

9 ième
Rencontre Ludique
du Dragon
Libourmais

*« Il n'y a plus de cheveux sur la tête du
Poilu »*

- A. Lieu : **Dans un tableau de peinture**/Une ruche/L'autre côté de la montagne infranchissable
- B. P.N.J. : Un fonctionnaire/Un immortel suicidaire qui n'arrive pas à mourir/**Un guerrier manchot**.
- C. Événement : Un bal populaire sous la neige/Un accouchement imprévu/**Une chasse à l'homme**
- D. Objet : **Un œil de verre**/Un œuf dans une matière inconnue/Un cube invisible
- E. Couleur : **Bleu schtroumpf**/Rose fluo/Vert caca d'oie.

Résumé en mots clés :

Tout commence à cause d'un malheureux tableau démoniaque, qui détient ses pouvoirs d'une poignée de démons intégristes et futiles, les pjs se frotteront à eux et leur guerrier manchot. Dans la noirceur des sombres histoires de guerre du passé, les pjs passeront de faits en action, dont une superbe chasse à l'homme dans la jungle. Ils rencontreront le zombi avec son œil de verre qui n'est d'autre que JM Le PEN qui assurera leur salut. Tout se terminera dans un grand final où le doyen des poilus se retrouvera en démon à la tête de schtroumf.

Hé, là !!! ca commence !!!

Par une belle après midi de mai (le mercredi 12) alors que les joueurs vaquent à leurs occupations, ils reçoivent une convocation par des moyens aussi étranges que d'habitude (flash radio/télé, lettre qui apparaît dans la poche, téléphone sorti de nulle part). Les Pjs devront se rendre immédiatement à N-D. Après avoir passé les services d'ordre, marché dans les sous-sols de N-D pour se rendre dans le département A134, ils arriveront dans une petite pièce austère, dépourvue de meubles ; seule une table où repose une vieille machine à écrire et un tabouret sur lequel est assis une vieille rombière avec des habits de militaire et de grosses lunettes à chênnettes accueille les Pjs. L'accueil sera tout aussi froid que l'ambiance qu'il règne dans cette pièce. Elle les fera patienter (debout car il n'y a pas de chaise) et au bout de quelques minutes, un grand gaillard de 1M90 habillé lui aussi en militaire (3 étoiles : général de division) leur exposera les faits :

L'homme se présente sous le nom de Fred Goulier, un ange de Laurent (grade2).

-« Vous avez été convoqué pour résoudre une affaire dont les coupables doivent être retrouvés et éliminés. Lazare Ponticelli est mort, au Kremlin-Bicêtre, à l'âge de 110 ans. Vous vous doutez bien que s'il s'agissait d'une mort naturelle nous ne vous aurions pas convoqués...

Nous avons affaire à des créatures de Satan qui veulent se jouer de nous et bien nous allons leur montrer comment on punit les infidèles. Vous allez retrouver les coupables et les faire disparaître quels qu'ils soient. Un serviteur de Dieu vous attend chez lui, rien n'a été bougé, une fois que vous aurez fini de tout passer au peigne fin, contactez ce numéro, les services de Blandine viendront maquiller tout ça. Des questions ? non ? bon... A j'oubliais : faites moi un rapport régulier de vos agissements. Voici mon numéro.

Chez Lazare :

Au milieu d'immeubles bigarrés, se tient une vieille petite maison qui ne paye pas de mine, c'est là que vivait le poilu.

L'intérieur de la maison est sans dessus dessous, de multiples insultes raciales en allemand sont marquées sur les murs ainsi que des croix gammées.

Ce n'est rien comparé à l'état du corps de Lazare, il est suspendu la tête en bas accroché ou plutôt transpercé d'une épée au milieu du thorax. Il est nu et porte les stigmates de multiples sévices... C'est peut être à ce moment que les Pjs devraient se demander où se trouve le serviteur de Dieu... Eh bien, il est tout bêtement mort☺.

Si les Pjs fouillent un peu il devrait s'intéresser à un petit tableau (20x10 cm) représentant une scène des plus humiliantes : le christ en train de se faire sodomiser par un gros démon manchot (que les Pjs rentreront à la fin du scénar, âme sensible s'abstenir). Ce magnifique chef d'œuvre est suspendu sur le sexe de notre bon vieux Lazare qui n'a jamais dû atteindre ce niveau de perfection de son vivant.

Il est temps d'expliquer un peu tout ça...

Intrigue :

Ce sont 5 démons qui sont à l'origine ce méfait. L'idée naît du Kobal qui lance ça entre 2 morceaux de cuisse de cheval. Trouvant un public averti dans cette équipe de démons déjantés et xénophobes, tout le monde approuve.

Et comme ça, ils partent gaiement tuer le dernier poilu de France, lui feront subir préalablement quelques atrocités avant de le crucifier à l'envers sur le mur de son salon. Le Morax s'occupe de la déco intérieure avec en prime un joli tableau (auquel je reviendrai un peu plus bas), l'Andréalpus s'occupe des sévices sexuelles du petit vieux, tandis que les autres filment et profitent de leurs pitoyables actions. Comme on ne s'arrête jamais en si bon chemin nos démons partent en Angleterre continuer leurs exactions.

Il ne va pas sans dire que si les Anges ne sont pas du tout heureux, les forces du mal le sont tout autant. Ce genre de meurtre gratuit et stupide bafoue les principes de discrétion. De plus, les hautes autorités démoniaques n'ont jamais apprécié Hitler et condamne fermement ses actions (depuis il fait office de récurateur de chiotte dans les WC d'une station service) et tous démons qui prônent le retour d'un nouveau Reich.

Revenons à ce superbe tableau signé Bergen (le Morax) qui réussit à faire un chef d'œuvre démoniaque. Comme la chance sourit, même au plus stupide, il en invoque même le chiffre de la bête, ce qui donne au tableau des propriétés un peu spéciales.

Quand les Pjs regarderont ce tableau, ils seront transportés dans une marche un peu spéciale à la frontière avec celle des cauchemars.

Note : Sur les chapitre 1,2 et 3, les pjs ont l'impression d'arriver dans un corps d'accueil et d'avoir accès à sa vie (et donc connaissance de là où ils se trouvent).

Chapitre 1 :

Bataille de Morhange. Mais que se passe t-il ?

Les joueurs seront transportés le 20 aout 1914, lors de la bataille de Morhange corps de la seconde armée dirigée par le général de Castelnau, habillé d'un pantalon rouge et d'une tunique bleue, fusil à baïonnette à la main, l'armée Allemande mieux équipée et regroupée en surplomb de la ville canarde avec les armes lourdes. Ce n'est qu'une question de temps avant que soit ordonnée la retraite.

Les rues sont désertes, les bruits des mitrailleuses résonnent dans la poussière et les explosions. Les villageois ont déjà été évacués ou sont partis. Les Pjs sont acculés derrière les bâtiments, la progression semble impossible.

Déroulement :

Le soir va tomber. Le général de Castelnau se résigne à ordonner la retraite.

Il prescrit, à 16h30, au 20e Corps de se maintenir le plus longtemps possible sur la tête de pont de Château-Salins, pour que soit couvert le recul de la 2e Armée. La 68e division est mise, en conséquence, à la disposition du général Foch. Le 16e Corps reçoit l'ordre de se retirer en direction générale de Lunéville, le 15e Corps en direction de Dombasle. Le 20e Corps se reportera en

direction de Saint-Nicolas, après l'accomplissement de sa mission. Le groupe des divisions de réserve va organiser en hâte les défenses du Grand-Couronné.

Mais que faire ?

Les Pjs se retrouvent donc coincés dans cette marche où se reproduit éternellement cette bataille. A chaque fin de journée, les Pjs (encore en vie) recommenceront au même endroit et même moment que quand ils ont débarqué. La seule façon de sortir de ce lieu est de ... trouver la sortie☺. Cette sortie ils la trouveront quand ils arriveront à modifier l'issue de la bataille.

Chapitre 2

Débarquement. Et après ?

Après un violent mal de crâne comme à leur première arrivée, les Pjs continueront leur voyage et « atterriront » le jour du débarquement.

Description :

Vous faites partis de l'un des 177 Français du Commando Kieffer, qui débarque le 6 juin 1944 à Sword Beach. Vous débarquerez à Ouistreham faisant ainsi l'extrême gauche de tout le débarquement.

Le temps est gris, les bateaux s'étendent à perte de vue sur la mer. Au loin dans la brume, la côte française. Les coups sourds du bombardement de la Royal.Air.Force., sur la gauche des flammes rouge cerise et de la fumée, sans doute des lance-flammes. Les obus de la défense allemande coulent quelques barges autour de vous. C'est l'heure H moins 20 environ. Le colonel du commando vous fait bonjour de la main en passant le long du bord ; il a pris place dans une très petite barge d'assaut plus rapide que la vôtre avec à l'avant le drapeau blanc à croix rouge de la Marine de Guerre anglaise. Votre barge touche enfin la plage, des balles de mitrailleuses sifflent de tous les cotés. Une barge à coté de vous vient d'accoster, ils sont français, quand un obus de 75 tombe en plein milieu d'eux, vous prenez une giclée de sang au visage. Vous descendez...en première ligne (ça va manger des balles) vous voyez trois piliers en faisceaux, enfoncés dans le sable, avec une mine accrochée dessus, qui ont effleuré votre barge, il s'en est fallu de peu pour finir comme ceux d'à coté : reste des défenses allemandes, bien que assez abîmées par le bombardement ça va pas être une mince à faire.

La plage est balayée par les mitrailleuses, de nombreux soldats sont couchés par réflexe où parce qu'ils sont morts ou blessés. Vous apercevez le commandant Kieffer; il est blessé à la cuisse, cela ne semble pas le gêner (en effet il s'agit d'un ange de Laurent qui est coincé dans cette marche sans rendre compte... voir note plus bas... il s'agit de leur porte de sortie), il vous fait un signe, sûrement pour rejoindre votre point de ralliement (un bâtiment après la plage).

A l'endroit où le sable commençait à être recouvert de végétation, vous percevez un réseau de barbelés. Une brèche de 2 mètres y a été faite. Il faut se mettre en file pour passer. Vous attendez votre tour...

Après avoir traversé la route bardée de barbelés, le château tire toujours du toit et vous devez traverser le parc en employant au mieux les couverts. A l'entrée du parc le premier allemand mort, à côté de son trou individuel. D'autres sont sur le toit il va falloir les dénicher.

Pour sortir de ce borbier, les Pjs devront prouver à l'ange qu'il est coincé ici et qu'il revit la même matinée... une chose pas facile quand on sait l'importance qu'a eu cette bataille.

Chapitre 3 :

Mon Viêt à moi. Bataille de Hué

Description :

La Bataille de Hué est une bataille de la Guerre du Vietnam.

Capitale impériale du Viêt Nam, Hué a été une prise psychologique immense dans l'imaginaire des Vietnamiens. Au mois de février 1968, le président Lyndon Johnson demanda au général William Westmoreland sa prévision pour la prochaine attaque des Vietnamiens. Capturer Hué, a répondu le général sans hésitation, explicitant que la capitale est le symbole de l'unité et que sa capture constituerait un argument majeur pour des négociations.

Que la jungle est belle...

Les Pjs se retrouvent en plein milieu de la jungle, juste eux et leurs bardages. Nous sommes en janvier 1968, un mois avant la bataille de Hué. Les Pjs sont en possession d'informations primordiales qu'ils doivent remettre au plus vite au général Westmoreland. La chose ne sera pas facile car ces informations n'ont jamais réussi à être transmises. Les Viêts Cộng sont partout. Ce sont les as des embuscades, des pros du camouflage. De plus, ils ont été repérés, les Viêts veulent leur peau d'américains. Les Pjs sont équipés d'une radio, de M16A1 avec lance grenade, 2 grenades chacun et 5 chargeurs chacun.

Que la chasse aux Pjs commence !!!

Au milieu d'une végétation luxuriante, sous une pluie humide et chaude, la végétation est découpée au son des armes automatiques, les Pjs sont pris dans une embuscade, 8 Viêts les canardent. Difficile de voir d'où viennent les tirs dans cette p... de jungle. Il leur faudra se repérer sur leur carte, utiliser leur boussole, éviter les mines antipersonnelles, traverser les marais truffés de sangsues ...

Chapitre 4 :

Rêve de zombis

Cette fois les Pjs viennent de rattraper sans le savoir la marche des cauchemars. Ils sont dans les rêves de notre charmant démon de Morax amateur de zombi. Les Pjs devraient rapidement se rendre compte de quelque chose notamment avec l'apparition de leurs armes divines. Les Pjs se retrouvent dans les fantômes de notre démon, où le décor ressemble à tout bon vieux film de Zombis où ces derniers règnent en maître sur la planète. Les Pjs devraient en apprendre plus sur leurs ennemis et leurs plans.

Par rapport aux dernières fois, les Pjs ne savent pas quel est leur but, ni où ils se trouvent. Ils découvriront vite, le monde apocalyptique dans lequel ils vont évoluer et devoir trouver une issue.

Le Pen Zombi.

La clé de la sortie se nomme J-M Le Pen, le zombi Le Pen a dans ce monde sa propre milice, lui qui espérait tant que la France devienne aussi facho que lui, il aura au moins réussi dans ce monde à être le Président des Zombis...

Pour sortir de ce cauchemar (oui on peut le dire !), les Pjs devront lui arracher son œil de verre détenteur de pouvoir dans le maintien de ce cauchemar. Facile comme ça quand on le sait... Mais les Pjs devront le découvrir par eux même.

L'arrivée :

Les Pjs se retrouve chez Lazare au Kremlin-Bicêtre, du moins de ce qu'il en reste, la maison est devenue l'ombre d'elle-même, les murs sont noircis par la suie, les fenêtres calfeutrées par des planches à moitié pourris... dehors il fait nuit. Le silence est de maître, pas le moindre bruit, pas de moteur de voiture, rien... Tiens, leurs armes sont dans leurs mains... soudain, un grognement, la porte d'entrée vole en éclat, une forme humanoïde rentre dans la pièce sa jambe droite trainant derrière lui, son visage est décharné, ses habits ne sont que guenilles, il se jette au visage de l'un des Pjs... les autres arrivent... il faut fuir.

Les Pjs devraient se diriger vers le seul bâtiment éclairé, un supermarché, les grilles sont fermées, les zombis affluent, heureusement, ils sont lents...

Du toit, un militaire leur fait signe de monter, il leur lance une échelle grappin. La séance de tir est repartie. Le jeune militaire a à tout cassé une vingtaine d'années, il ne porte plus une coupe très réglementaire et ses traits sont tirés. Une fois à l'abri, Dillan de son nom présentera les personnes réfugiées dans le supermarché. Ils sont au nombre de 3 (Jennifer, Sébastien, et Paul voir pnj). Après un rapide briefing sur la situation :

« Une épidémie a éclaté en un rien de temps produisant des morts-vivants voulant anéantir toute personne encore bien vivante. Le responsable de ce bordel est l'entreprise GENOPOETIC située à

quelques kilomètres d'ici. D'après les dernières nouvelles, l'armée protège le bâtiment, pendant que les chercheurs mettent au point un antidote au virus qu'ils ont laissé échapper. Ca fait 2 jours que les TV n'émettent plus. Et toujours plus de Zombies. »

Déroulement :

La Société a complètement été ruinée par les zombis, les militaires n'ont pu faire face à cette horde de chairs articulées. La fouille des dossiers de la société devrait mener les personnages à l'unique actionnaire de cette société, j'ai nommé : J-M le Pen.

Cette société de pointe s'occupe de la recherche fondamentale aux applications cliniques de thérapie génique. Du moins, elle en porte le nom. Cependant, elle s'occupe aussi de recherche sur le génome humain. Le virus lâché a été une erreur humaine dans l'application d'un traitement contre toutes les maladies dégénératives.

De plus il existerait un sérum, mais les échantillons ne sont plus dans leurs caches sécurisés numériquement (dommage...)!!! Et devinez où il est caché : « dans l'œil de verre du borgne ».

En route pour la belle propriété de JM à St cloud. Euh... à pied ca fait 30 bornes... mieux vaut trouver un bon véhicule bien costaud...peut être dans le parking truffé de zombis...

Chapitre 4 :

Allez viens boire un petit coup... c'est la bonne c'te fois !

Après avoir éclaté les orbites de J-M, les Pjs se réveilleront au même endroit, quelques heures se sont seulement écoulées, leurs téléphones marquent plusieurs appels en absence de leur contact qui se demande bien ce qu'ils foutent.

Les méchants sont partis et déjà arrivés à Londres pour se faire le doyen Henry Allingham. Celui-ci habite au cœur de Londres, dans un quartier résidentiel.

Les Pjs sont attendus pour protéger ce vieillard, et pour donner des consignes aux 5 soldats de Dieu qui surveillent le secteur (ils sont de la SIS ou MI6, se sont présentés à Henry).

Quand les pjs arriveront, 2 soldats qui surveillent l'appartement appellent à l'aide à l'oreillette. Les marches montées 4 à 4, les pjs verront les deux malheureux au sol, la tête à moitié dévissée. La porte ne semble pas avoir été fracturée. Cependant à l'intérieur, ils verront un Henry bleu schtroumpf avec ses habits d'officier, fusils baïonnette à la main, ne semblant pas vouloir discuter.

Explication : Le démon de Scox l'a transformé en démon mineur pour faire un bel accueil à nos pjs et pour rigoler un peu.

Les démons sont bien sûr présents, en planque dans l'appartement pour filmer cette scène...Comme ça ils pourront récupérer un souvenir.

NB : Le Kobal lancera une illusion sur les Pjs pour rendre plus grandiose la scène de combat finale.

ANNEXES

Annexe du chapitre 1



Les défenses allemandes consistaient en blockhaus et pille-box le long du boulevard Aristide Briand, avec un point fort au casino (x). Entre le casino et l'avant port, une fosse anti-char et sur cette pointe des lance-flammes. La mission des deux troupes françaises consistait à nettoyer les pilles-box à partir du boulevard Aristide Briand sur le plan jusqu'au point fort du Casino, soit une douzaine d'ouvrages répartis sur cinq cent mètres environ.

Les derniers combattants de la 1ere guerre mondiale

Henry Allingham (Grande Bretagne, né le 06-06-1896) : Doyen des vétérans de la Grande Guerre, il combat du début à la fin de celle-ci (le seul avec M. Ponticelli). Engagé volontaire dans l'armée britannique dès 1914, il intègre comme mécanicien la R.N.A.S. (Royal Naval Air Service). En 1916, il prend part à la célèbre bataille navale de Jutland. Il est reversé en 1917 dans une unité de la R.A.F. (Royal Air Force), au sein de laquelle il combat sur le front français (Somme). Il vit aujourd'hui en Angleterre.

Harry Patch (Grande Bretagne, né le 17-06-1898) : Il est le dernier vétéran britannique à avoir combattu dans les tranchées. Appelé en 1917, il intègre la 7e division d'infanterie légère du Duc de Cornouaille. Il combat sur le front franco-belge, notamment à Ypres. Il est grièvement blessé le 22 septembre 1917 par un obus. Il vit aujourd'hui en Angleterre.

Delfino Borroni (Italie, né le 23-08-1898) : Il intègre, en janvier 1917, le corps des Bersaglieri, un corps d'élite de l'infanterie italienne. Il combat contre les Austro-hongrois dans le Tyrol, sur le haut plateau d'Asiago. Affecté en septembre 1917 sur le front oriental dans le secteur de Cividale, il prend part à la bataille de Caporetto. Il vit aujourd'hui dans le nord de l'Italie.

Francesco D. Chiarello (Italie, né le 05-11-1898) : Appelé dans l'armée italienne dès 1918, il intègre le 19e régiment d'infanterie de Cosenza. Envoyé au front dans la région de Trente, il participe à la contre-offensive de la Piave et à la bataille finale de Vittorio Veneto. Il vit aujourd'hui dans le sud de l'Italie.

Yakup SATAR (Turquie, né le 11-03-1898). Il s'engage dans l'armée ottomane en 1915. Il intègre une unité secrète surnommée "gazcilar", dans laquelle des instructeurs allemands les forment à lancer des gaz. Yakup Satar est fait prisonnier par les forces anglo-indiennes lors de la 2e bataille de Kut-el-Amara, le 23 février 1917, sur le front de Bagdad. Dernier vétéran de l'Empire Ottoman, Yakup Satar habite actuellement en Turquie

Franz Künstler (Allemagne/ Autriche-Hongrie, né le 24-07-1900) : Le 6 février 1918, il entre au 5e régiment d'artillerie hongrois de Szeged. Après six semaines de formation militaire, il est envoyé

sur le front italien et participe aux batailles du Piave (juin 1918) et de Vittorio Veneto (octobre-novembre 1918). Dernier survivant des armées austro-hongroises, M. Künstler vit actuellement dans le sud de l'Allemagne

Frank Buckles (Etats-Unis, né le 01-02-1901) : Il n'a que 16 ans en 1917 lorsqu'il s'engage dans l'armée américaine. Décembre 1917, on l'envoie combattre en France. D'abord ambulancier, il est ensuite affecté à la surveillance et l'escorte de prisonniers allemands. M. Buckles est le dernier vétéran de l'armée américaine à avoir servi en zone de combat. Il vit aujourd'hui aux Etats-Unis, en Virginie Occidentale

Claude Choules (Grande Bretagne/ Australie, né le 03-03-1901 à Pershore dans le Worcestershire) : Il entre en 1916 dans la Royal Navy britannique. Dès 1917, à bord du cuirassé " HMS Revenge ", il combat en Mer du Nord. Il vit aujourd'hui en Australie.



Français 1914



Allemand 1944



Allemand 1914



Viêt-Cong

LES PNJ

Nos 5 démons : ce sont tous des adorateurs de l'époque nazie sous Hitler. Ils savent tous parler allemand ... si si même le bifrons...

Vilbrauzen (Kobal)

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

Talents : Comédie +2, Esquive +2, Rigoler en mangeant sans s'étouffer +2, Corps à corps +2

Pouvoirs : Gag absurde +3, Pas de nourriture, anaérobiose, VOSN +2, Détection du Bien +1, Détection du danger +1, Télépathie +1, Téléportations +1

PP : 27

PV : 14

Description : beauf de 45 ans, gras, sale, les cheveux noirs ébouriffés. Amateur de blagues carambars version adulte s'il y en avait une...

Cataracte (Andréalphus)

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

Talents : Séduction +2, Esquive +1, Arme de poing +2, Moto +2, Anglais +2

Pouvoirs : Orgasme mortel +3, Aug.Perm.VO, charme +2, faiblesse +0, Abs.E.Sex. +2, Imm.Poison et maladie, régénération +1, Invisibilité +1, Lire les pensées +1.

PP : 27

PV : 12

Description : Belle jeune femme aux cheveux rouges flamboyants, de grands yeux verts et une silhouette à damner un saint. C'est donc sous une poitrine aguicheuse que se cache un cœur aussi noir qu'une nuit sans lune. La folie est de mise dans la tête de ce démon. Elle vit pour et par la perversion dans le sexe sous toutes ses formes.

Bergen (Morax) biclassé

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

Talents : Peinture +2, Informatique +2, Savoir faire +2, Discussion +2, Crochetage +2

Pouvoirs : Œuvre d'art +3, Cauchemar mortel +3, cauchemar +2, charme +3, Folie +1, Phobie +1, Imm.Poison et maladie, VOSN +3, Détection de l'invisible +1, Dialogue multiple +1, Invisibilité +0. Mégalomanie. Schizophrénie.

PP : 32

PV : 10

Description : La quarantaine, plutôt grand et sec, légèrement vouté, visage creux et inexpressif. C'est une personne farfelue, souvent à coté de la plaque, qui part souvent dans des délires incompréhensibles sauf de lui-même. Grand fan de films de série Z sur les Morts Vivants et des films de Roméro.

Mozersozen (Bifrons)

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

Talents : Corps à corps +3, Esquive +2, Acrobatie +1, Course +1, Arme d'épaule +1, Camion +1

Pouvoirs : Aug.Perm. FO et AG, Résurrection +3, griffes +3, Poison +3, pas de nourriture, détection de l'invisible +0 ; Armure +3, Détection du danger +1, multiplication +0.

PP : 26

PV : 30

Description : Vraie force de la nature (1m98, 150 kg), rasé, tatoué. Passionné par le macabre, il aime les vivants que quand ils sont morts...

Henautrauvein (Scox)

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

Talents : Baratin +1, Esquive +1, tactique +1, Mécanique +1, arme de poing +1

Pouvoirs : Aug.Perm. AP, Possession +3, Charme +1, VOSN +1, langues barbelés +1, Corne +0, Griffes +1, Détection du bien +1, Contrôle des humains +1, Invisibilité +1, Pas de nourriture, dialogue mental +1. Membre coupé (bras gauche)

PP : 28

PV : 12

Description : jeune homme dynamique qui ferait penser à un jeune cadre aux dents longues. Chaleureux et accueillant de prime abord, un vrai salopard en réalité, prêt à écraser son prochain pour se faire bien voir...

Allemands Type 1914 :

FO 2 PE 2 PR 2 AG 1 VO 1 AP 2

Talents : Arme poing +0, Arme d'épaule +1, course +0, Discrétion +0, Lancer +0, Corps à corps +0

PV : 5

Description : coiffé du casque erzats feutre. Vêtu d'une capote il porte toujours un ceinturon et une boucle 1895, à l'arrière sac à pain et une gourde. Armé du fusil mauser g98, prolongé d'une des multiples variantes de baïonnettes erzats. Au ceinturon est accroché un kugelhandgranate mle 15 dans son panier de transport. (cf. Annexe)

Allemands Type 1944 :

FO 2 PE 2 PR 2 AG 1 VO 2 AP 2

Talents : Arme poing +0, Arme d'épaule +1, course +0, Discrétion +0, Lancer +0, Corps à corps +0 ; lever le bras +0

PV : 5

Description : porte un uniforme gris vert, armé de deux fusils 98K et d'un conteneur en métal avec canon de rechange pour MG 42. Cf.annexe

Viêts Cộn

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

Talents : Corps à corps +1, Arme d'épaule +1, course +0, Discrétion +0, Lancer +0, Démolition +1

PV : 4

Description : Armé de AK54 (ressemblant au AK47). Pistolet TT-33. Cf. Annexe.

Zombie

FO 5 PE 2 PR 1 AG 2 VO 1 AP 1

Talents : corps à corps +2 ; discrétion +0

Description : lents, dépourvus d'intelligence, ressemblent aux zombies de la nuit des MV

Ne peuvent être détruits que par le feu, l'eau bénite, ou une balle dans la tronche.

PV : 8

Le Pen Zombi

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

Talents : corps à corps +2, droit +0, se croire le sauveur de la France +1, discrétion +0, esquive +0.

Description : fidèle à lui-même de son vivant, JM a pu limiter l'évolution de sa zombification grâce à un sérum. Cela lui permet de restreindre ses envies de chairs françaises ... euh ... humaines.

PV : 7

Dilan Dawn

FO 2 PE 2 PR 2 AG 2 VO 2 AP 2

Talents : Corps à corps +1, Esquive +1, Arme d'épaule +2, Acrobatie +1, Discrétion +1

Description : militaire de carrière, ce jeune franco-américain a la tête sur les épaules et compte bien en exploser un max de ces MV.

Jennifer Dubois

FO 2 PE 2 PR 2 AG 2 VO 2 AP 2

Talents : Séduction +1, Corps à corps +1, Discussion +1, Droit +1

Description : jeune étudiante en droit. Petite brunette aux yeux d'amande, visage angélique aux traits tirés par la fatigue.

Sébastien Frey

FO 3 PE 3 Pr 1 AG 2 VO 1 AP 2

Talents : Baratin +1, chimie +1, Arme de contact +0, Corps à corps +1,

Description : De type eurasien, costaud, soupe au lait.

Paul Chuan

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

Talents : Discrétion +0, Corps à corps +0, Electronique +1, Survie en désert +1, Cuisine +1

Description : la trentaine, passionné d'électronique, Paul est plutôt replié sur lui-même et a très peur des ses MV.

Les PJs

Teo RIBLE grade 2 de Michel

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

Talents : Arme de contact Lourde +2, esquive +2, Corps à corps +2

Pouvoirs : Maîtrise +3, Att.multiples +2, Lumière +1, Armure corporelle +2, VO sup +1, Régénération +1, H2M bénite. Peur des cadavres (nécro phobie).

PP : 25

Description : La trentaine, grand et musclé, avec un système pileux prononcé. Vous portez toujours de vieux vêtements désuets, de vieilles chemises laissant apparaître votre torse velu.

Vous avez l'âme et l'arme du combattant ! La hache à 2 mains a été plus d'une fois votre salut face aux forces démoniaques. Le plaisir de casser du crâne avec est une vraie lubie.

Seulement même une montagne de muscle comme vous possède son talon d'Achille. Vous avez une peur frénétique des cadavres, même l'odeur de la mort vous paralyse. Vous en avez du mal à dormir la nuit quand les angoisses vous prennent. Il vous arrive d'en cauchemarder la nuit, souvent le même rêve d'ailleurs : « des hordes de cadavres semblent se jouer de vous, vous sentez leur râle à votre oreille, la peur vous paralyse, vous serrez votre hache comme votre nounours mais rien n'y fait, elle est trop lourde vous n'arrivez pas à la bouger. Vous êtes bientôt submergé par la masse, vous vous retrouvez au sol, vous sentez les morsures vous arracher vos chairs, la douleur... » vous vous réveillez ensuite en sueur sans pouvoir vous rendormir.

Relation aux autres pjs :

Solange PRESSER : Elle vous saoule lorsqu'elle ouvre la bouche (trop souvent à votre goût)

Alan BORDAGE : Un gars qui tient vachement l'alcool.

Dédé GUEULER : Difficile à cerner. Un valeureux guerrier.

Tony TRUAND : Plutôt bizarre mais sympa.

Alan BECILE : Inutile. Une lavette.

Solange PRESSER 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

PP : 23

Description : Petit bout de femme blonde hyperactive. Branchée au 400V toute la journée, vous ne pouvez pas rester inactive une seconde. Vos journées commencent à 6h00 du mat pour ne se terminer que tard dans la nuit. Entre shopping, fitness, course contre le mal, aide aux personnes âgées, vous n'avez pas le temps de vous ennuyer. Comme si cela ne suffisait pas, vous en rajoutez toujours un max avec vos amis. Vous faites plein de choses pour ce monde, sans vous la terre irait mal... vous y croyez bien sûr. Vous êtes un peu nombriliste il faut le dire. Vous êtes toujours poussée à raconter des choses toujours plus énormes pour vous faire mousser. Disant que ce matin vous avez sauvé la petite vieille de votre immeuble qui allait se faire manger par un Haagenti, son boucher que vous surveillez depuis plusieurs mois.. Heureusement que vous étiez là.

Relation aux autres pjs :

Téo RIBLE : Vous n'aimez pas les barbus grossiers.

Alan BORDAGE : Médecin compétent mais alcoolique

Dédé GUEULER : Un ange qui prend à cœur son rôle sur terre. Vous l'aimez bien.

Tony TRUAND : Plutôt bizarre mais sympa.

Alan BECILE : Il vous saoul.

Alan BORDAGE grade 2 de GUY

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

Talents : Médecine +2, Survie en foret et montagne +1, esquive +2, Arme de poing +1, Boire un petit coup +2

Pouvoirs : Guérison +3, PR x 2, Bénédiction maladie +1, Régénération +2, VO sup +1, Téléportation +1, 9mm Para Béni. Gourmandise

PP : 23

Description : Médecin de campagne à la retraite. 68 ans et pas toutes vos dents (disons qu'il vous manque des dents et que les autres sont pourries par le tabac...). Vous êtes un alcoolique notoire et un gros fumeur de havane. Vous êtes au moins à 2g tous les jours, mais ça ne change plus grand-chose maintenant car c'est un état quotidien. Vous êtes jovial (ca se comprend), amateur aussi de bonne chair, vous ne sautez jamais de repas, vous avez même tendance à en rajouter plusieurs fois dans la journée. La chance d'être de Guy c'est que vous n'êtes jamais malade (ben ça alors !). Bon ! Vos organes ne sont pas dans un super état mais ... Mais l'un n'empêche pas l'autre, bien que l'haleine d'un clochard ne rivalise pas avec le votre, vous êtes un très bon médecin. En plus, maintenant vous faites ça gratos, entre 2 pichets de rouge.

Et si vous manquiez d'alcool ? Ca ne vous ait jamais arrivé et heureusement car vous êtes dans un état tel d'accoutumance que personne ne pourrait savoir votre réaction d'alcoolique...

Relation aux autres pjs :

Solange PRESSER : Vous aimez bien l'écouter parler autour d'un verre ça vous berce.

Téo RIBLE : Sympa de boire un verre.

Dédé GUEULER : Un peu trop sérieux pour vous.

Tony TRUAND : Plutôt bizarre mais sympa.

Alan BECILE : C'est marrant comment il bouge tout le temps en chantant.

Dédé GUEULER 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

PP : 23

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

Description : Homme mûr de 38 ans, colosse sur 2 jambes (1m90 pour 130 kg), allure de body builder . 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 qu'en mission et sinon vous passez le reste du temps à vous entrainer pour améliorer votre stature d'athlète.

Relation aux autres pjs :

Solange PRESSER : Trop chiante.

Alan BORDAGE : Pas assez sérieux comme Ange. Il finira mal.

Téo RIBLE : Un valeureux combattant face au mal.

Tony TRUAND : Plutôt bizarre, tant qu'il me respecte ca ira.

Alan BECILE : c'est qui ce trou du cul ?

Tony TRUAND grade 2 de Daniel

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

PP : 25

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 +0, Peur (contact) +1, AK47 Béni. 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.

Relation aux autres pjs :

Solange PRESSER : Elle vous rend nerveux et stressé. Vous l'évitez au maximum.

Alan BORDAGE : Un pur et dur alcoolique.

Dédé GUEULER : Noble camarade

Téo RIBLE : Il sait se battre.

Alan BECILE : Mais qu'avez-vous fait à Dieu pour mériter un boulet pareil !

Alain BECILE grade 2 de Novalis

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

PP : 23

Talents : Danse +2, Peinture +1, chant +3, capoeira +2, lancer +1, esquive +3

Pouvoirs : Pollen +3, Vo S.N +2, passe muraille, talent physique et artistique, esq.acrob +2, PR temporaire +1, courant d'air +2. Schizophrénie.

Description : sosie de Christophe Willem, Alain se prend pour lui et depuis quelques temps il a complètement lâché sa tête. Mis à part le fait qu'il n'arrête pas de chanter à longueur de journée, de faire des blagues à 2 balles pour adolescente, il ne sait plus trop ce qu'être un Ange veut dire. Son allure désarticulée, sa coupe « new âge », rende mal à l'aise ses compagnons de route.

Il vous semble parfois, que vous perdez la raison, vous n'êtes pas Willem vous le savez et puis... hop c'est reparti pour un tour... « C'est comme ça, qu'est ce que tu veux, c'est comme ça... » la folie vous reprend. Parfois, il vous arrive de vous souvenir, d'une humiliation que vous a fait subir un des membres de votre équipe (Tony Truand), vous vous souvenez de ses mots très durs qu'il a eu envers vous (vous traitant de tapette, de sac à merde de chanteur d'opérette pour gonze de 12 ans...). Vous lui en voulez à mort... vous êtes un artiste VOUS !

Relation aux autres pjs :

Solange PRESSER : sympathique.

Alan BORDAGE : plutôt marrant comme alcoolique.

Dédé GUEULER : Il devrait retirer le balai qu'il a dans les fesses.

Téo RIBLE : C'est quoi ce look de ZZ top.

Tony TRUAND : Vous le haïssez