

Don des Dragons

On ne peut pas tout à la
fois siffler l'apéro et l'opéra

un scénario chelou dans l'univers d'INS/MV

un scénario de Léo Henry et Loris Giadanna



Eastenwest

Le Webzine du jeu de rôle - <http://www.eastenwest.net>
Numéro Hors-Série 2 spécial "Don des Dragons"

L'histoire jusqu'à présent

Suite à de récents troubles diplomatiques (voir l'encadré *L'important c'est La Rose*, qui peut servir à relier cet épisode à votre campagne habituelle), la Rose, organisation mondiale de sorcellerie, a mis en place un plan d'invocation à grande échelle. Cette opération vise à constituer une petite armée de séides surnaturels manipulés au cas où le Grand Jeu dégénérerait. Échangeant informations, vrais noms et composantes d'invocations, ils ont fait venir sur terre contre leur gré toute sortes de créatures magiques (anges, démons, héros polythéistes, etc.).

Robert Neflon est un sorcier affilié qui conduit un taxi à l'aéroport de Bâle-Mulhouse. Il vient de recevoir la liste des séides à invoquer pour le compte de sa boîte, ainsi que tout le matériel nécessaire. Nous sommes vendredi et il ne lui reste qu'à dégouter cinq corps pour se mettre au boulot. Justement, ce soir-là, il charge dans son monospace une petite famille débarquée d'un vol Moscou – Bâle avec deux heures de retard. Cinq humains, étrangers, dont les amis susceptibles de remarquer leur disparition vivent à 3 000 kilomètres de là. Robert ne fait ni une, ni deux : il endort ses passagers avec une tournée de badoit aux somnifères, étouffe les touristes avec un sac poubelle et file dans son labo commencer les invocations.

Manque de bol, les victimes de Neflon ne sont pas des simples ruskofs venus se poivrer la tête au schnaps de prune. Il s'agit d'un cadre de l'armée russe et de ses proches, de passage en France pour y négocier officieusement avec des pontes de la Défense de Mon Pays. Oleg Piotrevski – c'est le nom du papa – a ramené avec lui une valise pleine de documents compromettants sur les exactions commises en Tchétchénie, documents qu'il comptait remettre au gouvernement français en échange de vrais faux passeports et d'un F32 à Tahiti. La France pourrait profiter de ces informations pour faire pression en sous-main sur Poutine et renforcer en apparence les liens d'amitié franco-russe. Ça s'appelle de la diplomatie internationale et, non, c'est pas un truc de gros pourris... Ah, si.

Bref. L'avion de Oleg et de son équipe – ayant l'intention d'immigrer pour de bon, le militaire est parti avec ses deux enfants, sa maîtresse et son secrétaire – a deux heures de retard à cause du temps de merde qu'il fait à Mulhouse. Les mecs de la DST qui devaient les attendre partent se réchauffer au bistro du coin et ratent leur arrivée. Les Russes montent donc dans le premier taxi pour se rendre à l'hôtel le plus proche et, quand le chauffeur leur propose une tournée de badoit, acceptent sans se méfier. Pas de bol.

Ensuite, l'action s'accélère. Robert Neflon parvient, en quelques heures, à invoquer dans les cinq corps les cinq créatures dont les coordonnées ont été fournies par la Rose : un sorcier vaudou, un ange de Georges mis en préretraite, une ange de Catherine jamais réincarnée, un héros grec et un démon de Valefor. Tout se passe comme prévu : Neflon lie les créatures et leur efface l'essentiel de leur mémoire afin d'éviter un réveil

Le principe de ce scénario est – pour le moins – conceptuel.

Invoqués par un sorcier dans les corps d'une famille d'immigrés russes, les personnages sont issus des quatre coins du monde d'INS/MV – et amnésiques pour ne rien arranger. Forcés de s'allier le temps de cette aventure afin d'espérer ensemble retrouver la mémoire, ils vont peu à peu réaliser les gouffres idéologiques qui les séparent : deux anges mis au placard, un démon cinglé, un prêtre vaudou et un héros grec de légende constituent en effet le groupe des prétirés...

Si vous ajoutez à cela une enquête de la DST, le plan secret d'une association de sorciers, un chien qui joue à la belote et des fuites d'informations classées, vous aurez tous les ingrédients d'une partie échevelée, à mi-chemin entre un thriller psychologique et un film d'action débridé.

Attention : les risques d'explosion du groupe sont très élevés et les effets à court terme de ce cocktail parfaitement imprévisibles. Attendez-vous donc à devoir copieusement improviser. Puis, lorsque tout aura basculé, détendez-vous derrière votre écran et profitez du spectacle d'une partie qui part vraiment en vrille !

difficile. Après une petite partie de puissance 4 avec Barnabosse – son chien familier, démon d'Asmodée – il file dormir quelques heures. Au petit matin, deux *men in black* frappent à sa porte.

Les agents de la DST, quand ils réalisent qu'ils ont raté Oleg et sa famille, mènent une rapide enquête autour de l'aéroport et remontent sans peine jusqu'à Neflon. Après avoir pris un peu de temps à localiser son laboratoire de sorcellerie, ils se pointent, la bouche en cœur et la carte au poing.

– Avez-vous vu cet homme ? Demandent-ils au sorcier.

– Attaque, Barnabosse ! Répond celui-ci.

Ouaf ouaf, pan pan, argh. Barnabosse déchiquette les deux agents secrets. L'un d'eux a le temps de dégainer et de tirer avant d'y passer à son tour : Neflon se prend la bastos dans le crâne, il éclabousse le tapis, exit le sorcier. Le chien familier, se voyant libéré du lien magique qui le forçait d'obéir à son maître, met les bouts sans demander son reste.

À l'étage, couchés nus dans cinq pentacles, les nouveaux incarnés se réveillent. Ils ne savent pas qui ils sont. Ils ne savent pas ce qu'ils font là... C'est parti !

Où qu'il est le putain de scénar ?

Afin de jouer ce scénario dans des conditions optimales, il convient que vous gériez les feuilles de personnages avec soin. Dans un premier temps, les joueurs ne disposeront que du minimum vital d'informations (leurs caractéristiques et deux ou trois talents) : ils n'ont aucune idée ni de leur nature, ni de leurs pouvoirs, ni même de l'identité de leurs corps d'emprunt. Au fur et à mesure qu'ils avanceront dans le scénario et qu'ils retrouveront leurs souvenirs, la feuille pourra s'étoffer – et le malaise grandir au sein du groupe !

Gardez, quant à vous, leurs fiches complètes sous le nez afin de gérer à leur place actions et jets de dés : la grande majorité des tests entrepris par les joueurs seront réalisés *en aveugle*, c'est-à-dire sans qu'ils puissent connaître leurs chances de réussite. Ce sont eux qui jettent les d666 mais c'est vous qui calculez leur éventuel succès. Pour la répartition des personnages entre les joueurs, vous pouvez soit en décider selon votre bon plaisir en début de partie, soit demander à chacun de choisir une lettre entre A et E et distribuer les fiches en fonction.

L'amnésie des PJs est liée au sort que leur a jeté Neflon. Maintenant que celui-ci est décédé, les effets vont s'estomper peu à peu. Pour vous faciliter la gestion du scénario, on partira du postulat que les *personnages* se souviennent à leur réveil de tout ce que le *joueur* sait du monde d'INS/MV. C'est-à-dire que si vous avez à votre table un gars qui maîtrise le jeu d'ordinaire, il n'aura pas à faire semblant d'avoir oublié toutes les infos qu'il connaît sur les Marches,

les panthéons polythéistes et la Siroz Dream Team. Les parfaits débutants, a contrario, n'auront pas droit à l'habituel briefing sur l'univers : ils devront tout apprendre en *live*, avec l'aide de leurs collègues les plus *aware*...

Le déroulement de l'aventure est plus que flou : tout – ou presque – va dépendre des actions des joueurs. Pas question d'imaginer les emmener d'un point A à un point B, tout ça jusqu'à Z : le scénario va changer de direction au gré de leurs humeurs et de leurs découvertes. Trois axes vous aideront cependant à gérer la partie : l'enquête que les PJs vont mener au sujet de leurs corps d'emprunt et de l'endroit où ils se sont réveillés ; les actions des PNJs qui cherchent à mettre la main sur les personnages (le gouvernement français, les services secrets russes, les sorciers de la Rose, leur propre hiérarchie) ; et les révélations progressives sur leur nature surnaturelle. Ces diverses pistes sont présentées en détail plus bas et servent de fil rouge pour vous aider à voir clair dans ce beau bordel ; ce sera à vous de doser les gradations pour que la partie garde un certain rythme et galope crescendo jusqu'au final. N'hésitez pas à modifier copieusement ces données selon vos goûts personnels et les choix faits par votre tablée : l'improvisation vous sera facilitée par l'ignorance relative qu'ont les joueurs de la situation dans laquelle ils se trouvent.

L'IMPORTANT, C'EST LA ROSE

Pour ceux qui n'ont lu ni *New World Order* ni le *Guide de la Troisième Force*, rappelons que La Rose est la plus grande organisation de sorciers au monde. Aussi vieille que la sorcellerie elle-même (c'est-à-dire quatre ou cinq millénaires), cette association de malfaiteurs dispose de moyens conséquents, tant en terme de savoir occulte que de matériel et d'hommes sur le terrain. Hornet, le sorcier qui va et vient dans les extensions de la gamme (de *Mors Ultima Ratio* à *Fire and Ice*) est un membre aussi éminent qu'historique de cette confrérie.

Très récemment, le dit Hornet a trahit la Rose pour mener à bien une prometteuse carrière solo (voir *Fire and Ice*, je peux pas tout dévoiler). Et les dirigeants de La Rose ont pris peur : Hornet est à lui seul capable de foutre en l'air des millénaires d'efforts pour la suprématie de leurs idéaux mesquins.

Pour éviter que cela n'arrive, les sorciers ont mis en place cette nouvelle opération d'incarnation. Outre les habituels anges et démons, le plan de survie implique l'invocation de séides exotiques. La Rose espère ainsi diversifier ses troupes et augmenter les quantités de serviteurs liés en piochant ici et là. Voilà pourquoi les personnages de ce scénario proviennent de plans aussi différents que chamarrés (Paradis, Enfer, Marche des Vaudous et New Olympus).

Les schémas sont volontiers caricaturaux et les situations outrageusement compliquées. N'ayez aucun remords à exagérer dans les registres de votre choix (action gros budget, révélations scoubidoues, deus ex machina grossiers, rebondissements improbables) : ce scénario est un *one shot* et il ne devrait ressembler que de très loin à une aventure d'INS/MV classique. En deux mots et un tiret : lâchez-vous.

Mais qu'est-ce qui se pâasse ?

Quand les personnages se réveillent, il fait sombre. Ils sont couchés à même le sol, dans une vaste pièce sans fenêtre. Ça sent la rouille et l'huile de vidange. Allongés sur le dos, les bras en croix, nus comme des vers, ils sont placés aux centres de grands pentacles, tracés au sol à la bombe de peinture. Ils n'ont aucun mal à se lever et ne rencontrent aucune difficulté à sortir des cercles occultes.

Les PJs n'ont pas le moindre souvenir de qui ils sont ni de l'endroit où ils se trouvent, juste la vague impression d'avoir été arrachés de force de l'endroit où ils étaient. Ils savent que les corps qu'ils occupent ne leur appartiennent pas mais n'ont aucune idée de leur identité. S'ils se creusent un peu, ils pourront sans mal exhumer les premières informations du chapitre *INS/MV Révélations*.

Un brin d'exploration suffira à leur faire comprendre qu'ils se trouvent dans une usine désaffectée : vitres brisées, tags sur les murs, fientes de pigeon, l'immense majorité du bâtiment est à l'abandon. La pièce où ils se sont réveillés est à l'étage, où ils découvriront deux autres salles dont les portes ferment à peu près faisant office de débarras. La première contient un vrai bric-à-brac, entassé à la va-comme-j'te-pousse (il s'agit des composantes nécessaires aux invocations) : une hache de bataille en fer blanc, un soutien-gorge carbonisé, une bouteille de rhum vieux, une paire de sandales avec des lacets de chevilles, un authentique couteau de chasse, plusieurs plaquettes de pilules contraceptives, une plume de paon, une statuette précolombienne, un collier de perles de culture et un cavalier de jeu d'échec en bois sculpté – plus un butagaz, des sachets de soupes lyophilisées, des boîtes de canigou vides et autres produits de première nécessité. Les personnages trouveront également les bombes de peintures nécessaires à la confection des pentacles et, dans un coin, un petit tas de cendre issue de plusieurs papiers brûlés. Il s'agit des instructions envoyées par la Rose (vrais noms et tout le toutim) que Neflon a prudemment détruit. Il est cependant possible de reconstituer l'entête de l'une des feuilles : « Rose & Réséda.com – arrangements et livraison de bouquets à domicile » avec l'adresse du site internet de l'entreprise.

La seconde pièce sert de débarras et contient les effets personnels des corps d'emprunts. Les joueurs pourront y retrouver leurs habits, leurs sacs de voyage ainsi que leurs portefeuilles. Ils possèdent tous des passeports russes avec photos et noms (voir le petit

tableau récapitulatif de qui-est-qui pour ne pas trop vous emmêler les pinceaux) et un sac contenant divers objets de voyage.

A : Oleg Piotrevski voyage léger. Il a uniquement un attaché case avec une fermeture à code (il faudra le forcer, à défaut de se souvenir de la combinaison gagnante). À l'intérieur se trouvent une bombe lacrymogène et d'épais dossiers estampillés en russe « Secret défense ». Si un membre de l'équipe essaye de les parcourir, il réalisera outre qu'il parle le russe couramment, et que ce sont des rapports militaires sur l'activité de l'armée en Tchétchénie. Il semble que ce soit une sélection d'exactions compromettantes commises en temps de guerre, contresignées par les plus hauts responsables du pays.

B : Nikolai Olegovski a un sac à dos Adidas, qui contient une collection de cédés gravés, un baladeur mp3 dernier cri, une cartouche de cigarettes menthol de duty free et la traduction en russe de « Le C++ pour les nuls ».

C : Pietra Olegovski a un sac à main Vuitton en cuir rouge, rempli jusqu'à la gueule de produits de beauté (crèmes, poudres, parfums, eyeliner, fond de teint, fard à paupière, rouge à lèvres, vernis, etc.). On peut aussi trouver un minuscule album rempli de photos de mâles torsos nus (ses ex.), plusieurs bouquins de géopolitique et un organisateur dernier cri rempli de notes universitaires.

D : Kristina Kowalski a un sac à main Cartier en plastique transparent. On y trouve son book (photos de défilés de mode, soirées avec des stars du show bizz ou des people de la Jet Set), des boîtes ouvertes d'antidépresseurs et autres drogues légales, un porte-bonheur en poil de lamas tressés et le dernier livre de Paulo Coelho aux pages cornées.

E : Vladimir Ivanov a un sac de sport. Il contient une matraque en caoutchouc démontée, une série de bagues épaisses et toutes semblables (ressemblant à s'y méprendre à un poing américain), un couteau en fibre de carbone et divers accessoires de musculation (extenseurs et compagnie). Le tout est emballé dans un ensemble de sport (jogging, baskets, tee-shirt) d'un noir immaculé, accompagné de son petit bonnet et de son cache-nez noir du meilleur goût.

Au rez-de-chaussée de l'usine, les PJs pourront découvrir trois cadavres. Robert Neflon – un homme d'une cinquantaine d'année, habillé aux puces, rouflaquettes grises et casquette de brocanteur – s'est pris une balle dans la tronche. S'ils fouillent son corps, les personnages trouveront une broche en argent en forme de rose, ainsi que son portefeuille – dans lequel, outre ses papiers, ils découvriront une photo de lui en train de jouer au scrabble avec un fox-terrier (Barnabosse). Les deux autres corps ont été égorgés de façon très sale (si on se penche sur le problème on peut déduire qu'ils ont été *mordus* à mort) et sont vêtus de costumes stricts. Ils ont tous deux une carte de la DST à leurs noms (Lucien Gaultier et Joachim Potard) et des revolvers de petit calibre.

La porte qui donne vers l'extérieur est restée ouverte. De l'autre côté se trouve une grande friche industrielle, qu'il faudra traverser pour découvrir que l'on se trouve à la périphérie de Mulhouse, non loin de la gare. Bien entendu, sortir à découvert signifie aller au devant de nombreux ennuis.

À la recherche du temps perdu

Dès le début du scénario, les joueurs devraient avoir en main une poignée de pistes pour enquêter. Il n'est pas sûr cependant qu'ils saisissent tout de suite la gravité de la situation et la nécessité vitale de chercher à en savoir plus. Ça n'est pas grave ! Vous avez de nombreuses cartes dans votre manche pour leur causer du tracas et les pousser à l'investigation (voir les sections *Quelques opportunités d'action...* et *Adversaires*) et, dans le pire des cas, ils vont aller se fourrer dans le pétrin d'eux-mêmes (aller voir la police, par exemple, est un excellent moyen pour remettre la DST sur leur trace).

La planque

Le laboratoire de sorcellerie de Robert Neflon est installé dans une usine de pièces métalliques fermée dans les années 60. L'essentiel de la friche industrielle est bien délabré : les portes et les fenêtres des bâtiments ont été murées, puis le béton a été défoncé par diverses générations de squatters. Derrière le bâtiment occupé par le sorcier, les PJ's retrouveront la Clio grise des agents de la DST (rien de bien intéressant à l'intérieur, si ce n'est une radio à ondes courtes reliée au central de police) et le taxi monospace de l'invocateur dissimulé sous une bâche sale. Dans ce dernier véhicule, ils pourront découvrir une collection de bouteilles d'eau minérale coupée aux somnifères dans le mini-bar, ainsi que la licence professionnelle de Neflon (avec son adresse à Mulhouse) et un passe d'accès aux parkings de l'aéroport Bâle – Mulhouse. Si les joueurs explorent la friche industrielle à la recherche d'éventuels témoins, ils finiront par tomber sur un squad de punks anarcho-nihilistes pas lavés depuis la mort de Kurt Cobain. Il faudra partager quelques canettes de 8.6 avec eux et les dépanner d'une paire de seringues propres avant d'en pouvoir tirer quoi que ce soit : ils diront alors qu'ils ont repéré un mec bizarre avec un chien, qui rôde du côté de l'usine depuis plusieurs semaines. Ils pensent qu'il est recherché par la police et qu'il a planqué un gros magot dans le coin. Les punks sont prêts à filer un coup de main aux PJ's pour fouiller la friche et faire 50/50 quand ils auront dégotté le trésor – inutile de préciser que cette opération se révélera stérile et qu'à force de farfouiller dans des trucs rouillés on risque de choper le tétanos et/ou la pneumopathie atypique.

L'aéroport

Oleg et sa famille sont arrivés la veille du réveil des PJ's, vers 23 heures, dans un gros porteur de la compagnie *Aeroflot*. Pour obtenir ces informations,

les joueurs n'auront qu'à se pointer à un guichet d'information avec leurs passeports et tanner suffisamment l'employée qui somnole derrière. En poussant encore un peu le bouchon, celle-ci pourra même se souvenir que le vol avait deux heures de retard et que les messieurs qui attendaient la famille russe ont fait passer un appel sur les haut-parleurs sans parvenir à les trouver. À la station de taxi, les enquêteurs pourront tailler le bout de gars avec les collègues de Neflon : ils n'ont pas grand chose à dire sur Robert – un collègue plutôt sympa mais saoulant avec sa culture (il regardait la Cinquième à l'heure de la StarAc'). Les membres de l'équipe de nuit signaleront que des condés en civil sont passés le matin pour consulter les dossiers du personnel. Il s'agit du duo de la DST venu chercher l'adresse de Neflon. Dans le casier du sorcier conducteur de taxi, s'ils parviennent à y avoir accès, les joueurs trouveront des boîtes de somnifères, des sacs poubelles, des rouleaux de chatterton, une paire de menottes et une corde de huit mètres.

Robert Neflon

Le sorcier loge dans un demi-pavillon en copropriété, dans la banlieue de Mulhouse, entre une cité HLM et un hypermarché de gros volumes. Les voisins (Barabara et Quentin) forment un couple de jeunes gens biens sous tout rapport qui se feront un plaisir de répondre aux questions de personnages dotés d'un prétexte crédible. Ils raconteront la venue des flics avant le lever du jour, qui les ont réveillés en enfonçant la porte de Neflon. Ils n'avaient jamais remarqué quoi que ce soit de louche chez lui, à part peut-être sa propension à organiser des soirées une fois par mois, où des gens étranges habillées à la mode d'antan (redingote et hauts-de-forme) venaient psalmodier en sa compagnie. Ils apprécient particulièrement son chien, qui est très propre et bien élevé... Dans l'appartement lui-même, les joueurs trouveront, caché dans la penderie, l'arsenal du parfait petit sorcier : livres occultes et pnakotiques, traités de pentacologie, cierges noirs, sang de vierge lyophilisé, etc. Dans son album photo, il y a plusieurs clichés pris lors de congrès indicibles autour du monde, en compagnie de confrères éminents – on peut y trouver des portraits de Charles et Karl, ses meilleurs amis (voir *Adversaires*). Eplucher les relevés de compte bancaire permettra de réaliser que Neflon reçoit un fixe mensuel, comme un salaire, versé par la start-up florale « Rose & Réséda.com ».

Rose & Réséda.com

Sur le site internet de « Rose & Réséda.com » – qui fait dans la vente de bouquets tout ce qu'il y a de plus normaux – il est possible de dégouter l'adresse d'une boîte postale à Mulhouse. Planquer devant permet de remonter jusqu'à Charles et Karl (les sorciers de la Rose) et à l'antenne locale de la confrérie de sorciers. Une autre solution consiste à contacter par email les responsables de la boîte et à prendre rendez-vous avec

eux. Dans un cas comme dans l'autre, les personnages aboutiront à une échoppe de fleuriste du centre ville (la couverture est bien tenue, on peut même y acheter des bouquets !) au rez-de-chaussée d'un grand bâtiment. Derrière la porte marquée *Entrée interdite*, est installé un vaste penthouse ambiance club de gentlemen britanniques, qui accueille les infrastructures occultes : stocks de composantes, bibliothèques interdites, salles de vidéoconférence, chambre froide pour corps d'emprunts, etc. Entrer dans les locaux et fouiner risque d'être compliqué par la présence, dans tout l'immeuble, d'une demi-douzaine de démons liés à des objets de la vie courante et chargés de défendre les secrets des lieux (une perceuse, un lampadaire halogène, un grille-pain, un cendrier en marbre, un canapé Empire, etc.). Si les PJs parviennent malgré cela à choper un des sorciers et à le faire parler, ils en tireront une explication assez complète de l'affaire en cours. Ils ne connaissent cependant pas la vraie nature des PJs, les ordres d'invocation ayant été émis de plus haut qu'eux. Les invocateurs savent que la seule façon de libérer les séides consiste à en tuer les corps d'emprunt (il est douteux que les joueurs se suicident avec enthousiasme). Si on leur en fait la demande de façon convaincante, Charles et Karl peuvent réinvoquer les personnages dans de nouveaux corps – ce qui leur permettra de se débarrasser de la menace policière et ruskof. Restera tout de même le problème de trouver cinq nouveaux cadavres... Enfin, si les joueurs sont vraiment énervés et qu'ils veulent poursuivre leurs enquêtes, lâchez-leur une piste qui conduit en Forêt Noire, dans les grandes propriétés des pontes européens de la Rose : traînant à leur suite une ribambelle de poursuivants, le voyage risque d'être funky et l'arrivée sur place des plus violentes.

Quelques opportunités d'action pour relever le plat

Barnabosse, un cabot qui vous veut du bien

Le familier de Neflon est dans la mouise. Juste après avoir recouvré sa liberté, il a filé vers Mulhouse avec l'intention de refaire sa vie sous des cieux meilleurs. Arrivé en ville, il a dû rapidement déchanter : personne n'est prêt à accorder du crédit à un chien, encore moins un fox-terrier qui parle. Après avoir commis une ou deux erreurs stratégiques (se pointer dans une agence de voyage et demander les prix du prochain vol pour les Baléares), Barnabosse a pris pleinement conscience de sa situation. Après réflexion, il s'est dit que la meilleure carte qu'il avait à jouer était de prendre contact avec les PJs et de voir ce qu'ils pourraient faire pour lui.

Dans un premier temps, Barnabosse va chercher à retrouver l'équipe, puis il va suivre ses membres

discrètement pour observer leur comportement. Il pourra alors surgir de façon providentielle au cours d'une baston pour leur filer un coup de patte, se laisser repérer dans sa filature, voire aborder franco les persos dans une ruelle sombre : « Salut les jeunes, on s'ballade ? »

Aux personnages de voir comment ils veulent faire avec le clébard. Barnabosse est une mine de renseignements sur Robert Neflon et la sorcellerie (il a été lié à Bébert plus de trois ans) comme sur la hiérarchie démoniaque. Il n'a cependant aucune envie de se faire connaître de ses supérieurs, sachant très bien que leur première réaction sera de le buter pour permettre à son âme de rentrer aux Enfers... Barnabosse négociera ces renseignements en échange d'un paquet de croquettes pour chien et de l'assurance que les persos l'aideront à mettre les voiles une fois qu'ils auront réglé leurs problèmes de mémoire.

Bien sûr, il est possible que les joueurs se braquent et refusent la compagnie du chien parlant. Cela fera seulement un ennemi de plus à prendre en compte pour la suite du scénario !

OHMSS For Your Eyes Only

Les services secrets français vont assez rapidement (en deux ou trois heures) réaliser que deux de leurs agents sont sur le carreau et monter dans la foulée une cellule de crise. Une fois les corps retrouvés grâce à la localisation du véhicule, ils vont mettre les bouchées doubles pour élucider ce mystère. Pour eux la situation est claire : un groupe d'agents russes est arrivé en France et ceux-ci cherchent à empêcher Oleg de livrer ses infos... Un avis de recherche d'Oleg et de sa famille est transmis aux forces de police, avec pour consigne de ne pas agir sans avoir prévenu la DST.

Quelques heures après leur réveil, les joueurs vont donc avoir au cul tout ce que la région compte d'uniformes bleus. S'ils se laissent arraisonner par la police et emmener au commissariat, ils auront droit à une entrevue surréaliste avec des pontes des services secrets, qui les interrogeront sans fin sur l'identité de leurs « ravisseurs » et sur l'endroit où se trouvent les « documents ». Dans le meilleur des cas, les PJs devraient tenir leur couverture et remettre aux agents l'attaché case plein de documents – mais même comme ça ils ne seront pas tirés d'affaire. Le responsable de l'entrevue est un ange de Dominique et il comprend vite que le groupe compte au moins un démon : les PJs sont amenés en cellule provisoirement en attendant l'arrivée des exorcistes de Notre-Dame. Gageons que les joueurs auront alors à cœur de sortir assez rapidement de cette mouise.

Voilà pour l'action la moins chaotique. Il est cependant plus probable que les joueurs ne se laissent pas arraisonner par les flics sans raison, qu'ils ne tiennent pas très bien leur couverture lors de l'entrevue ou qu'ils refusent de remettre les documents sans savoir ce que cela implique : bref, qu'ils partent en couille. Les choses vont alors se gâter pour eux : refus

de coopération, tentative de fuite, poursuite, coups et blessure, etc. Un malheur venant rarement seul, vous êtes bien sûr invité à pimenter cette échauffourée avec l'intervention d'autres groupes impliqués dans cette sombre affaire.

Da bourganietchka

Les ruskofs reviennent et ils sont pas contents ! Les supérieurs hiérarchiques d'Oleg n'ont mis que quelques heures à se rendre compte que leur subordonné avait disparu dans la nature avec une pile de dossiers compromettants. Au moment où le scénario débute, ils viennent de retrouver le vol qu'il a emprunté et de contacter des amis immigrés pour enquêter sur place. Même s'ils ont peu d'espoir de mettre la main sur les documents – ils pensent que la livraison a déjà eu lieu – ils espèrent minimiser la casse et éventuellement remettre le poing sur le déserteur.

Dès que les joueurs auront fait suffisamment parler d'eux (baston en pleine rue, pétage de pouvoir surnaturel devant témoin, course-poursuite, etc.) les agents de l'Est vont se lancer dans la cavalcade. Ils se feront aussi discrets que possible dans un premier temps, essayant de repérer l'attaché-case qu'ils convoitent et un éventuel soutien armé du gouvernement français. Une fois assurés que la voie est libre ils rentrent gaillardement dans le tas.

Leur objectif est double : retrouver et détruire les dossiers tchéchènes – ils n'iront cependant pas les chercher dans un commissariat – et suffisamment amocher Oleg et ses proches pour qu'ils n'aient pas l'opportunité de créer un précédent. Immigrés illégaux au passé chargé, ces deux agents du gouvernement russe n'ont que faire de la loi et de la discrétion et peuvent se montrer extrêmement violents.

Il n'est pas impossible non plus qu'ils se joignent à une empoignade PJ vs. Poulagas s'ils pensent pouvoir choper la valise dans la mêlée.

Quand les chefs s'en mêlent

Godefroy (l'ange de Georges incarné dans le corps de Nikolai fils d'Oleg) était en prison au Paradis quand il a été invoqué. Autant dire que les sirènes des forces du Bien se sont mises à sonner bien fort quand il s'est fait la belle involontairement. Une équipe de soldats de Dieu, déguisés en rockers et menés par un ange de Laurent, va également chercher à mettre la main sur les personnages.

Il leur faudra sans doute un peu de temps pour réussir à retrouver où Godefroy s'est incarné (une trentaine d'heures) grâce à la trace qu'il a laissée dans les Marches Intermédiaires. Une fois rendus à Mulhouse, les envoyés de Notre-Dame vont guetter tous les signes d'activités surnaturelles et tomber sur le râble des responsables : sachant que les anges ont un accès très large aux données de la police, cela ne devrait pas prendre beaucoup de temps.

Une fois les PJs repérés, ils vont essayer de les choper pour interrogatoire, quitte à utiliser la manière forte. Les youyous respectent le principe de discrétion et seront contraints de la jouer aussi fine que possible. Lorsqu'ils découvriront que Godefroy s'est allié avec un démon et deux païens, ils risquent de ne plus rien comprendre et donc de rentrer dans le tas... La seule façon de faire rentrer l'ange de Georges dans sa cellule et de mettre de l'ordre dans tout ce bordel consiste en une hécatombe globale de tous les personnages – et il est douteux que les principaux intéressés se montrent très enthousiastes !

Quand les chefs s'emmêlent

Si vous vous sentez d'humeur taquine, vous pouvez décider de faire intervenir dans ce mic-mac cosmique les supérieurs de certains autres PJs. On peut imaginer qu'un dieu grec présent sur terre (Hercule, Athéna) soit mis au courant de l'incarnation forcée d'Ulysse et décide de venir lui filer un coup de main providentiel. On peut penser que les dealers sénégalais de Mulhouse reconnaissent Papa-Mange-La-Lune pour ce qu'il est – un puissant sorcier animiste – et viennent spontanément lui prêter main forte (ou lui demander une potion de virilité au moment le plus incongru). Il n'est pas impossible que Catherine elle-même, exilée sur la terre, ne vienne passer un petit coucou à sa vieille amie Herminie. Et dans ce cas, il n'y a aucune raison pour que Valefor ne traverse pas une scène de cette aventure au volant de son cabriolet...

Vous disposez d'autant de « deus ex machina » potentiels que de PJs, à utiliser pour complexifier l'action ou – au contraire – pour les tirer d'un mauvais pas. L'avantage de ces interventions est qu'elles empireront d'un coup l'ambiance au sein du groupe, chacun commençant à comprendre que le voisin est plutôt louche.

INS/MV Révélations

Premiers souvenirs

Accessibles dès le début du scénario, à condition de réussir un jet de Volonté Normal. La RU peut servir à déterminer la qualité des renseignements fournis. Il s'agit des actions qu'étaient directement en train d'accomplir les personnages au moment où ils ont été invoqués.

A : Assis sur une plage de sable blond, tu contemples un lagon turquoise. De grands oiseaux blancs volent mollement au-dessus d'une barrière de corail. Au loin, tu entends des bruits de tambours. Tu as les mains poissées du sang du poulet que tu viens d'égorger.

B : Tu es dans une cellule d'un gris immaculé, des menottes aux chevilles et aux poignets. Cela fait très longtemps que tu es là. Ton compagnon de prison est

un gaillard énorme aux cheveux et à la barbe sale et tu sais que tu lui dois respect et obéissance.

C : Tu es attablée dans une immense cafétéria, grande comme un aéroport ou une petite ville. Autour de toi, sur des kilomètres carrés, des gens sont assis et mangent des hamburgers et des frites grasses. Quand tu mords dans ton sandwich celui-ci pousse un drôle de petit cri.

D : Debout devant un lutrin, tu es en train de recopier à la main un imposant ouvrage sur la vie de sainte Bernadette Soubirou. La lumière qui tombe sur ta page provient d'une longue fenêtre en ogive, à travers laquelle tu peux apercevoir une cité flottante faite de marbre et d'argent, baignée par une clarté dorée de première aube.

E : Allongé dans un cercueil de verre, tu dors depuis des siècles. Tu sais qu'autour de toi s'activent des infirmières en toges blanches et des médecins qui ont des sabots à la place des pieds. Tu rêves que tu es sur un bateau et tu sais que l'heure n'est pas encore venue de te réveiller.

Flash-back 1

Après la première situation de stress du scénario, lorsqu'ils sont dans un endroit à peu près tranquille, les personnages sont assaillis de flash-backs. Ils récupèrent alors une partie de leurs connaissances (le premier pouvoir de la liste ainsi que leurs deux premiers talents).

A : Paris dans les années 1950. À tes pieds gît l'homme que tu es en train de tuer : costard sombre, chapeau de feutre, il était connu dans le milieu sous le nom de Guiseppe La Poudre. Il a mis sur le trottoir, malmené et violé trop de tes sœurs. Le petit malfrat se tord de douleur et vomit un nouveau serpent : un mamba noir de vingt centimètres de long.

B : Tu es dans une petite église de pierre sombre, avec peu d'ouvertures. Une trentaine d'hommes habillés d'armures lacunaires et de peau de bêtes sont debout dans la nef, appuyés sur des haches de guerre ou des épées longues. C'est toi qui dit la messe, il te semble que tu parles en latin.

C : Tu es au musée du Louvre, dans la salle de la Joconde. Quelques visiteurs s'esbaudissent devant la toile : les femmes portent jupes, jupons et chapeaux à voilettes ; les hommes ont des redingotes, des cannes et des moustaches cirées. Ton voisin – un grand sec à monocle – te prend par la taille et te murmure « Dire que pas un de ses crétins n'a remarqué que c'était un faux ! »

D : Assise sur le bord d'un nuage, tu regardes la terre tourbillonner loin en dessous de tes pieds nus. En te concentrant un peu, tu peux réussir à apercevoir ce qui s'y passe. Dans un petit village du Sénégal, un curé sermonne ses ouailles, démontrant que la contraception est une invention du diable. Tu murmures pour toi-même : « Quelles conneries ! »

E : Tu es à la proue d'un grand bateau de bois, tu entends les cris rythmiques des rameurs qui le font avancer. La mer est bleue, saupoudrée d'îles

montagneuses aux falaises blanches. Tu respirez l'air marin à plein poumon et tu es heureux : tu rentres chez toi.

Flash-back 2

En pleine scène d'action, les personnages sont repris de visions, à la suite desquelles ils regagnent un nouveau pan de leur mémoire (les deux pouvoirs suivants et tous les autres talents).

A : Il fait nuit et la fumée du feu de camp monte entre les palmes. Tu es assis en tailleur sur un tronc coupé, le visage couvert de cendres, tandis que de tes poignets incisés perle du sang dans un bol d'eau de mer. Ton voisin de droite – un squelette à chapeau haut-de-forme – part d'un grand éclat de rire en te frappant amicalement le dos.

B : Tu es aux côtés de ton compagnon de cellule (cf. vision 1). Il est vêtu d'une armure de métal noir mat et porte une immense épée en os. Vous avancez dans un tunnel taillé dans de la roche, vers le cœur d'une montagne. Non loin, vous le savez, vous attend le dernier combat. Le passage descend en pente douce vers une lumière qui rougeoit : l'haleine soufrée du dernier des dragons vous prend à la gorge.

C : Tu es menottée à une chaise, dans une salle d'interrogatoire qui sent la sueur et la clope froide. L'homme qui t'interroge repose pour la millième fois sa question : « Pourquoi avoir cherché à dérober ce manuscrit de Nostradamus ? » Et, dans un éclat de rire hystérique, tu réponds cette fois : « Pour la gloire de Satan, la plus grande gloire de Satan ! »

D : Dans une cafétéria immaculée, tu discutes à une table d'angle avec ta meilleure amie. Elle n'a pas d'ailes dans le dos, porte ses cheveux bruns au carré et dégage une impression de sécurité et de gentillesse. « Je ne peux pas rester parmi vous, te dit-elle. Je vais devoir partir. » Tu ressens une grande tristesse mais tu sais qu'elle a raison et qu'il ne pourra rien lui arriver, parce que Dieu est à ses côtés.

E : Tu es dans une tente rudimentaire, en armure. De l'autre côté de la toile, tu entends les bruits quotidiens d'un camp militaire, plus loin la clameur des combats contre les assiégés. Debout devant ton plan de travail, tu traces avec un bout de charbon, sur une peau de mouton, le plan de la machine de guerre qui assurera votre victoire.

Révélation finale

Quand vous estimez que le scénario a atteint son apogée, les personnages sont pris de Vraies Bonnes Visions TM. Vous pouvez alors, pour les dernières scènes, leur remettre la totalité de leurs caractéristiques.

A : Baron Samedi, monarque du royaume des morts, te prend sur ses épaules et bondit dans la nuit. Sous ses pieds, tu vois défiler les îles des Caraïbes et les savanes éternelles de l'Afrique. Vous bondissez tous deux vers les étoiles et tu sais que tu es Papa-Mange-La-Lune, grand bokor vaudou.

B : An de grâce 547, à Durancum. L'archange Georges, ton maître, te prend par l'épaule et embrasse le champ de bataille d'un geste de la main. Les êtres féeriques sont tous morts, vous avez terminé votre tâche et il est temps de rejoindre le Paradis. Ce jour de gloire est un jour triste pour vous deux : le Conseil a décidé de votre mise à pied. Tu es Godefroy, fidèle bras droit de l'archange Georges, et vous allez passer le reste de l'éternité au fond d'une geôle paradisiaque.

C : *Palais de Tokyo*, mars 2003. Tu assistes au vernissage d'une exposition d'art conceptuel en compagnie de ton prince, vous profitez de chaque recoin pour vous peloter et vous embrasser. Valefor est très en beauté ce soir et particulièrement heureux de ce qu'il vient de trouver en faisant les poches du Ministre de la Culture. Vous filez aux toilettes pour vous enfiler le sachet de coke, la vie te sourit : tu es Niokmam, amie intime et servante du prince des Voleurs.

D : Tu te réveilles dans ta chambre de la Cité Éternelle : tu as fait un cauchemar. Tu as cru, un instant, que toutes les femmes de la terre t'appelaient à l'aide, qu'elles te demandaient de revenir pour les aider à supporter l'implacable joug masculin. Tu te souviens alors que Catherine est déjà parmi elles et passes le reste de la nuit en prière, communiant de tout cœur avec les opprimées de la terre. Ta voix monte vers le ciel jusqu'aux oreilles du Créateur : tu es Herminie, dernière fidèle de l'archange des Femmes.

E : Tu n'as plus que la peau sur les os, que des lambeaux de chemise sur le dos. Tu as perdu ton nom, tes souvenirs, tes biens et pourtant, sur ce bateau où tu t'es embarqué clandestinement, tu es heureux. La vigie a annoncé que vous arriviez en vue d'Ithaque. Tu penses à ta fidèle Pénélope, à ton fils Télémaque, tu sais que tu les retrouveras malgré les années qui se sont écoulées. Aucun dieu ne pourra plus s'y opposer, car tu es Ulysse Fertile-en-Ruses, héros victorieux de la guerre de Troie.

créer la surprise. Essayez de ne pas trop préparer ce final et laissez-vous emporter par la folie du moment.

Allez, on lève les bras en l'air, on crie, on jette ses dés sur la table des voisins... Enjoy !

Un final, des finaux

La fin du scénario viendra bien assez tôt, ne vous en faites pas : quand vous estimez que la mayonnaise est assez montée et qu'elle menace de devenir dure comme du béton, lâchez les dernières visions et organisez une scène d'action bien comme il faut.

Que les joueurs s'entre-tuent, qu'ils s'allient avec un groupe ou l'autre, qu'ils détruisent les documents secrets, qu'ils partent en Allemagne casser du sorcier, qu'ils changent de corps et d'identité pour filer aux Maldives, qu'ils explosent tout ce qui bouge ou qu'ils se lancent dans la musique en fondant un label de french touch, toutes les issues sont bonnes !

Il est impossible de prédire où ils en seront à ce moment-là. Par contre, il est certain qu'ils auront oublié l'existence d'au moins un groupe de PNJs que vous pourrez faire intervenir au moment opportun pour

Annexes

Adversaires

Barnabosse

Démon d'Asmodée grade 2 incarné dans un fox-terrier

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
2	3+	3+	3+	3+	4+
PP	PF	BL	BG	BF	MS
25	5	4	8	12	16

Armes : Morsure, griffes

Talents : Corps à corps 3, Défense 3+, Athlétisme 5+, Acrobatie 4, Culture Générale 6, Enquête 6, Baratin 6, Jeu 8+

Pouvoirs : Pari Stupide 5, Illusion 4, Télékinésie 4, Lire les pensées 3, Détection du futur proche 2, Aura de confusion 1

Flics, condés, bourres

Professionnels de la profession

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
2+	1+	2	2	1	2
PP	PF	BL	BG	BF	MS
-	4	3	6	9	12

Armes : Revolver petit calibre

Talents : Tir 2 (Armes de poing 3), Corps à corps 3, Métier : Keuf 2, Conduite 2, Les jeunes c'est tous des drogués 2, Vénére/Cracher sur Sarkozy (suivant les circonstances) 2+

Borit et Vedad

Malfrats biclassés agents ruskofs

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
2	2+	2+	2+	2	2
PP	PF	BL	BG	BF	MS
-	4	3	6	9	12

Armes : Revolver gros calibre

Talents : Baratin 2+, Combat 2 (couteau 4), Corps à corps 1+, Défense 1+, Discrétion 2, Enquête 1+, Fouille 3, Tir 3 (armes de poing 4+), Torture 1+, Regretter le bon vieux temps de l'URSS 3+

Charles et Karl

Sorciers de la Rose mulhousois

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
1	1	2	4	1	2+
PP	PF	BL	BG	BF	MS
-	5	2	4	6	8

Armes : Petit calibre

Talents : Tir 1+, Combat 2, Défense 2, Pentacle 3, Invocation 3, Demande à un démon 2, Demande à un ange 2, Contrôle d'un démon 2, Sortilèges 3

Pouvoirs : Protection, Vrai Nom, Lecture d'Aura (cf. Guide de la 3e Force ou improvisez en direct)

Hervé et ses Joyeux Ripailleurs

Faux groupe de folk-rock français, vrai squad de soldats de Dieu

Hervé

Ange de Laurent Grade 1

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
4	5+	3	3	3	4
PP	PF	BL	BG	BF	MS
15	7	7	14	21	28

Armes : Petit calibre, épée longue

Talents : Arme blanche 5+ (épée longue 7+), Tir 3+ (petit calibre 5+), Défense 7+, Athlétisme 5, Corps à Corps 5, Médecine 3, Baratin 3, Savoir militaire 7+, Hurler du Folk Rock 2

Pouvoirs : Juste Lame 3, Armure corporelle 2, Aura de courage 2, Esquive acrobatique 1

Épée bénie mineure (Pr +1, Pu +4)

Escouade de soldats de Dieu

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
2	3	2+	2	5	2+
PP	PF	BL	BG	BF	MS
6	4	3	6	9	12

Armes : Petit calibre

Talents : Acrobatie 3, Athlétisme 3, Conduite 3, Corps à corps 3, Défense 3, Discrétion 4, Intimidation 2, Savoir militaire 2 (reconnaissance 3), Tir 2 (armes de poing 3+), Jouer d'un instrument une bière à la main 1+

Les personnages

Pour le tournoi, les feuilles des PJs sont fournies en double (la version “ début de partie ” pour les joueurs et la version complète pour le MJ). Attention à ne pas les intervertir !

Le meneur trouvera dans les pages qui suivent les deux versions réunies afin de disposer à tout moment de toutes les informations.

	Corps d'emprunt	Vrai nom	Nature
A	Oleg Piotrevski	Papa-Mange-La-Lune	Bokor vaudou
B	Nikolai Olegovski	Godefroy	Ange de Georges
C	Petra Olegovski	Niokmam	Démon de Valefor
D	Kristina Kowalski	Herminie	Ange de Catherine
E	Vladimir Ivanov	Ulysse	Héros grec

A

Version PJ

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
2	2	3	4	2	3

Talents :

Pouvoirs :

Description tout nu :

Mâle, la quarantaine. Assez petit mais solidement bâti. Yeux clairs et légèrement bridés, cheveux blonds grisonnants coupés courts. Bonne condition physique. Trois balafres sur le torse.

Version Meneur

Papa-Mange-La-Lune

Bokor main-droite haïtien

Lwa (dieu Vaudou) tutélaire : Baron Samedi

Incarné dans le corps d'Oleg Piotrevski

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi	PP	PF	BL	BG	BF	MS
2	2	3	4	2	3	16	4	3	6	9	12

Talents :

Politique haïtienne 2+, Savoir occulte : Vaudou 7+, Baratin 4, Tir 2 (Armes de poing 4+), Corps à corps 2+, Défense 4, Aisance Sociale 3, Médecine 2+

// Stratégie Militaire Russe 5, Russe 4, Politique Russe 3, Techniques d'Espionnage 3

Pouvoirs :

Vrai fils du Vaudou 1 : Ce pouvoir permet au personnage d'être sous la protection du Baron : aucun pouvoir utilisé contre lui ne pourra le faire dévier de ses convictions vaudoues, et il ne pourra être possédé par un ange, un démon ou autre. (Permanent.)

Zombies 5 Cf. pouvoir démoniaque "résurrection macabre"

Mange-la-tombe 3 (2PP par main, défense sous Agilité, portée : niv.x 5m)

Ce pouvoir fait surgir des mains du sol pour agripper les pieds d'adversaires (Main : Ag 3, Faire tomber : Ag 3). En réussissant un jet d'opposition en Ag avec la victime empoignée, les mains la jettent au sol. Elles peuvent même l'immobiliser une seconde si leur RU est supérieur ou égal à 6.

Durée du rituel : 5 minutes, le temps de répandre un paquet d'osselets humains sur le sol.

Mauvais œil du Baron 2 (5PP, défense sous Force, portée 5 m)

Ce pouvoir permet d'affecter par une maladie dégénérante un humain normal. Il perdra 1 point de force par semaine jusqu'à ce qu'il passe une semaine en soins intensifs à l'hôpital.

Durée du rituel : une nuit à incanter, boire du rhum en en crachant sur une photo de la victime avec au moins 5 effets personnels et une mèche de cheveux.

Chevaucher-Lwa 2+ (6PP, portée nulle, pas de défense)

Ce pouvoir permet au Lwa de prendre possession du corps du bokor. Le chevauchement dure RUx2 heures durant lesquelles le bokor (chevauché par le Baron Samedi) gagne 4 rangs en Volonté et 2 en Perception, ainsi que le Toucher de Mort (il lui suffit de les toucher pour tuer des animaux de petite taille ou des plantes).

Armure Corporelle 2 (version démoniaque)

Notes : donnez d'abord les pouvoirs Zombies et Armure Corporelle au joueur, ce qui évitera qu'il ne devine trop tôt son appartenance au Vaudou. Un bokor est un sorcier vaudou très puissant et connu dans le monde entier. Les pouvoirs fonctionnent de la manière habituelle, à ceci près que la difficulté augmente avec le temps depuis lequel le bokor a quitté une zone vaudou. Ici, tous les jets seront à Très Difficile (le bokor a quitté une zone vaudou mais par incarnation, ça fait une moyenne). Il récupère 1PP toutes les 24 heures

B

Version PJ

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
5+	4+	3	4+	3	3

Talents :

Pouvoirs :

Description toute nue :

Mâle, la vingtaine. Petit et malingre. Cheveux blonds en bataille, yeux clairs. Trois poils de duvet sur la lèvre supérieure.

Version Meneur

Godefroy

Ange de Georges mis au placard depuis le VI^e siècle - Grade 2
Incarné dans le corps de Nikolai Olegovski

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi		PP	PF	BL	BG	BF	MS
5+	4+	3	4+	3	3		20	10	8	16	24	32

Talents :

Arme de contact 6 (Espadon 8), Tir 5 (Arbalète 7), Défense 6+, Équitation 5+, Latin 3+, Savoir Militaire 3+ (Tactique ET Stratégie 5+), Histoire du Haut Moyen Age 5+, Baratin 2, Intimidation 5+, Athlétisme 5+, Vociférer 3+

//Informatique 3 (télécharger des DivX et des mp3 ou avoir l'air d'un pro 5), House Muzik 3, Russe 4

Pouvoirs :

Colère Divine 4 (cf. Magna Veritas 4 p.91)

Arme Exaltée 3

Armure Corporelle 3

Augmentation de Force 2

Espadon béni majeur (Pr +3, Pu +7)

Régénération 1

Pouvoir de Grade : Guerre (niveau 4)



Version PJ

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
2	5+	3	3	3	2

Talents :

Pouvoirs :

Description toute nue :

Femelle, la vingtaine. Petit et fine. Yeux sombres, traits harmonieux, cheveux bruns très longs. Ongles rongés.

Version Meneur

Nickman

Démon de Valefor tout à fait normal - Grade 2
Incarné dans le corps de Petra Olegovski

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi	PP	PF	BL	BG	BF	MS
2	5+	3	3	3	2	20	5	4	8	12	16

Talents :

Tir 4+, Corps à corps 4+, Défense 5+, Acrobatie 4+, Conduite 3+, Discrétion 5+, Culture Générale 5, Fouille 4, Intrusion 5+, Informatique 3+, Aisance Sociale 5+, Discussion 5+, Séduction 4, Pickpocket 7,
// Science (Politique) 4, Milieu Estudiantin Moscovite 5, Russe 4

Pouvoirs :

Déguisement superficiel 3

Obscurité 3

Ouverture 4

Charme 2

Invisibilité 1

Pouvoirs de Grade : Voleurs (1), Jet-Set (3)

D

Version PJ

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
2	3	4+	5+	4+	4+

Talents :

Pouvoirs :

Description tout nu :

Femelle, la trentaine liftée. Grande, très (trop) mince, très (trop) belle. Yeux bleu marine (lentilles), joues creusées, crinière blonde permanentée, faux ongles. Seins siliconés.

Version Meneur

Herminie

Ange de Catherine, sainte martyre mise au placard depuis le XIIIème siècle – Grade 2
Incarné dans le corps de Kristina Kowalski

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi		PP	PF	BL	BG	BF	MS
2	3	4+	5+	4+	4+		20	7	5	10	15	20

Talents :

Arme de contact 2, Corps à corps 2, Défense 3, Equitation 2, Discussion 4, Séduction 4+, Fouille 4, Latin 4+, Ancien Français 5, Aisance Sociale 5+, Art (tapisserie 4+), Militantisme Féministe 7

//Promotion Canapé 3, KamaSutra 3, Hihihhi 4, Servir de porte manteau à un prix exorbitant pour des fringues mises une seule fois 4, Russe 4

Pouvoirs :

Lire les pensées 3

Charme 3

Conscience 4

Détection du mensonge 2

Téléportation 2

Psychométrie 1

Pouvoir de Grade : Femmes (4)

Conscience (5PP+contact physique avec la victime)

Ce pouvoir permet de faire prendre conscience de son véritable potentiel à la victime. Celle-ci se retrouve alors pendant une fraction de seconde débarrassée de tous les préjugés et complexes d'infériorité liés à son sexe, sa situation, l'époque ou la société et comprend ce qu'il ou elle désire vraiment être. Toute influence mentale (magique, amour, peur...) est définitivement annulée.

E

Version PJ

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
5	3	3	5	2	2

Talents :

Pouvoirs :

Description toute nue :

Mâle, la quarantaine. Grand, fin et très musclé. Cheveux noirs qui blanchissent aux temps, petits yeux sombres, gros sourcils, peau mate. Excellente condition physique (tablettes de chocolat).

Version Meneur

Ulysse

Héros grec en sommeil depuis plusieurs millénaires, chouchou d'Athéna, ennemi mortel de Poséidon
Incarné dans le corps de Vladimir Ivanov

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi	PP	PF	BL	BG	BF	MS
5	3	3	5	2	2	10	10	6	12	18	24

Talents :

Navigation 7, Intimidation 4+, Corps à corps 5, Survie 4, Séduction (ou Kama Sutra ? Héhé, sacrée Circé) 5, Baratin 5, Discussion 3, Tir 5 (Arc Composite Long _Pr -1 Pu +6_ 7), Tactique 4 (Chevaux de bois 6), Langues (grec ancien, latin) 4, Défense 5, Culture Générale (tout Homère) 7

// Sténo 5, Musculation 3, Russe 4

Pouvoirs :

Coup de Maître 3 (Coût 2PP)

Ulysse après avoir touché, peut relancer 3 fois le dé des unités et choisir parmi les 4 résultats le RU qu'il désire garder. L'annonce de l'utilisation doit être faite avant de savoir si le coup a porté.

Membre d'Acier 1 (Coût 2PP)

Permet de parer totalement une attaque physique. Il remplace une éventuelle esquive.

Volonté Supranormale 2 (cf. pouvoir angélique)

Foyer 1

Permet à Ulysse de récupérer 2 PP au lieu d'un s'il prie une heure devant son foyer, petit lieu dans sa maison où il aura installé ses objets de culte (une statuette d'Athéna, entre autres).

Régénération 3 (cf. pouvoir angélique)

Arc Composite Long béni par Athéna : Précision +0, Puissance +7, Portée Longue

Récupération d'1PP tous les 2 jours

