

LES COLOC'

Scénar One Shot avec personnages pré-tirés.
Magna Veritas par Thomas Laversin.

SYNOPSIS

Kobal, le trublion infernal, prépare un nouveau divertissement pour les troupes infernales : **les Coloc'**.

Son but

Prouver aux yeux de Satan que tous les démons sont des traîtres en puissance, et, par extension, que n'importe qui peut faire le boulot d'Andromalius le prince du jugement, même lui, Kobal : bref, l'humilier en *direct live* aux yeux de tous les démons de l'enfer.

Sa méthode ?

Mettre des démons connus pour leur manque d'efficacité et/ou de motivation en situation de mission, mais vraiment une mission de merde, une mission d'infiltration au sein d'une équipe d'intervention angélique, pour qu'ils se sentent vraiment seuls, et les pousser à la trahison. Ce que nos vaillants 007 démoniaques ignorent, c'est que chacun des membres de la mission angélique est en fait un démon. Pour cela, il a établi un scénario digne des plus mauvais films d'épouvante, un parfait PAC « piège à cons ». Reste à voir si les PJ se feront avoir, ou s'ils prouveront à Kobal qu'il a totalement tort à leur sujet ! Ce scénario requiert l'utilisation de personnages pré-tirés, car il n'aurait pas beaucoup d'intérêt avec des démons vraiment efficaces.

Mais, mais... Comment est-ce possible ? !

Son plan perfide se base sur un projet de Vapula. Il avait tenté de créer un jour un imitateur d'aura angélique ! Le projet avait été un échec total, il créait une aura angélique crédible uniquement aux yeux des démons : les anges remarquaient à chaque fois les anomalies de l'aura artificielle. Ce projet fut abandonné, car même Vapula jugeait la tâche impossible. Jusqu'à ce que Kobal mette son gros nez rouge dans certains rapports...

Appréciez la mise en scène de Kobal !

Avant que le scénario ne commence, chacun des démons aura été briefé par son contact habituel. Celui-ci leur aura remis l'artefact de Vapula qui (*Rappel*) « permet de simuler une aura angélique et un langage angélique uniquement aux yeux des démons. » Après s'être rejoint à Marseille, ils iront dans un ancien temple en Turquie. Ce temple renfermerait une relique chrétienne de grande importance. Après un rapide affrontement, ils devront rejoindre un sous-marin qui retournera à Marseille. L'ennui, c'est que le sous-marin n'a rien de naturel : Kobal s'est incarné à l'intérieur pour mieux piéger les PJ. Dans le submersible, toutes les actions des PJ seront filmées et retransmises directement en enfer (et aux autres princes accessoirement), comme certains programmes de variété en vogue sur M6 et TF1...

Durant ce trajet de retour, il va les bombarder de visions et de cauchemars, dans le but de les pousser les uns contre les autres, avant de faire disparaître la relique sacrée, qui se révélera être le placenta fossilisé de la vierge Marie, mère du christ. A ce moment, la teneur des visions deviendra prophétique, annonçant le grand retour du christ vengeur, destructeur du mal (Jésus le destructeur ? Complètement bidon le scénario de Kobal, non ?). Les actes des PJ seront vus par l'ensemble des démons du monde, belle pub, non ? Vont-ils accepter l'ultimatum de Jésus, renier le mal pour rejoindre le bien ? Suspens...

INTRODUCTION

Tous se seront rejoints au point de rendez-vous à Marseille, auront fait connaissance en révélant leur aura sans encombres, et ce seront embarqués dans un hélicoptère en destination de la Turquie. Pas le temps de vraiment faire connaissance qu'il faut déjà préparer l'opération. Leur contact, un ange de Didier (en réalité un grade 3 de Kobal de connivence avec son boss), leur explique rapidement que les récents tremblements de terre dans cette région ont découvert un ancien temple dans lequel serait caché l'une des reliques les plus précieuses de la chrétienté, laquelle ? Difficile à dire... Les informations ne sont pas claires à ce sujet (ils verront sur place en gros !). Il leur annonce qu'un sous-marin les attend à 30 kilomètres, sur la côte, à Izmir : le Balko, un bâtiment russe, le capitaine est payé pour les prendre sans poser de question.

Le scénario commence directement en pleine scène d'action, à eux d'évaluer la situation et de préparer le plan d'attaque, et peut-être, pour les plus mauvais, se trahir dès le début. Une scène d'action, il y a rien de mieux pour souder une équipe qui ne se connaît pas !

EPISODE I : LE TEMPLE

Début du scénario : Opération commando dans un ancien temple contre une équipe d'archéologues épaulée par des soldats nationaux. Les PJ sont en surplomb sur un affleurement rocheux. Ils ont toute opportunité de réfléchir pour mettre en place un plan d'attaque (voir annexe).

Cette scène doit être jouée le plus rapidement possible, pour ne pas leur laisser le temps de réfléchir : c'est ça l'action ! En effet, tout cela n'est qu'une œuvre de Kobal qui a installé un faux campement dans une ruine sans intérêt qu'il a redécoré selon les besoins de son plan débile. De même, il a fait embaucher quelques gardes turcs et une équipe de comédiens turcs qui jouent les archéologues, persuader d'être les futurs Indiana Jones, en attendant l'équipe de tournage. S'il avait le temps de traîner, ils pourraient remarquer des anomalies, malheureusement, ils n'en ont pas le temps !

Le campement des archéologues

Il est composé de 6 tentes contenant :

- les effets personnels des archéologues et des gardes,
- le matériel de fouille,
- des textes anciens se référant à la naissance de Jésus (sans grande importance d'ailleurs),
- un radioémetteur (factice) et un groupe électrogène (tout aussi factice),
- 2 Jeeps (les clefs sont sur le contact),
- et 1 camion de transport de troupe.

Il est gardé par 4 gardes turcs peu vigilants.

Le temple

La porte du temple s'ouvre dans les profondeurs de la terre. 2 gardes y sont postés. Ils n'ont d'ailleurs aucune envie d'aller plus en avant dans les profondeurs du temple, un peu effrayés par ce lieu bizarre.

Les différentes salles du temple :

- **Les deux salles du couloir d'entrée** : elles contiennent des urnes remplies de cendres, et des offrandes sous formes de céréales séchées (avoine, foin, blé), ainsi que des colliers de bêtes de trait. (C'est sensé être les restes des animaux qui étaient dans l'étable de Bethléem lors de la naissance de Jésus : Kobal est vraiment taré !)
- **La salle principale et l'autel** : les 4 gardes restant y sont avec 3 archéologues. Une caméra posée sur trépied est au centre de la salle (elle est totalement factice). Cette salle a des dimensions peu communes (plus de 200 mètres de longs), le plafond est soutenu par des piliers. Une fresque couvre l'ensemble des murs, racontant comment les animaux de l'étable de Bethléem (dont un ornithorynque !) ont reçu le don d'intelligence de Gabriel qui leur a demandé de mettre en sûreté un objet très précieux : **le placenta de Marie** ! On voit alors leur odyssée jusqu'en Turquie où une tribu les accueille et les célèbre, construit un temple en leur honneur, et dissimule l'entrée de ce temple sous des éboulis à leur mort. Sur un autel au fond de la salle, un bout de viande séché est posé : le placenta magique ! Arrangez-vous pour que ce placenta soit éclaboussé du sang d'un des gardes ou d'un des archéologues, cela fera flipper les PJ lorsque ce sang sera absorbé par la relique !
- **Les salles annexes** : elles contiennent 5 tablettes d'argile contenant d'anciennes écritures. Un « archéologue » y est caché avec un portable qui lui a été donné par les « producteurs ». Le portable contient en fait un scan des inscriptions des tablettes et un puissant logiciel de traduction de langues anciennes.

Les 10 gardes turcs

FO	AG	PE	VO	PR	CH	PF	PP
2	2	2	1	2	2	4	0

Talents principaux

Athlétisme 2, Corps à corps 2, Défense 2, Tir 1+ (Arme d'épaulé 3).

Combat

BL 3/BG 6/BF 9/MS 12. Carabine (précision -1 puissance +4).

Les 4 « archéologues »

FO	AG	PE	VO	PR	CH	PF	PP
1	2	2	2	3	2	3	0

Talents principaux

Corps à corps 1, Défense 1, Combat 1 (arme de fortune 1+).

Combat

BL 2/BG 4/BF 6/MS 8. Pelles et pioches (précision -2 puissance +2).

En bref, les PJ doivent s'en sortir sans trop de difficultés, avec la relique, et le PC portable qui détient les scans des tablettes d'argile.

Les choses qui peuvent mettre la puce à l'oreille des PJ

- Un certain nombre de matériels qui ne marche pas (caméra, radioémetteur)
- L'absurdité de cette légende et de la fresque
- L'attitude de surprise totale et peu combative des gardes et des archéologues
- Le PC providentiel laissé bien à vu, surtout un logiciel qui peut traduire en **anglais** (un peu facile non ?)
- Des caméras dissimulées un peu partout dans le temple (très bien dissimulées : jet de PER très difficile uniquement s'ils prennent le temps de fouiller)

EPISODE 2 : LE BALKO (BELLE ANAGRAMME, NON ?)**En route pour Izmir**

Le trajet du campement jusqu'à Izmir ne posera pas de problème particuliers. En 2 heures (à cause d'une route accidentée), ils gagneront la ville de Izmir, et espérons-le, immédiatement le port.

Au port, un vieux sous-marin les attend. Le sous-marin qui les attend est une épave, une véritable antiquité datant de la seconde guerre. C'est un petit bâtiment pouvant être manipulé par une quinzaine de personnes seulement. Il porte le doux nom de Balko, et on peut y voir le drapeau de l'ancienne URSS. Le capitaine, un vieux bonhomme aux cheveux blancs et au visage ridé comme c'est pas permis les attend dans la tourelle, et les accueille dans un français marqué par un fort accent slave.

Si les PJ s'inquiètent de l'état du bâtiment, le capitaine s'empresse de les rassurer, il a été complètement révisé il y a peu de temps (par les forces démoniaques, mais celui-ci l'ignore bien entendu !), et il n'a jamais coulé (humour de sous-marinier russe). En fait d'être révisé, Kobal s'est carrément incarné dedans, de manière à assurer le succès de son sitcom (sur les conseils de Nybbas).

Le début du cauchemar (Ambiance style Event Horizon)

Le vieux sous-marin russe est piloté par un équipage de 15 sous-marinières ne parlant que le russe, en plus du capitaine. Ils font de la contrebande un peu partout dans le monde, la soute aux torpilles n'étant plus utilisée depuis fort longtemps, elle sert pour transport de marchandises illégales (en ce moment des pièces de voiture de luxe démontées et désossées). Le plan du sous-marin est fourni en annexe.

Le sous-marin est truffé de microcaméras retransmettant directement en enfer et dans les foyers des démons sur terre (Ces caméras peuvent être repérées en réussissant test de Fouille incroyable : c'est quand même Kobal lui-même qui les a cachées !). Dernier détail : la radio est contrôlée par Kobal lui-même, elle restera donc muette, sauf il a le moyen de les enfoncer encore plus.

A partir du moment où les PJ sont montés dans le sous-marin, celui-ci s'éloigne du port pour aller dans la Méditerranée, et passe en immersion, conduisant les PJ vers leur enfer particuliers. Tout l'équipage et le sous-marin sont promis à une mort certaine et atroce.

Le plan de Kobal va se dérouler suivant un timing très précis, déterminé après des études psychologiques démoniaques très sérieuses, tout en les submergeant de visions dans le but de les monter les uns contre les autres. Son but est de leur faire croire Jésus va revenir pour préparer l'apocalypse en commençant par eux ! C'est pour cela qu'il leur a laissé le PC portable qui va traduire au fur et à mesure les écrits anciens (1 toutes les 30 min, la batterie du PC étant à plat et ne pouvant être rechargé que dans le sous-marin).

CHRONOLOGIE

« *J'aurais aimé être un Vephar, pour pouvoir faire mon numéro !* »
(Sur l'air d'une chanson connue).

De 23h00-03h00 en temps réel, fixe.

23h00 : Attaque des ruines par les Anges/Démons. Voir le premier épisode.

00h00 : Embarquent sur le Balko. Le sous-marin plonge dans les profondeurs de la Méditerranée. Début des cauchemars et des visions. Les personnages observateurs peuvent remarquer que la relique grossit légèrement, et devient plus fraîche, comme si elle revenait à la vie (et la vie pour un placenta...)

00h20 : Vol de la relique, qui ne sera plus retrouvée, le capitaine est retrouvé crucifié dans ses quartiers, vidé de son sang. Les visions prendront la forme de scénettes où les PJ voient les autres voler la relique.

00h30 : Traduction de la première tablette.

00h45 : Massacre de l'équipage russe, les PJ sont bien entendus incapable de piloter un sous-marin. Sur le sol, on peut voir une traînée rougeâtre qui peut être celle d'un très gros escargot.

01h00 : Les machines tombent en panne. Traduction de la seconde tablette.

01h30 : Début des visions de trahison. Traduction de la troisième tablette.

01h45 : Manifestations type Poltergeist, des coups inquiétant se font entendre sur la coque, les sas se ferment seuls, coups de périscope sur les PJ, les instruments de cuisine qui se rebellent, les lits qui lévitent. Beaucoup d'événement prennent rapport avec Jésus : les fourchettes qui forment des croix, les fils électriques des couronnes d'épines, la réserve de pain qui se multiplie, etc.

02h00 : Traduction de troisième tablette.

02h15 : Attaque des familiers démoniaques de Vephar cachés dans les ballasts.

02h30 : Traduction de la quatrième tablette.

02h45 : Suite à la voie d'eau ouverte par les familiers, le sous-marin commence à sombrer.

02h55 : Traduction de la dernière tablette.

03h00 : Sur fond d'apocalypse, la coque du sous-marin vibre sous l'influence de chants religieux, Jésus apparait (en fait Kobal polymorphé) et leur lance un ultimatum : « Il y a des créatures du mal en ce lieu ! Lesquelles ? Vite, sinon je vous extermine tous ! ». « Je suis plein de mansuétude ! Si vous acceptez de renier votre allégeance à Satan, je serai miséricordieux et je vous réintégrerais au Paradis. » Puis faire le compte des couillons (et par là même des morts).

Les familiers de Vephar (Autant que de PJ)

Ils ont l'apparence de Profonds typique de Lovecraft, dont ils connaissent très bien l'œuvre. Leur rôle, c'est taper ou mourir, alors bon...

FO	AG	PE	VO	PR	FOI	PF	PP
3+	2+	2+	1+	1+	2+	5	8

Talents

Athlétisme 3, Corps à corps 3+, Défense 2+, hobby (Lovecraft 2), Intimidation 3.

Pouvoirs

Anaérobiose

Membre exotique (gueule garnie de crocs) 1 (1PP / précision +3 puissance +1)

Armure corporelle 1 (4PP pour 10 secondes / protection +2 / Ecailles)

Combat

BL 5/BG 10/BF 15/MS 20.

Les visions troublantes des PJ

Chaque vision correspond à l'un des personnage. Elle est envoyé généralement à celui qui aime le moins le PJ concerné par la vision. Kobal utilise pour cela les pouvoirs rêve et illusion. Ces visions laisseront les personnages un peu désorientés, comme s'ils étaient incapables de faire la différence entre le rêve et la réalité.

Tatiana Ivanova 1 : Tatiana s'avance prêt de la relique, commence à la caresser d'un mouvement obscène, tout en se déshabillant. La relique devient turgescence et grossit de façon inquiétante, allant jusqu'à phagocyter Tatiana qui hurle de terreur.

Tatiana Ivanova 2 : Tatiana face à toi, nue, dans une pose languissante, son regard te fait fondre, et tu te rends alors compte que toi aussi tu es nu. De sa langue devient alors serpentine, des cornes acérées et des griffes métalliques poussent alors, elle te déliquette et t'arrache le cœur qui n'est autre que la relique.

John Kildore 1 : John est seul face à la relique, qui est dans une assiette, d'un air gourmand, il met une serviette autour de son cou, sort ses couverts et se met à déguster le placenta. Une fois terminé, il commence à hurler de douleur en se tenant la ventre. Après quelques minutes à se tordre de douleur par terre, il éclate littéralement ; libérant une relique gigantesque et sanguinolente.

John Kildore 2 : Tu dors tranquillement, puis une violente douleur te réveille. Tu es crucifié sur la croix du christ, et tu vois John qui s'approche de toi, un hachoir à viande à main, il commence à te déguster les doigts, en croquant à même la chair avant de te débiter en tronçon et de te dévorer.

El Mariachi 1 : L'hispanique joue tranquillement de la guitare, face à l'objet sacré. Puis, comme s'il était brusquement répugné par l'objet, il sort un bidon d'essence et se met à asperger le bout de viande séchée, et en fait un gigantesque barbecue. Loin de brûler, la chose grandit en taille et prend la taille de la pièce, écrasant El Mariachi contre le mur.

El Mariachi 2 : L'hispanique est nu, couronné d'une auréole de flammes. Lorsqu'il marche, ses pas laissent des flammes qui dévorent même le métal, il te voit, s'approche de toi et t'étreint en un baiser mortel, te faisant rôtir jusqu'à l'os. Il susurre alors un mot : Absout.

Ute Van Schoort 1 : Ute prend deux téléphones, un rouge et un bleu, et délivre le même message : j'ai la relique, Venez au point de livraison prévu, et ramenez les biftons. Ah ! N'oubliez pas d'éliminer les autres nazes aussi !

Ute Van Schoort 2 : Ute pleure, triste comme jamais un être vivant n'a pu l'être avant elle. Elle saisit un poignard, s'entaille le tour du visage et s'en arrache la peau. En dessous de ce masque de chair se cache un démon au visage grimaçant noir comme l'ébène, et deux ailes d'un blanc immaculé apparaissent dans son dos. Elle saisit alors la relique qui devient une épée flamboyante et entreprend de séparer le sous-marin en deux parties égales.

Wolf Derrick 1 : Wolf inspecte tranquillement la relique, d'un air bonhomme. Puis, son regard s'illumine, il saisit l'objet sacré tout en hurlant des quantiques religieux d'une voix deathmetal, met la relique dans un tube à torpille. Au moment de tirer, il se rend compte que ce n'est pas la relique qu'il a mis dans le tube, mais lui-même.

Wolf Derrick 2 : Wolf est prostré dans un coin de la pièce, brusquement, son corps se révulse, se contorsionne ses yeux roulent dans ses orbites. Il explose en une gerbe de sang et d'entrailles, libérant un homme magnifique à la peau noire, revêtu d'un simple pagne et les cheveux longs.

Raoul Ménard 1 : Raoul va vers ses petites affaires, et au milieu de son matériel Obut, il sort une fausse relique semblable en tout point à la vraie. Puis, discrètement, il va faire l'échange un air satisfait et mauvais sur le visage.

Raoul Ménard 2 : Au périscope est pendu un corps. Quelques pièces d'argent sont répandues sur le sol de la passerelle. Son corps oscille lentement et tu vois le visage déformé par la terreur de Raoul !

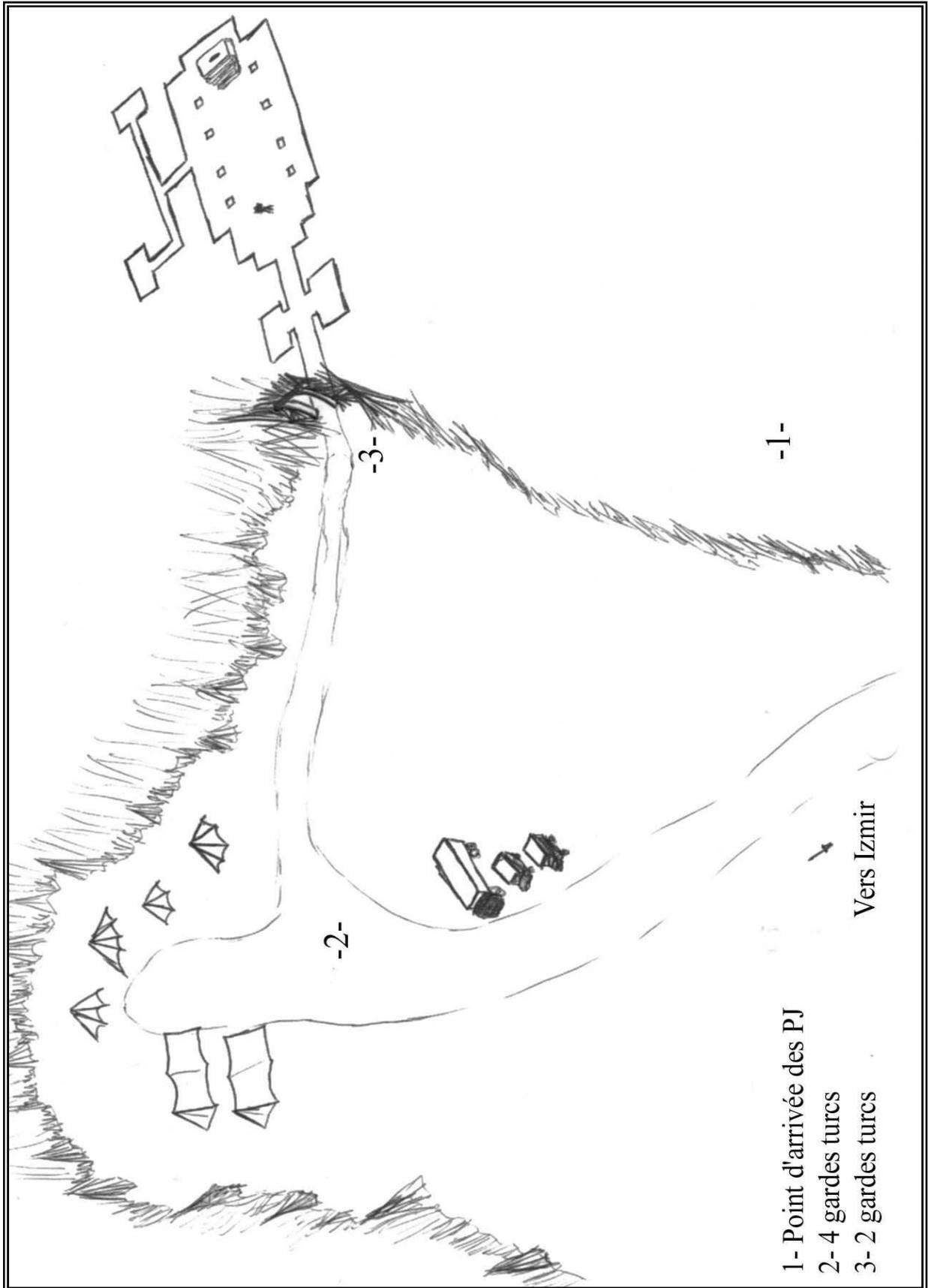
Gin Fizz 1 : Gin Fizz regarde d'un air triste la relique. Frénétiquement, la saisit dans ses mains et commence à la modeler. La matière devient vite sanguinolente et malléable, le sang commence à inonder le sol à une vitesse

ahurissante, et remplit bientôt toute la pièce. Le pauvre Gin Fizz n'a pas eu le temps de terminer son œuvre : une femme sans visage.

Gin Fizz 2 : Un grand silence se fait dans le sous-marin. Puis des chants cristallins et apaisants parviennent à vos oreilles. Une auréole de lumière entoure la tête de Gin Fizz, qui se met à glousser et à sourire béatement. Les angelots avancent vers lui le prennent par la main et s'envolent. Alors que d'autres angelots se précipitent pour vous sortir de ce bateau qui sombre, il les arrête d'une voix impérieuse : Non ! Ce ne sont pas des traîtres ! Et ils vous abandonnent à votre sort.

— AIDES DE JEU —

LE TEMPLE DE TURQUIE



LES DOCUMENTS

Rapport de mission

Dossier n°2017836PQ

Intitulé de la mission : La relique disparue.

Mission de classe B.

Détail de la mission : Une équipe d'archéologues turcs a découvert un ancien temple dégagé suite à un récent tremblement de terre. Nos contacts locaux ont parlé d'une ancienne relique chrétienne, d'importance capitale. Il faut absolument que les chrétiens récupèrent ce symbole, coûte que coûte. Les musulmans ne sauraient conserver cet héritage du passé, c'est une question d'honneur !

Contact : Cyriel, Grade 3 de Didier. (N° de portable fourni)

Effectif convoqué : Tatiana Ivanova, John Kildore, El Mariachi, Ute Van Schoort, Wolf Derrick, Raoul Ménard, Gin Fizz.

Traduction 1

« ...Là ils sont, les purs et les bons. La chaleur de la vie, la chaleur de l'amour le bœuf, l'ornithorynque et l'âne ont partagé. Sa bénédiction le héraut de dieu leur octroya, une âme leur donna, car il savait que leur mission finie n'était point... »

Traduction 2

« ...La sainte vierge en ses bras tenait l'enfant élu, le fils de l'unique. Mais en cet instant de félicité, le placenta sacré ils oublièrent, et la puissance qu'il recelait, car il était le lien de dieu et de l'homme, là où se rejoignait la divinité et l'humanité... »

Traduction 3

« ...L'ornithorynque appela alors ses amis à la rescousse. Ensemble, du placenta de dieu ils s'emparèrent, pour éviter que par lui de dieu le fils le mal ne puisse atteindre. Inspirés par l'amour envers la création, loin ils partirent pour en sûreté porter l'organicule sacré... »

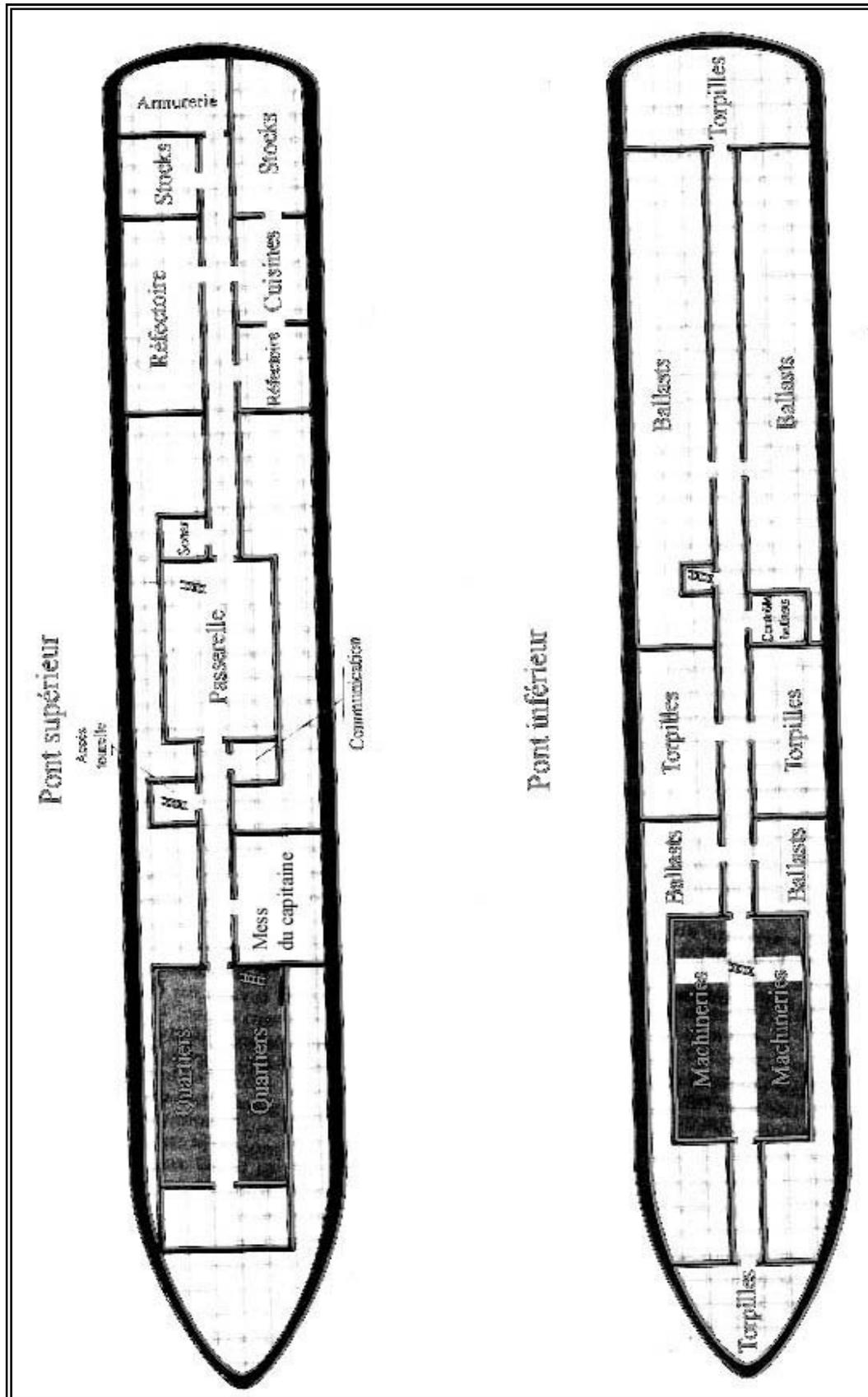
Traduction 4

« ...C'est alors que Psykocouac, l'ornithorynque divin, rencontra satan en chemin, sous la forme d'un pèlerin venant assister au grand événement de la naissance du fils qu'il a vu dans les étoiles. Dupé, l'ornithorynque vaniteux lui montra la précieuse relique et le Malin y apposa sa marque il annonça : Que ceci devienne la marque de l'apocalypse à venir, que le fils du créateur se joigne à nous quand le temps sera venu... »

Traduction 5

« ...L'ornithorynque, faible devant le mal, déclama : Il va revenir, et tous les traîtres, les pourris et les inspirés du diable pourront se repentir et se placer sous la houlette de son bâton de pèlerin, et sa bienveillance s'étendra même à eux. Si leur repentir n'est pas sincère, ou si l'esprit du mal ne veut pas expier ses crimes, la plus atroce des fins leur sera promise. Puis, pris par les remords, l'ornithorynque se jeta d'une falaise, laissant la garde de la sainte chair au bœuf et à l'âne, qui restèrent symbole de sagesse... »

LE BALKO



(Plan tiré de *Rétrofutur : Premières résistances*)

— LES VALEUREUX
PERSONNAGES
JOUEURS —

TATIANA IVANOVA - KATA, ANGE DE MICHEL (GRADE I)

Jeune actrice biélorusse carrément bien foutue, aux talents multiples et indiscutables.

Apparence

Une jeune slave aux longs cheveux noirs, au corps mince et superbe, et aux grands yeux bleu glaçon... Elle joue les femmes du froid, mais a un tempérament tout ce qu'il y a de plus volcanique ! Elle porte souvent des tenues aguichantes et près du corps, soulignant un déhanchement qui exciterait n'importe quel mâle normalement constitué, voire même les autres.

Personnalité

Tatiana est une croqueuse de vie ! Elle s'est incarnée dans une jeune actrice porno venant de Biélorussie, piégée par des maquereaux du cinéma, obligée de se prostituer à de riches « amateurs de cinéma d'auteur » dans l'espoir qu'un jour on lui proposerait de jouer dans une grosse production. Ce jour n'arriva jamais. Elle est morte d'une overdose suite à une trop grosse de coke qu'un nabab lui a forcé à prendre pour abuser d'elle. C'est ce qui s'est effectivement produit, mais le pauvre vieux n'y a pas survécu, succombant dans un orgasme dépassant tout ce qu'il aurait pu imaginer. Hé oui ! Tatiana a beau être un démon, elle préfère que le sexe soit une perversion librement consentie qu'une forme de violence et de domination. Elle n'est pas aussi stupide que ceux de Baal et de toute sa clique, ni aussi bornée que ceux d'Andromalius et leurs lèches-culs ! Son prince est Andrealphus, le subtil et brillant, que dis-je, l'étincelant Andrealphus ! Ainsi Tatiana est un démon qui vit pour et par le sexe libre, beaucoup des siens la trouvent par trop romantique, trop sentimentale, on croirait presque qu'elle cherche l'amour ! N'importe quoi quand on est un démon... Cela dit Tatiana aime se comporter de façon provoquante, voire violente quand elle est mise à l'épreuve par ses collègues, plus pour cacher sa faiblesse que par véritable conviction.

FO	AG	PE	VO	PR	FOI	PF	PP
1+	3	3	3+	5+	3	5	21

Talents

Acrobatie 3, Aisance sociale 7+, Athlétisme 1+, Baratin 5+, Corps à corps 2, Défense 3+, Discussion 3+, Discrétion 2+, Intimidation 1+, Kamasutra 3+, Langues (biélorusse, français, espagnol, hollandais, allemand, anglais), Séduction 7+, Tir 1+ (Arme d'épaule 2).

Pouvoirs

*Absorption d'énergie sexuelle** 2

Champ magnétique 1+ (2PP pour 10 secondes / protection +3 contre attaque métallique et électrique)

Charme 3 (4PP / résiste VO)

Détection du mensonge 2+ (3PP par minute / MR colonnes de bonus pour résister au Baratin)

*Orgasme mortel** 3+ (3PP / résiste FOI)

Polymorphie 2 (3PP / change d'apparence)

Trait d'énergie 1+ (4PP / précision +4, puissance +2)

Pouvoirs de grade

Désir sexuel 1

Plaisir 1

Equipement

Fusil à lunette, Fusil à pompe, Veste de kevlar, Serre-tête rouge, Nécessaire de maquillage, Poppers, Dessous affriolants (*on ne se refait pas...*), Jumelles, Talkie-walkie (3).

Combat

BL 3/BG 7/BF 10/MS 14.

* Pouvoir typiquement démoniaque, donc susceptible de vous trahir.

BRIEFING - TATIANA IVANOVA

Kama, démon d'Andrealphus de grade 1.

Comme vous l'avez deviné, vous êtes un démon, et vous avez été recrutée pour une mission très spéciale, hors de votre équipe russe habituelle, une mission d'infiltration requérant de grands talents : Infiltrer les youyou !

Cette mission est placée sous la double tutelle de Vapula le prince de la Technologie, et d'Andromalius, le prince du Jugement lui-même. En effet, lors du briefing que vous avez eu avec votre contact habituel, on vous a remis un superbe serre-tête rouge fabriqué par Vapula en personne ! Son pouvoir serait de dissimuler l'aura démoniaque des démons, et de leur permettre de comprendre et de reproduire (*quel joli mot !*) le langage angélique. Ce merveilleux artefact est sensé marcher (*enfin, je l'espère de tout cœur*), et devrait constituer une arme ultime contre les anges ! Prouver que cet objet marche n'est que la première partie de la mission. (*et pas la moindre !*)

Le second objectif que votre contact vous a fixé est de vous joindre à une mission d'anges en partance pour un ancien temple turc, dans le but de récupérer une ancienne relique perdue de la chrétienté. Une erreur flagrante des systèmes de communication a permis d'apprendre le point de rencontre et la destination des anges, ainsi que cet objet aurait une importance capitale pour les forces du bien. Vous devez absolument le récupérer et le faire parvenir aux forces du mal !

Au point de rendez-vous, vous vous êtes aperçue avec stupéfaction et soulagement que l'artefact de Vapula fonctionnait ! Les autres anges ont activé leur aura, et vous la vôtre, et ça a marché, ils n'y ont vu que du feu. Vous avez été déposés en hélicoptère jusqu'en Turquie, non loin du temple. Celui-ci est gardé par des troupes locales dont il va falloir vous débarrasser. Bonne chance, Kata, ange de Michel ! Et que Satan soit avec vous.

CE QUE TATIANA IVANOVA PENSE DE

John Kildore

Qui ? Qui me parle ? Ah, le petit machin à lunettes ! Aucun intérêt. En plus il est stupide. Un Novalis, rien d'étonnant ! Si tous les anges étaient de cet acabit, cela ferait longtemps que Lucifer régnerait sur Terre !

El Mariachi

Pas mal lui ! S'il était de notre camp, beaucoup de choses seraient possibles, malheureusement, c'est un disciple de Guy qui ne semble pas apprécier les soldats de Michel, malgré le sang chaud qui coule dans ses veines et son désir de liberté plus que flagrant. Je pense que je peux lui prouver qu'il se trompe de voie ! Par contre, est-ce que je vais vraiment prendre le risque de tenter de séduire un ange... C'est un défi intéressant et tellement séduisant !

Ute Van Schroot

Jolie cette fille ! Si je ne me retenais pas... Quel calvaire d'être entourée seulement de youyou ! En tout cas, en voilà une qui a oublié d'être bête, comme souvent chez les Yves, j'ai intérêt à me méfier d'elle.

Wolf Derrick

Lui, il est bizarre... Il cache quelque chose, il ressemble pas vraiment à un ange de Joseph. Pas assez parano. J'ai plutôt intérêt à me méfier de lui. En plus, ses gros yeux globuleux sont absolument affreux !

Raoul Ménard

Super, le Daniel de base, à part que lui, il aime la pétanque plutôt que le foot... C'est déjà une évolution ! Pauvre tâche, va ! En tout cas, en voilà un que je peux manipuler à souhait, ça peut servir !

Gin Fizz

Cet enfoiré est un transfuge ! Sous les ordres d'Ange ! Et en plus, c'est le mec le plus canon du groupe, un mannequin de renommée internationale ! Vraiment dommage.

JOHN KILDORÉ - PISTIL, ANGE DE NOVALIS (GRADE I)

Fleuriste quinquagénaire anglais, un peu paumé en mission.

Apparence

Vêtu avec un mauvais goût impressionnant : pantalon en velours violet, chemise à carreaux alliant l'orange, le bleu ciel et le vert, le tout est maintenu par des bretelles décorées de nains de jardin. C'est un petit bonhomme bedonnant, complètement insignifiant au premier abord. Il est dégarni, porte de petites lunettes rondes qui cachent un regard bovin, inexpressif, vide de toute intelligence. Sa posture est souvent négligée, il oublie parfois de mettre certains vêtements, tant il est distrait. Dernier détail gênant, il a tendance à baver quand il s'ennuie, et il s'ennuie souvent.

Personnalité

John est totalement inhumain. Pas seulement un peu différent. Ses pensées sont un magma difficilement compréhensible, guidées par une seule chose : MANGER ! Le met préféré de John est sûrement le foie humain, suivi de près par la cervelle du même mammifère. Qu'ils soient accompagnés de chianti ou non l'indiffère... Autrefois petit fleuriste sans histoire (si ce n'est une tendance à torturer les petits animaux), John a eu une longue vie sans histoires jusqu'au jour où il est mort en s'étranglant avec un os de poulet à table, devant sa femme, ses enfants et ses petits-enfants. Le démon qui s'incarna dans ce corps n'était autre qu'un sbire de Bifrons, le prince des Morts. Les services démoniaques eurent du nettoyage à faire au domicile familial : John dévora pas moins de 12 cervelles et autant de foies, autrement dit, tous les membres de sa famille ! Bien entendu, plus moyen de conserver sa couverture discrète, ce à quoi John n'avait bien entendu pas réfléchi... Depuis, il sert dans les missions d'intervention nécessitant du muscle et aucune finesse. John a le schéma de pensée d'un prédateur : manger quand il a faim, et un instinct de survie fort développé.

FO	AG	PE	VO	PR	FOI	PF	PP
5+	4	4+	1+	1+	2+	6	21

Talents

Acrobatie 3, Athlétisme 7, Combat 2 (Hachoir 6 ; précision -2 puissance +3), Conduite 3, Intimidation 7, Langue (anglais, français), Tir 2 (Revolver gros calibre 3 ; précision -2 puissance +4), Corps à corps 6, Défense 4, Médecine 3.

Pouvoirs

*Armure corporelle** 3+ (4PP pour 10 secondes / +4 à la protection / Chitine)

Aura de courage 1+ (1PP par minute / 1 colonne de bonus pour les alliés aux tests de résistance aux attaques mentales et à la peur)

*Membres exotiques** (1PP / Sabots précision 0 puissance +2)

Onde de choc 2+ (2PP / précision +4 puissance +2)

Psychométrie 2 (4PP)

*Résurrection macabre** 3 (4PP / résiste CH)

Pouvoirs de grade

Cadavres 1

Mort 1

Équipement

Valise à roulette contenant un hachoir à viande, Revolver de gros calibre, Paire de bretelle de rechange, Cuillère Mickey, Lunettes, Bavoir avec bec pour récupérer les restes, Bouquet de fleurs (pour la couverture).

Combat

BL 7/BG 15/BF 22/MS 30.

* Pouvoir typiquement démoniaque, donc susceptible de vous trahir.

BRIEFING - JOHN KILDORE

Crunch-Crunch, démon de Bifrons de grade 1.

Encore une mission pour l'agent très spécial des forces infernales John Kildore : Infiltrer les youyous !

Cette mission vient de Vapula le prince de la Tech-no-lo-gie, et d'Andromalius, le prince du Ju-gu-le-ment. En effet, lors du briefing que vous avez eu avec votre copain, on vous a remis une super cuillère mickey fabriquée par Vapula. Son pouvoir fait cacher l'aura démoniaque des démons et leur permet de comprendre les gouizi-gouzi des youyous. Prouver que cet objet marche est le premier truc de la mission, mais vous savez vraiment pas comment vous y prendre pour passer pour un ange...

Le second truc que votre copain vous a dit est d'aller avec les youyous qui vont loin pour récupérer un machin. Vous avez pas très bien compris, mais le machin à l'air super balèze, il faut pas le manger, même si c'est un placenta fossilisé (*c'est con, j'ai jamais goûté ça !*). Vous devez absolument le prendre et le ramener à votre copain ! Facile ! Bouffer tout le monde et prendre le machin.

Au point de rendez-vous des youyous, content ! La cuillère, elle marche. Les autres anges ont activé leur aura, et vous la vôtre, et ça a marché. Bizarre d'être si près des youyous et de travailler avec ! Vous avez été déposés en hélicoptère loin où il fait chaud, près d'une vieille maison. Elle est remplie de manger ! Bon appétit, Pistil, ange de Novalis ! Et que Satan soit avec vous.

CE QUE JOHN KILDORE PENSE DE

Tatiana Ivanova

Miam ! Pas beaucoup à manger dessus, mais ça a l'air goûtu.

El Mariachi

Slurp ! J'ai toujours aimé les trucs épicés ! Old El Paso me voilà !

Ute Van Schoort

Mmmh ! Le gouda s'est sympa ! Flûte, j'en bave...

Wolf Derrick

Beurk ! Pas très appétissant ! De la vieille viande fatiguée... Mais pour un ange de Joseph, je ferais bien un effort à l'occaz'

Raoul Ménard

Lui, je le connais ! Je sais plus où je l'ai vu, mais si je l'ai pas mangé, c'est sûrement un ancien pote, ou un plat qui s'est défilé ! Enfin, je crois...

Gin Fizz

Appétissant. Un peu trop de parfums qui piquent dedans la langue, mais appétissant.

EL MARIACHI - PAIX, ANGE DE GUY (GRADE I)

Guitariste espagnol style mexicain, un peu susceptible.

Apparence

Un latino athlétique au port fier, aux cheveux mi-longs d'un noir profond, et au regard de braise. Il porte en toute circonstance une tenue mexicaine traditionnelle de mariachi et se balade toujours avec une guitare dans son étui. Sa gestuelle est nerveuse mais non dénuée de grâce, elle trahit son tempérament emporté. Il porte toujours une croix en argent qu'il embrasse pour se porter chance.

Personnalité

El Mariachi a beaucoup trop regardé la télé depuis qu'il est arrivé sur Terre, notamment le film Desperado. Plus que cela, il est fasciné par toutes les nouveautés et les créations que les humains ont réalisé depuis sa dernière incarnation. A côté de cela, le conflit du bien et du mal lui semble complètement stérile et sans intérêt. Il n'attend que la première occasion pour passer renégat et disparaître dans la nature. En attendant de préparer sa grande évasion, il est devenu un habitué de « Chez Régis » où il va de temps à autre pour jouer de la guitare, et discuter ciné avec des amateurs, anges ou démons. C'est un individualiste emporté et exalté, passionné par tout ce qui l'entoure, c'est notamment un cinéphile et un guitariste incroyable. Ceci dit, il reste malgré tout quelqu'un de particulièrement susceptible et fier de sa condition de serviteur de Belial. Quoi ? J'avais pas dit que c'était un démon ? Désolé, j'avais oublié...

FO	AG	PE	VO	PR	FOI	PF	PP
4	4	4	2	3+	2	6	21

Talents

Aisance sociale 2+, Art 1+ (Guitare) 6+, Athlétisme 5, Conduite 2+, Corps à corps 4, Défense 6, Hobby (Cinéma d'action) 3+, Intimidation 5, Langues (anglais, espagnol, français) Savoir militaire 2 (Explosifs) 6, Tir 3 (Fusil à pompe 7 ; précision -2 puissance +5).

Pouvoirs

Détection du danger 2 (1PP par minute)

*Détection du bien** 1+ (4PP / ne peut utiliser ce pouvoir que s'il active sa propre aura)

Esquive acrobatique 1+ (2PP / utilisé avant une défense, permet d'obtenir 5 colonnes de bonus)

Immunité contre le feu

*Incendie** 2+ (4PP pour 10 secondes)

*Jet de flamme** 3+ (2PP / précision +4 puissance +2)

Régénération 3 (regagne tous ses PF en 1 minute, guérit plus facilement)

Pouvoirs de grade

Flammes 1

Essence 1

Equipement

Tenue de mariachi, Gomina, Etui à guitare avec guitare et fusil à pompe, Croix en argent, Trousse de premiers soins factice, Bloc de C5.

Combat

BL 6/BG 12/BF 18/MS 24.

* Pouvoir typiquement démoniaque, donc susceptible de vous trahir.

BRIEFING - EL MARIACHI

Fuego, démon de Belial de grade 1.

Ola ! Mission qui craint à mort ! Comme vous l'avez deviné, vous êtes un démon, et vous avez été recruté pour une mission très spéciale, hors de votre équipe hispanique habituelle, une mission d'infiltration requérant un grand talent : Infiltrer les youyous !

Cette mission est placée sous la double tutelle de Vapula le prince de la Technologie, et d'Andromalius, le prince du Jugement lui-même. En effet, lors du briefing que vous avez eu avec votre contact habituel, on vous a remis une superbe croix en argent fabriquée par Vapula en personne ! Son pouvoir serait de dissimuler l'aura démoniaque des démons et de leur permettre de comprendre et de reproduire le langage angélique. Ce merveilleux artefact est sensé marcher (*merci d'avoir vérifié avant...*), et devrait constituer une arme ultime contre les anges ! Prouver que cet objet marche n'est que la première partie de la mission (*rien que ça !*).

En plaisantant, votre contact à affirmer que cet objet à en plus un lien avec la seconde partie de la mission : la vierge Marie, sans plus d'explication. Le second objectif que votre contact vous a fixé est de vous joindre à une mission d'anges en partance pour un ancien temple turc, dans le but de récupérer une ancienne relique perdue de la chrétienté. Une erreur flagrante des systèmes de communication a permis d'apprendre le point de rencontre et la destination des anges, ainsi que cet objet aurait une importance capitale pour les forces du bien, à vous de découvrir le lien avec la mère de l'Autre. Vous devez absolument le récupérer et le faire parvenir aux forces du mal ! Et c'est reparti pour la guéguerre qui fait long feu !

Au point de rendez-vous, vous vous êtes aperçu avec stupéfaction et soulagement que l'artefact de Vapula fonctionnait (*je ne le quitte plus depuis*) ! Les autres anges ont activé leur aura, et vous la vôtre, et ça a marché, ils n'y ont vu que du feu (*ah ! le feu !*). Vous avez été déposés tout feu tout flamme en hélicoptère jusqu'en Turquie, non loin du temple. Celui-ci est gardé par des troupes locales dont il va falloir vous débarrasser. Bonne chance, Paix, ange de Guy ! Et que Satan soit avec vous.

CE QUE EL MARIACHI PENSE DE

Tatiana Ivanova

Caramba ! Bien jolie cette angelette ! Oh merde ! Un ange de Michel ! Va falloir se calmer et la jouer discret pour éviter de prendre un bourrepif direction les enfers sans escale...

John Kildore

Super ! Un débile, y en pas que chez Crocell et Bifrons, ça existe aussi chez les anges... Houla ! Il bave, vraiment trop grave celui-là, il a vraiment trop abusé de l'herbe-qui-fait-rire lui. Au moins qui me laissera tranquille.

Ute Van Schoort

Ola muchacha ! Que tal ? Encore une jolie poulette ! Je suis verni décidément ! Quoi, une Yves ? Va pas falloir la ramener non plus... Mais, tiens comme c'est intéressant... Elle est bizarre, toujours à téléphoner avec son portable. Louche, vraiment louche cet ange de Yves. Et cette façon de me regarder. Il va falloir que je me méfie.

Wolf Derrick

Un Joseph ! Hijo de puta ! Je les hais ! Peut-être plus que les Andromalius. Il n'a pas intérêt à se retrouver seul avec moi, ou je crois que je vais lui éclater sa face de poisson crevé !

Raoul Ménard

Si ! Muy bien ! Un Daniel ! Autant s'en faire un ami, il a l'air assez ouvert et sympathique, et pas trop malin qui plus est. Le problème est qu'il me prend pour une des tapettes de Guy, selon ses propres mots. Couverture à la con, je te jure...

Gin Fizz

Un ancien démon reconverti ! Inenvisageable pour moi ! On peut se retirer du grand jeu, mais pas jouer pour la partie adverse...

UTE VAN SCHOORT - UBIK, ANGE DE YVES (GRADE I)

Hollandaise mûre, championne mondiale de jokari.

Apparence

Ute est une femme d'environ 35 ans, plutôt bien conservée, et surtout bourrée de charme, et d'une grande classe. Cette blonde aux yeux bleus, aux formes avantageuses, est surtout impressionnante par son caractère bien trempé, et ses vêtements de coupe stricte ne font que renforcer cette image qu'elle cultive. Elle paraît toujours professionnelle en toutes circonstances, jamais surprise de ce que peut lui arriver. Elle sait cependant se montrer sympathique quand la situation le permet.

Personnalité

Ute est un ange des plus complexes. Elle ne s'est jamais débarrassée de son sentiment de culpabilité envers les anges qui sont tombés du paradis pour devenir des démons, elle se sent toujours responsable de leur état. C'est pour cette raison qu'elle s'est mise au service de Mathias, pour pouvoir vivre parmi eux et tenter de les sauver d'eux-mêmes, pour apprendre à les haïr, ce qu'elle n'est jamais parvenue à faire malgré les atrocités qu'ils ont pu commettre. Cette contradiction de son existence l'a poussé à se mettre au service d'Abalam le prince de la folie, par ironie sans doute. Ces derniers temps, elle ne se sent plus d'affinités avec ses frères déchués qu'avec les frères angéliques, mais elle continue de faire échouer les plans des démons, de les mener dans les griffes des forces de Laurent, etc. Cet état d'esprit l'a poussé à fréquenter occasionnellement « Chez Régis », sous son identité démoniaque bien sûr. Ce qui caractérise Ute, c'est son professionnalisme qui permet de cacher la miséricorde et la pitié qu'elle ressent à l'égard de l'enfer. Mais alors, Ute est un ange de Mathias mais pas de Yves me direz-vous ! Bingo !

FO	AG	PE	VO	PR	FOI	PF	PP
3	3	3	4	4+	3	7	21

Talents

Acrobatie 5, Aisance sociale 5+, Athlétisme 3+, Baratin 6, Conduite 2, Défense 5, Discrétion 5+, Discussion 2+, Enquête 3, Fouille 2+, Intimidation 2+, Intrusion 2, Langues (anglais, hollandais, français), Savoir d'espion 1 (Procédures démoniaques 4), Séduction 3.

Pouvoirs

Apparence démoniaque 4+ (fait apparaître une aura démoniaque et permet de parler le langage démoniaque)

Caméléon 2 (2PP par 10 minutes / Bonus de 6 colonnes à la Discrétion)

Déguisement superficiel 3 (2PP par 10 minutes / Résiste VO)

Détection du mensonge 3 (3PP par minute / MR colonnes de bonus pour résister au Baratin)

Non-détection 3 (1PP par minutes)

Sommeil 2+ (3PP / résiste VO / perd un nombre de PF égal à la MR)

Volonté supranormale 2 (Détecte les attaques mentales / 1PP pour avoir un bonus égal au niveau pour résister)

Pouvoirs de grade

Taupes 1

Traîtrise 1

Équipement

Tailleur grande couture, PC portable, Livre « les femmes viennent de vénus, les hommes de mars », Carte reine de cœur, DVD Usual suspects, Pilule de cyanure (*pour mon usage personnel, normalement*).

Combat

BL 6/BG 12/BF 18/MS 24.

BRIEFING - UTE VAN SCHOORT

Tourette, démon de Abalam de grade 1. (Limbo, ange de Mathias de grade 1)

Mission agent triple ? Eh oui, c'est possible ! Vous avez été recrutée par les forces du mal pour une mission très spéciale, hors de votre équipe habituelle de démons, une mission d'infiltration requérant un grand talent : Infiltrer les youyous ! Ironique, non ? Alors même que vous commencez à penser à trahir les forces du bien pour rejoindre celles du mal. Cette mission va sûrement vous permettre de vous fixer sur ce choix. Note : vous n'avez pas eu le temps de prévenir la hiérarchie angélique de ce qui se tramait, et, en fait, vous n'en avez pas vraiment l'intention.

Cette mission est placée sous la double tutelle de Vapula le prince de la Technologie, et d'Andromalius, le prince du Jugement lui-même. En effet, lors du briefing que vous avez eu avec votre contact habituel, on vous a remis une superbe carte (reine de cœur) fabriquée par Vapula en personne ! Son pouvoir serait de dissimuler l'aura démoniaque des démons et de leur permettre de comprendre et de reproduire le langage angélique. Il devrait constituer une arme ultime contre les anges ! Prouver que cet objet marche n'est que la première partie de la mission (*Qu'est-ce que je vais bien pouvoir leur raconter de retour de mission !*).

Le second objectif que votre contact vous a fixé est de vous joindre à une mission d'anges (*pas gênant*) en partance pour un ancien temple turc, dans le but de récupérer une ancienne relique perdue de la chrétienté. Une erreur flagrante des systèmes de communication a permis d'apprendre le point de rencontre et la destination des anges, ainsi que cet objet aurait une importance capitale pour les forces du bien. Vous devez absolument le récupérer et le faire parvenir aux forces du mal (*ça s'est beaucoup plus gênant tout de suite ! Je dois faire quoi, moi ? Aidez le camp vers qui va mon allégeance, les anges ? Ou ceux qui ont mon cœur, les démons ?*).

Au point de rendez-vous, vous vous êtes aperçue avec stupéfaction et inquiétude que vous ne compreniez plus le langage angélique, et que vous ne voyez plus les auras youyous comme avant ! Est-ce votre désir de trahir qui a commencé à vous transformer contre votre volonté, ou ce maudit artefact de Vapula qui transmet des interférences ? Difficile à dire... Vous avez été déposés en hélicoptère jusqu'en Turquie, non loin du temple. Celui-ci est gardé par des troupes locales dont il va falloir vous débarrasser. Bonne chance, Ubik, ange de Yves ! Faites votre choix, et que ce ne soit pas votre dernier mot !

CE QUE UTE VAN SCHOORT PENSE DE

Tatiana Ivanova

Tatiana Ivanova... Ange de Michel... Mon œil, mon flair me dit que cette petite qui se trémousse comme une traînée n'est sûrement pas l'un des bourrins de Michel ! Sous les ordres de qui peut-elle bien être... Dominique ? Il y a de fortes chances, il va falloir que je me tienne à carreaux dans cette histoire.

John Kildore

Mon dieu... C'est une erreur d'incarnation, c'est ça ? Il est pas gâté le pauvre Novalis, il a pas eu tout son kilo à la distribution de cervelle au paradis. Dieu peut être cruel parfois !

El Mariachi

Celui-là, je dois le connaître. Je l'ai déjà vu quelque part, mais je ne sais plus où. Il a l'air relativement sympathique, et pas dégoulinant de pitié comme les moutons habituels de Guy. Un peu kitsch, mais sympa...

Wolf Derrick

Ouah. Le Joseph. Que j'exècre, c'est à cause d'anges comme lui que je retournerais bien ma veste... Mais attend, je l'ai déjà vu avec une bande de démon, en plus, il est super sympa ! Transfuge, ou ange de Mathias ?

Raoul Ménard

Un des serveurs de Daniel... Fidèle à leur réputation. Bon, que dire de plus de lui... pour taper, on peut compter sur lui, sinon il faut pas compter sur lui pour réfléchir. Il y en a des tonnes en enfer comme lui, pas grandes différences entre les deux d'ailleurs...

Gin Fizz

Un ex-démon sous les ordres d'Ange. Voie difficile qu'il a choisi. C'est mon reflet inverse en quelque sorte... Un être courageux. Bien plus que moi. Un exemple.

WOLF DERRICK - CYNIK, ANGE DE JOSEPH (GRADE I)

Vieux commissaire de police allemand, aux yeux globuleux.

Apparence

Tout vieux, tout moche, tout mou. C'est le même que le Derrick de la télé : imper, lunettes, cheveux blanchâtres clairsemés, yeux globuleux comme ceux d'un profond d'un autre jeu. Difficile d'en rajouter !

Personnalité

Quelquefois, dans la vie, on n'a pas de bol. Pour Wolf, c'est depuis toujours. D'abord choisir le mauvais camp, et hop ! Direction les enfers. Après, entrer chez Andromalius, mais quelle connerie, je te jure ! Vraiment pour pouvoir s'exprimer et se sentir utile, il y a pas pire ! Heureusement, qu'il en a profité pour rejoindre les rangs de Furfur, se faisant un nombre d'ennemis impressionnant dans les rangs d'Andromalius le chieur ! M'en fout, pas peur, comme dirait l'autre ! En fait, Wolf ne s'est jamais senti à sa place en enfer. Nouveau coup de malchance : un corps d'accueil miteux ! Cependant, il est bien sur terre où il peut trouver un peu de répit, jouer de la guitare électrique avec la disto à fond, un art qu'il a découvert récemment et qui est une révélation pour lui. Wolf rechigne durant les missions, prenant le moins de risque possible. Cependant, il sait que les services d'Andromalius n'attendent qu'un faux pas de sa part pour en faire un familier, voir plus bas encore. Wolf est un démon moins que motivé, mais sait qu'il doit faire attention à lui, la violence ne l'intéresse qu'au niveau musical, même s'il apprécie une bonne castagne de temps à autre, entre potes.

FO	AG	PE	VO	PR	FOI	PF	PP
3+	4	4	3	1+	3+	6	18

Talents

Acrobatie 3, Aisance sociale 1+, Art 0+ (Guitare électrique 4+) Athlétisme 4, Baratin 1+, Corps à corps 6, Défense 5, Discrétion 4+, Discussion 2+, Fouille 3, Informatique 2, Intimidation 5, Intrusion 2, Langues (français, anglais, allemand), Survie 2 (Egouts 4).

Pouvoirs

Immunité contre les maladies et les poisons (+10 colonnes pour résister aux poisons et maladies magiques)

*Membre exotique** (2PP / Griffes précision +0 puissance +4)

Onde de choc 3+ (2PP / précision +4 puissance +2)

Peur 3 (1PP / résiste VO, créature magique bonus de 4 colonnes pour résister)

Psychométrie 2 (4PP)

*Suicide** 5 (8PP / résiste FOI / inutilisable sur anges et démons)

Volonté supranormale 2 (Détection des attaques mentales / 1PP pour avoir un bonus égal au niveau pour résister)

Pouvoirs de grade

Guitare électrique 1

Disques de Grindcore 1

Equipement

Revolver petit calibre, Bloc-notes, Stylo bic 4 couleurs, Imper, Lunettes, Baladeur MP3 rempli de trucs violents, Photo dédicacée de Max Cavalera qui ne vous quitte jamais, Médiator fétiche.

Combat

BL 5/BG 11/BF 16/MS 22.

* Pouvoir typiquement démoniaque, donc susceptible de vous trahir.

BRIEFING - WOLF DERRICK***Grindcore, Démon de Furfur de grade 1.***

Aïe ! Ces enculés d'Andromalius ont trouvé le moyen de se venger ! Ils m'ont refilé la mission la plus pourrie possible. Comme vous l'avez deviné, vous êtes un démon, et vous avez été recruté pour une mission très spéciale, hors de votre équipe allemande habituelle, une mission d'infiltration requérant un grand sens du sacrifice : tenter d'infiltrer les youyous ! (*Domage un pote de Kobal m'avait dit que son boss avait prévu une grosse blague pour foutre le nez d'Andro dans son caca, je le verrais pas, j'espère qu'on me racontera !*)

Cette mission suicide est placée sous la double tutelle de Vapula le prince de la Technologie, et d'Andromalius, le prince du Jugement lui-même (*ça m'aurait étonné...*). En effet, lors du briefing que vous avez eu avec votre contact habituel, on vous a remis un superbe stylo bic 4 couleurs fabriqué par Vapula en personne ! Son pouvoir serait de dissimuler l'aura démoniaque des démons et de leur permettre de comprendre et de reproduire le langage angélique. Ce merveilleux artefact est sensé marcher (*sensé ? ben tiens !*), et devrait constituer une arme ultime contre les anges ! Prouver que cet objet marche n'est que la première partie de la mission (*le moyen de m'éliminer sans se salir les mains, oui !*).

Le second objectif que votre contact vous a fixé est de vous joindre à une mission d'anges en partance pour un ancien temple turc, dans le but de récupérer une ancienne relique perdue de la chrétienté. Une erreur flagrante des systèmes de communication a permis d'apprendre le point de rencontre et la destination des anges, ainsi que cet objet aurait une importance capitale pour les forces du bien. Vous devez absolument le récupérer et le faire parvenir aux forces du mal (*pour noyer le poisson si tu veux mon avis !*).

Au point de rendez-vous, vous vous êtes aperçu avec stupéfaction et soulagement que l'artefact de Vapula fonctionnait ! Les autres anges ont activé leur aura, et vous la vôtre, et ça a marché, ils n'y ont vu que du feu. Reste maintenant à ne pas vous trahir, ce qui ne va pas être facile, vu la couverture qu'on vous a refilé : ange de Joseph, difficile de trouver plus éloigné de votre personnalité ! Vous avez été déposés en hélicoptère jusqu'en Turquie, non loin du temple. Celui-ci est gardé par des troupes locales dont il va falloir vous débarrasser. Bonne chance, Cynik, ange de Joseph ! Et que Satan soit avec vous.

CE QUE WOLF DERRICK PENSE DE***Tatiana Ivanova***

Super bonne celle-là. Et merde, c'est l'ange de Michel... Je pourrais même pas m'en payer une bonne tranche. Vaut mieux pas que je m'y attaque ! Domage, elle avait l'air sympa, même pour un ange.

John Kildore

Trop fort celui-ci ! Excellent ! Il bave naturellement ! Il est trop bon lui ! C'est comme un Bifrons, sauf qu'il sent moins mauvais. Ouah ! Si, il pue bien quand même ! Il faut absolument que je tape la discute avec lui... Ah merde ! Je suis un ange de Joseph, il faut que j'oublie ça !

El Mariachi

C'est quoi cette tapette en paillettes ? Il lui manque plus que des froufrous pendant qu'on y est ! Et sa guitare de merde, même pas électrique ! La honte absolue ! Si j'ai l'occasion de te descendre avec un bon coup de boule ou en faisant mon Joseph, tu vas voir mon gaillard !

Ute Van Schoort

Pas mal non plus la petite de Yves, mais un peu coincée du cul quand même. On dirait qu'elle m'a à la bonne... Tant mieux, mais méfions-nous quand même, on ne sait jamais. Si elle sait quoique ce soit, je devrais l'éliminer.

Raoul Ménard

Enfin un gars qui peut me servir ! Un Daniel, c'est pas beaucoup différent des nôtres ! En manœuvrant bien, je peux peut-être m'en faire un allié... Ah merde, je suis un Joseph et les Daniel aiment pas Joseph, c'est connu ! Fait chier ! Mission de merde.

Gin Fizz

Un traître ! Un démon qui est passé sous les ordres d'Ange ! Rien que sa vue me dégoûte, mais il pourrait être se qu'il y a de plus proche de moi dans ce groupe, ménageons-le !

RAOUL MENARD - KWAK, ANGE DE DANIEL (GRADE I)

Pizzaïolo français, champion du monde de la pétanque dunkerquoise.

Apparence

Raoul est un petit bien portant, qui est perpétuellement vêtu du même bermuda, des mêmes tongues, du même tee-shirt Pastis 51 (pas de pub SVP), et de la même casquette Ricard (idem). Le tout avec les lunettes de Starsky et Hutch. Sous cette apparence négligée (et négligeable) transparaît cependant une force physique et une force d'âme assez peu commune.

Personnalité

Raoul était un bon petit gars, dont le péché était la boisson (notamment jaune et diluée dans de l'eau), qui a eu un accident de scooter alors qu'il effectuait une livraison. Il s'est relevé un peu sale, c'est excusé et est reparti. Bien entendu, ce n'est pas un ange qui s'est incarné en lui, mais bien un démon. L'une des pires ordures de l'enfer : j'ai nommé Damnation, démon d'Andromalius. Celui-ci est d'ailleurs une telle pourriture qu'il s'amuse à écrire des rapports bidon pour couler ses coéquipiers, et nombre d'entre eux sont devenus des familiers pour quelques siècles, pour des fautes imaginaires. Le seul but de Raoul est le mal pur, le grand jeu ne l'intéresse absolument pas, sa haine allant indistinctement aux anges, aux démons et aux humains (syndrome orangina rouge). Nul ne trouve grâce à ses yeux. Il s'arrange toujours pour faire foirer les missions en s'arrangeant pour faire retomber la faute sur les autres, si possible. De l'extérieur, Raoul est sympa, ouvert à la conversation, toujours prêt à donner un coup de main qui peut se transformer en coup de poignard. La seule chose qui arrive à aviver sincèrement son intérêt est la pétanque, il est même devenu champion du monde de Dunkerque...

FO	AG	PE	VO	PR	FOI	PF	PP
3	2+	2	4	3+	4+	7	25

Talents

Aisance sociale 4, Athlétisme 2+, Combat 1 (Matraque 2+), Défense 2, Discussion 7, Enquête 6, Fouille 3, Hobby (Pétanque 7+), Intimidation 6, Savoir d'espion 2 (Renseignement 5).

Pouvoirs

Détection des ennemis 2 (3PP)

*Détection du bien** 1+ (4PP / ne peut utiliser ce pouvoir que si active sa propre aura)

Humanité 4 (1PP par jour / permet de passer pour un humain, dissimule l'aura du démon)

*Jet d'acide** 2+ (3PP / précision +2 puissance +4)

Polymorphie 2 (3PP / change d'apparence)

Télépathie 1 (1PP par minute / peut communiquer avec 1 personne qui peut répondre)

Volonté supranormale 2 (Détection les attaques mentales / 1PP pour avoir un bonus égal au niveau pour résister)

Pouvoirs de grade

Malfaisance 1

Renégats 1

Equipement

Valise de luxe *Obut*, Batte de base-ball, Bouteille de pastis de 3 litres, Combinaison spéciale *Obut*, Dictaphone, Appareil numérique, Paquet de saucisses de Strasbourg, Couteau à pizza.

Combat

BL 5/BG 10/BF 15/MS 20.

* Pouvoir typiquement démoniaque, donc susceptible de vous trahir.

BRIEFING - RAOUL MENARD

Damnation, Démon de Andromalius de grade 1.

Mission très chaude en perspective, très très chaude. Seul sur le coup, et même pas moyen de niquer les autres démons par un rapport bien placé... ça craint... Pourvu que les potes d'Andromalius n'aient pas découvert mes petites manies et les petites modif que j'ai apporté aux dossiers. Comme vous l'avez deviné, vous êtes un démon, et vous avez été recruté pour une mission très spéciale, hors de votre équipe habituelle, une mission d'infiltration requérant un grand talent : Infiltrer les youyous !

Cette mission est placée sous la double tutelle de Vapula le prince de la Technologie, et d'Andromalius, votre prince. En effet, lors du briefing que vous avez eu avec votre contact habituel, on vous a remis un superbe paquet de saucisses de Strasbourg fabriqué par Vapula en personne ! Son pouvoir serait de dissimuler l'aura démoniaque des démons et de leur permettre de comprendre et de reproduire le langage angélique. Ce merveilleux artefact est sensé marcher, et devrait constituer une arme ultime contre les anges ! Prouver que cet objet marche n'est que la première partie de la mission (*Quel pied ce serait si ça fonctionnait vraiment !*).

Le second objectif que votre contact vous a fixé est de vous joindre à une mission d'anges en partance pour un ancien temple turc, dans le but de récupérer une ancienne relique perdue de la chrétienté. Une erreur flagrante des systèmes de communication a permis d'apprendre le point de rencontre et la destination des anges, ainsi que cet objet aurait une importance capitale pour les forces du bien. Vous devez absolument le récupérer et le faire parvenir aux forces du mal ! En poussant et en malmenant un peu votre contact, vous avez appris que cette mission aurait à voir avec l'archange Jésus lui-même, incarnation de ce que vous détestez !

Au point de rendez-vous, vous vous êtes aperçu avec stupéfaction et soulagement que l'artefact de Vapula fonctionnait ! Les autres anges ont activé leur aura, et vous la vôtre, et ça a marché, ils n'y ont vu que du feu. Vous avez été déposés en hélicoptère jusqu'en Turquie, non loin du temple. Celui-ci est gardé par des troupes locales dont il va falloir vous débarrasser. Bonne chance, Kwak, ange de Daniel ! Et que Satan soit avec vous.

CE QUE RAOUL MENARD PENSE DE

Tatiana Ivanova

Cette salope est un ange de Michel. Mieux vaut s'en méfier. Non, plus malin, lui faire croire qu'il y en a un autre qui la cherche et la forcer à lui péter la gueule.

John Kildore

Pauvre petite crotte ! C'est un ange, ça ? Novalis, pfff... Je vais te l'arranger celui-là ! Je suis méchant !

El Mariachi

Hispanique de merde avec sa gomina à 2 euros ! Lui, le Guy, mon instinct me dit qu'il sent le futur renégat plein nez... Il y aurait peut-être moyen de le pousser un peu...

Ute Van Schoort

Pauvre frustrée de Yves ! Pas étonnant ! Elle, il vaut mieux que je m'en méfie, je la sens pas du tout, mais alors pas du tout.

Wolf Derrick

Le Joseph de service ! Il a pas l'air bien méchant ! Je vais bien en profiter de cette pauvre raclure de youyou ! Je suis cruel !

Gin Fizz

Gin Fizz, Traditor, qui veut dire en latin, le traître. Fier de sa félonie en plus ! Toi, tu vas pas survivre longtemps, je t'en donne ma parole !

GIN FIZZ - TRADITOR, ANGE DE ANGE (GRADE I)***Mannequin londonien BCBG.******Apparence***

Grand, athlétique, son visage est l'un des symboles masculins qui sert de référence aux jeunes cadres dynamiques : petit bouc décoloré, yeux dont la couleur change avec les modes, cheveux mi-longs savamment décoiffés. Il a une garde-robe des plus originales et des plus excentriques, mais, si ses vêtements seraient proprement ridicules sur d'autres, ils sont d'une classe démente sur lui. Peu des filles qu'il rencontre en soirée lui résistent, et en bon hédoniste, il en profite bien...

Personnalité

Gin Fizz tire son surnom de la boisson préférée de l'humain dans lequel il s'est incarné, qui est devenu peu à peu son nom de scène. Malheureusement pour lui, cette boisson lui a aussi coûté la vie lors d'un accident de voiture lors duquel il est allé faire causette aux rares poissons qui ont survécu dans la Tamise. Le démon qui s'est incarné dedans, un disciple de Valefor le prince des voleurs, ne peut que se féliciter d'avoir eu droit à un tel corps d'accueil : totalement en adéquation avec son moi profond ! Gin Fizz vit la belle vie depuis 3 ans à Londres, fréquentant les hautes sphères du showbizz, et s'y sentant comme dans un poisson dans l'eau. Contacté pour des missions très ponctuelles, généralement d'infiltration ou de cambriolage, il ne s'est jamais retrouvé au front confronté à des anges de Laurent. Gin Fizz n'est pas un démon violent, ni pervers, en fait, on ne peut même pas dire qu'il soit mauvais. Pire que tout, Gin Fizz est tombé amoureux de sa compagne humaine, une mannequin qu'il a réussi à sortir de l'enfer de la drogue (maudit Nisroch !), et il se pose de sérieuses questions sur les idéologies infernales qui l'effraient de plus en plus (amour, quand tu nous tiens !). Récemment, il a entrepris de contacter un ange de Ange qui envisage de le faire passer du côté des forces du Bien, opération compliquée par la célébrité de son corps d'accueil.

FO	AG	PE	VO	PR	FOI	PF	PP
2	5	4	2	5	2	4	22

Talents

Acrobatie 4+, Aisance sociale 3+, Athlétisme 2, Baratin 3+, Corps à corps 3+, Défense 5+, Discrétion 7, Intrusion 4+, Métier (Marcher en ayant l'air trop cool 7), Pickpocket 4+, Savoir criminel 2 (Cambrioleurs 4).

Pouvoirs

Déguisement superficiel 3 (2PP pour 10 minutes / Résiste VO)

Langage universel (1PP par minute)

*Obscurité** 2+ (1PP par minute / bonus de 5 niveau en Discrétion et en Défense contre les armes à distance)

*Ouverture** 4 (1PP)

Sommeil 3 (3PP / résiste VO / perd un nombre de PF égal à la MR)

Vol 2 (3PP par minute / vitesse 16 mètres par tour)

Pouvoirs de grade

Cambriolage 1

Mode 1

Equipement

3 valises rempli de vêtements plus excentrique et chers les uns que les autres, Trousse de cambrioleur, 5 tubes de gel, Jeu de lentilles de couleur, Photo de sa dulcinée, Godemichet.

Combat

BL 4/BG 8/BF 12/MS 16.

* Pouvoir ne correspondant à votre « archange », donc susceptible de vous trahir.

BRIEFING - GIN FIZZ

Scarlath, Démon de Valefor de grade 1.

Aïe ! Très mauvaise nouvelle ! Alors que vous vous apprêtez à rejoindre les troupes angéliques (les troupes de Janus), vous avez été convoqué pour une mission officielle démoniaque, hors de votre équipe habituelle, une mission d'infiltration : Infiltrer les youyous ! Il vous ont appelé Traditor, traître en latin, aux ordres de Ange : ils se doutent quelque chose ! Vous êtes très très mal, et vous espérez que cette mission n'est qu'un avertissement !

Cette mission est placée sous la double tutelle de Vapula le prince de la Technologie, et d'Andromalius, votre prince. En effet, lors du briefing que vous avez eu avec votre contact habituel, on vous a remis un godemichet fabriqué par Vapula en personne ! Son pouvoir serait de dissimuler l'aura démoniaque des démons et de leur permettre de comprendre et de reproduire le langage angélique (*si je rejoins Janus, tu vas voir si cet objet va fonctionner longtemps !*). Ce merveilleux artefact est sensé marcher, et devrait constituer une arme ultime contre les anges ! Prouver que cet objet marche n'est que la première partie de la mission (*Et merde, ça va compromettre mon passage à l'ouest !*).

Le second objectif que votre contact vous a fixé est de vous joindre à une mission d'anges en partance pour un ancien temple turc, dans le but de récupérer une ancienne relique perdue de la chrétienté. Une erreur flagrante des systèmes de communication a permis d'apprendre le point de rencontre et la destination des anges, ainsi que cet objet aurait une importance capitale pour les forces du bien. Vous devez absolument le récupérer et le faire parvenir aux forces du mal ! (*Ces anges ne me croiront jamais si j'arrive la bouche en coeur en leur disant que je suis un futur transfuge, je vais me retrouver en enfer direct, et mon amour seule sur Terre !*)

Au point de rendez-vous, vous vous êtes aperçu avec stupéfaction et soulagement que l'artefact de Vapula fonctionnait ! Les autres anges ont activé leur aura, et vous la vôtre, et ça a marché, ils n'y ont vu que du feu. Vous avez été déposés en hélicoptère jusqu'en Turquie, non loin du temple. Celui-ci est gardé par des troupes locales dont il va falloir vous débarrasser. Bonne chance, Traditor, ange de Ange ! Et que Satan soit avec vous.

CE QUE GIN FIZZ PENSE DE

Tatiana Ivanova

Classe mannequin l'ange de Michel ! Je suis sûr que je peux m'entendre avec, elle ne me semble pas aussi bornée que les autres.

John Kildore

Mon dieu, quelle horreur ! Je suis complètement horrifié par la laideur de cette créature divine, de Novalis en plus. Je pensais que ça n'existait qu'en enfer, mais je me trompais !

El Mariachi

Alors celui-là ! Ridicule ! Il regarde trop la télé ! Au moins c'est un pacifiste de Guy, il ne risque pas de me faire du mal.

Ute Van Schoort

Pas mon genre, son style me fit trop penser aux sbires d'Andromalius... Ange de Yves ? Elle peut être un allié de poids si la situation prend une mauvaise tournure.

Wolf Derrick

L'ennemi public numéro 1 pour moi ! Maximum danger avec lui ! Il vaut mieux que je l'évite au maximum. Maudit Joseph !

Raoul Ménard

Il a pas l'air bien méchant pour un ange de Daniel, mais il vaut mieux se méfier des apparences.