

ET BLÂMES !

Scénario JNS pour démons de grade 1

Introduction forcée

Ce scénario un peu tordu, trop compliqué, mal écrit et de toute façon incohérent me permet d'installer dans la place un nouveau Prince Démon. Oui, oui, vous avez bien lu. Et oui mes chevilles vont bien. Le scénario comment de la façon la plus bête qu'il soit : un petit souci de routine tout con et part en vrille assez rapidement.

Le scénario de s'adresse pas trop a des joueurs débutant car il mise sur le fait que les joueurs vont se prendre par la main une fois leurs problèmes apparus et tout faire pour le démêler à la force du poignet.

Note au MJ qui digère mal ma façon embrouillée d'écrire (moi je m'y retrouve, et à la base, je l'avais pas écrit pour qu'un autre le lise) : lisez le scénar plusieurs fois. Je vous jure, il est bien en fait. Si vous ne comprenez plus rien aux persos, commencez par les annexes, y en a deux ou trois qui multiplient les identités a foison.... Sachant que deux d'entre eux (les deux méchants) s'amuse en plus à embrouiller l'identité de leur principal ennemi (nommé Sakro, pour des raisons sanitaires), ça va être un sublime sac de nœud à démêler, pour le MJ au début (il est impératif de bien tout maîtriser avant de le faire jouer) et pour les joueurs ensuite (et c'est leur quasi-unique piste que quelque chose tourne pas rond)

Note ultime : ce scénario est ce que l'on peut couramment appeler une « Foire à l'Encule » : les démons n'ont que peu de chance de le finir en état neuf...

Un viking, c'est tout ?

Les joueurs sont affectés à une mission de routine, apparemment très simple : dans le pire quartier de Barbès, un étrange sérial killer sévit à grand coup de haches depuis deux jours. 6 personnes sont déjà mortes, dont un démon de Nisroch infiltré. D'après l'unique témoin, il semblerait qu'il s'agit d'un viking...L'administration suppose qu'un démon de Kronos à utiliser un peu trop bien son pouvoir de projection temporelle au cours du siège de Paris. Le but des personnages est de récupérer ce viking et de le ramener à une adresse donnée (une entrée des catacombes, près de Denfert) ou de le tuer s'il est vraiment incontrôlable.

Pour l'instant, les policiers ont cru le témoin fou ou camé et l'ont foutu dehors, mais il serait bon de veiller à ce que ce témoin n'aille pas parler ce ça au premier ange venu, ils pourraient eux aussi faire le rapprochement.

Le seul détail sera que cette mission ne leur sera pas donnée par leur contact habituel, mais par un démon de Furfur de grade 3. Il a monté une équipe de vikings de première ligne à envoyer sur le râble des anges et aimerait bien récupérer cette nouvelle recrue. C'est moyennement légal, et si Andromalius le choppe il va en prendre plein la gueule, mais il est persuadé de tenir là un moyen plus discret que le démon de combat pour envoyer une « troupe de choc » dans du Youyou.

Attraper Borsk le héros viking sera une chose aisée, et attraper Moana N'Diaye, le témoin sera à peine plus complexe.

Borsk se cache dans la cave de l'immeuble en ruine (proche des lignes de chemin de fer) où il a massacré les 6 personnes. Il a récupéré les crânes de ses victimes comme trophées, à l'exception notable de celui du démon (si un de vos joueurs vous demande pourquoi, déshabillez le et pendez le par les testicules au dessus de la cage d'un gorille mâle en rût.). Les corps reposent toujours au premier étage.

Borsk ne parle pas un mot de français. D'ailleurs il ne parle quasiment pas. Il a disparu du champ de bataille au moment de frapper un ennemi et s'est retrouvé dans ce lieu sans savoir pourquoi. Il ne reste plus que 2 squatteurs totalement apeurés dans cet immeuble : ils ont vu Borsk dépiauter 4 de leurs amis, dont un qui a totalement disparu en faisant « plop ». Manque de chance, il s'agissait de leur dealer.

Moana squatte l'immeuble voisin avec quelques autres junkies défoncés au crack et donc super imprévisibles. Elle était avec les six autres quand Borsk est arrivé. Elle l'a vu défoncer tout le monde et s'est cachée derrière un meuble.

Elle est ressortie quand elle a entendu les pas lourds du viking reprendre les escaliers. Elle l'a vu descendre du premier étage, mais quand elle est ressortie de l'immeuble personne n'avait vu le viking.

Depuis Moana est prise pour une folle par les junkies, qui imaginent eux que le diable a pris possession de l'immeuble

Le sel, le piment, la cerise sur le gâteau : les emmerdes quoi...

Le principal souci c'est qu'au cours de cette mission on ne peut plus rouler à l'ordinaire d'extermination et maquillage, chacun des joueurs va se prendre en pleine tronche un blâme des plus voyant et de plus gênants (plutôt vers la toute fin de la mission en fait). Lâchez-vous, faites dans l'original, drôle, mais toujours chiant, voyant et adapté au supérieur. Par exemple, mes exemples : le Bifrons sent le cadavre d'il y a 3 semaines, le Ouikka qui finissait toutes ses phrases par Allah Uak'ba (désolé pour l'orthographe), le Furfur parlait avec un flow de pe-ra (wesh ma gueule ! très drôle sur un joueur métalleux...), etc....

S'ils contactent le grade 3 de Furfur celui-ci leur dira qu'il n'en sait rien, pareil auprès de leur contact habituel mais celui-ci ajoutera que s'ils ont récupéré un blâme, c'est qu'ils le méritaient.

Laissez les se débrouiller comme ils peuvent pendant un temps, voici ce qu'ils peuvent espérer trouver :



– sur l'Entrefilet : la seule chose qu'ils pourront trouver (après moult recherches inutiles, le google infernal marche pas franchement mieux que le notre : il provient de la même personne) se trouve sur le blog de BacMig, démon d'Haagenti (bacmig.hellblog.hl) ou sur celui de Bioctal (bioctal.hellblog.hl), qui raconte substantiellement la même chose : ils ont tous les deux pris, au cours des deux dernières semaines, un blâme alors qu'ils étaient en train d'effectuer une mission de routine. Il est éventuellement possible (à condition de savoir quoi chercher et en allant voir sur Googhell.hl, en résumé, ça servira plus tard) de trouver sur le site du journal des démons l'Enfer (lenfer.gov.fr) un article consacré à la brillante réussite d'un grade 3 de Malphas, Reintal, qui a réussi, avec la seule aide de son collègue Ralf, à faire triompher l'hypocrisie et l'ignorance sur les massacres en Afrique pendant de nombreuses années. L'auteur de l'article ne serait pas étonné que Reintal puisse accéder au rang de Prince Démon après cette action remarquable. Fait d'arme tout à fait exceptionnel : Reintal a réussi sa mission malgré la présence importante d'anges à l'ONU. Le rédacteur de l'article se demande si Reintal n'aurait pas réussi à se faire passer pour l'un d'entre eux, ce qui expliquerait en partie sa flamboyante réussite.

– Chez Régis : ils pourront y croiser BacMig en personne, qui cherche des téléphones portables (il ne peut plus se nourrir que de ça...), discuter le bout de gras avec Jésus (qui ne sait rien de tout ça et s'en fout), ou parler à Knotslip, Pétal, Furyon, Elias et Ralf, tous victimes (ou pseudo victimes) de ces blâmes imaginaires. D'autres clients du bar auront probablement des blâmes ou des limitations, mais sans rapport.

S'ils ne pensent pas à ça, Pétal les contactera en personne au bout de quelque temps (sans préciser qu'il est un ange), ou un de leur contact leur conseillera d'aller voir chez Régis.

La vérité, la vraie, celle avec un grand W

En vérité, tout ça est un plan savamment ourdi par Reintal pour montrer à toutes les créatures surnaturelles qu'il y a un nouveau prince démon en lice ! En réalité, Reintal n'a pas encore été promu car Sakro, un démon d'Andromalius a été chargé par son chef en personne d'enquêter sur Reintal.

Reintal, comprenant que Sakro menace son ascension, à concocté un plan démoniaque avec l'aide de son fidèle lieutenant Ralf. Avec les pouvoirs que Reintal lui-même a réussi à développer (Apparence angélique et Imitation voire la section idoïne) ils ont infiltré l'administration angélique et démoniaque et ont distribué aléatoirement des blâmes à des agents. Enfin pas totalement aléatoirement puisqu'ils ont choisi également les trois anciens coéquipiers (Bioctal, Knotslip et BacMig) de Sakro, afin de le discréditer.

Ils veulent rediriger les soupçons sur Sakro, en le faisant soupçonner d'être un ange de Mathias infiltré chez Andromalius, et y sont arrivés avec certains d'entre eux.

Afin de soigner son entrée, Reintal se fait passer pour un ange de Novalis nommé Pétal, et va essayer d'accompagner les joueurs pour les « aider » à se venger de Sakro. Il annonce à qui veut bien l'entendre que 3 jours avant son blâme, il avait malencontreusement découvert l'identité d'un ange de Mathias nommé Izra, infiltré chez Andromalius sous le nom de Sakro dans les papiers laissés par un démon qu'il avait neutralisé. Il avait transmis ces informations à l'administration angélique, pour indiquer qu'il était grillé, et a reçu son blâme peu après...

Il est sûr que Izra a disjoncté après toutes ces années d'infiltration et se prend pour Mathias en personne, aussi ne supporte-il pas qu'on le remette en cause. Il est bien gradé, aussi il lui a sûrement été facile de le punir.

Son but est double : tout d'abord, cela lui servira à prouver ses capacités de manipulation et d'infiltration aussi bien avec des démons qu'avec des anges. Ensuite, cela lui permettra de discréditer durablement Sakro, en filmant son combat avec les joueurs et en le diffusant sur les réseaux démoniaques et angéliques (il compte passer dans le champ de la caméra et jouer l'humain étonné par ce combat surnaturel). Quelque soit le résultat du combat, Sakro sera alors montré comme un élément incapable de respecter le principe de discrétion. Comment prêter foi au dossier d'un démon aussi peu respectueux de l'unique règle du Grand Jeu ?

En effet, Sakro a découvert que Reintal avait trafiqué à de nombreuses reprises avec des anges et qu'il avait même « Vu la vierge » avec un ange de Blandine. Il est pour l'instant en train de chercher à monter un dossier à charge en béton sur Reintal.

Sakro est pour l'instant caché sous l'apparence d'un... arbitre de foot maghrébin à Clichy sous Bois (Mahmoud Abdik), mais personne ne le sais pour l'instant. Il a pris cette identité car Julien, le fils de l'ange de Blandine en question (Elina, incarnée dans le corps de Sandra Doduski, femme de ménage) joue au club de Clichy. Il essaie de réunir les dernières preuves pour compromettre durablement Reintal et monter en grade. Il essaie de localiser Elina depuis lors mais n'arrive pas (l'adresse sur la licence de son fils est une vieille adresse).

Elina se sait traquée et change d'appartement tous les deux mois, ce qui a le don de décontenancer son fils. Celui-ci en a d'ailleurs un peu marre et se donne à fond dans son sport de prédilection, le foot. Il ne fait pas confiance à l'arbitre qui lui parle régulièrement (il croit que c'est un pédophile), mais pourrait confier ses problèmes (et donner sa nouvelle adresse) aux joueurs si ceux-ci arrivent à jouer finement avec lui.

Sakro prendra les joueurs de haut s'ils arrivent, voir attaquera s'il voit un ange avec eux. Néanmoins s'ils parlent de leur doute sur Ralf, Sakro pourrait peut être leur prêter une oreille attentive voire les aider.

Si les joueurs arrivent en dégainant le nom d'Izra, il se bornera à dire qu'il est un démon d'Andromalius le plus pur et que le simple fait de le soupçonner d'être un ange est une grave offense. Si les joueurs insistent, il leur promet un blâme supplémentaire.

Il a chez lui assez de documents compromettants pour renvoyer Reintal au rang de simple familier, à condition qu'il obtienne LA preuve irréfutable (toutes ses preuves sont indirectes, mais

reliées entre elles. En prouver une revient à prouver tout le reste ou presque), et cette preuve c'est l'aveu d'Elina.

Les victimes

- BacMig (blâme : ne peut manger que des téléphones portables Nokia) : ancien coéquipier de Sakro, annoncé comme un démon de Valefor, persuadé que c'est lui qui est à l'origine de son blâme. Sa preuve c'est que tous ses collègues se sont retournés contre Sakro car il menaçait la réussite de la mission (il s'est absenté au pire moment, et a failli faire foirer la mission), et que 3 semaines après, ils écopaient tous d'un blâme... sauf lui.
- Knotslip (blâme : il entend toute voix sur un air de musette, et invariablement avec la voix de Patrick Bruel) : grade 1 de Furfur, il est assis dans un coin reculé du bar, porte des bouchons auditifs et ne s'exprime que pas écrit à cause de son blâme. Lui aussi est un ancien coéquipier de Sakro. Il raconte la même chose que BacMig, sauf que lui en plus, quand Sakro est revenu il l'a insulté. L'échange verbal qui s'en est suivi a été ponctué d'un très sonore « de toute façon ta musique c'est de la merde » lâché par Sakro. Alors Knotslip l'a tabassé ! Il est persuadé que Sakro a été les balancer à Andromalius, ou pire, qu'il travaille pour lui.
- Ralf (blâme : il est inscrit de façon indélébile INCOMPETENT partout sur son corps) : il se présente comme un grade 2 d'Andromalius qui a reçu un blâme sans raison. Il ne sait ni pourquoi ni à cause de qui, mais souhaiterait bien retrouver le coupable ! Si les joueurs lui parlent de Sakro, son nom lui rappellera le démon avec qui il avait eu des mots concernant le traitement à infliger à une bande de démons incapables (BacMig et sa bande). Si les joueurs parlent d'Izra, il disjonctera à moitié, et promet de tout faire pour le griller auprès de la hiérarchie, mais cela sera dur, car Sakro est un ami de plusieurs grade 3, et est annoncé dans tout le service comme le prochain promu... Si les joueurs lui parlent de leur mission, il leur avouera que les services d'Andromalius voient d'un mauvais œil le recrutement de Vikings (trop voyants, trop peu discrets), et que Sakro-Izra à peut-être voulu faire du zèle dès qu'il a appris la mission des joueurs.
- Furyon (blâme : barbare): grade 2 de Michel, il a reçu un blâme également alors qu'il n'avait pas effectué de missions depuis 3 mois. Il promet un traitement spécial au coupable s'il le retrouve. Le nom de Sakro ne lui rappellera rien, mais il s'est fait une spécialité dans le massacre de démon, et il adore taper les serveurs d'Andromalius. Le nom d'Izra lui rappellera par contre le nom de l'ange de Dominique qui l'a menacé un jour de le balancer à la hiérarchie après qu'il ait massacré sauvagement un démon qu'il souhaitait interroger. (en réalité il s'agissait de Reintal, qui s'était présenté à Furyon comme un ange de Dominique). Furyon est révolté car cet ange s'est pointé après coup et l'a menacé alors que lui ne savait rien de tout ça et juste avait reçu la mission de s'occuper d'un démon de Baal infiltré comme vigile au Louvre.
- Elias (blâme : ne peut parler que par des phrases avec 3 subordonnées au moins, et comportant au moins 3 mots de 4 syllabes ou plus, bon courage ami MJ) : grade 1 d'Yves, il cherche désespérément une explication raisonnable à son blâme. Il a envisagé le coup d'un démon infiltré, mais c'est impossible, aucun prince démon n'a le pouvoir de se faire passer pour un ange ! Il demande aux joueurs de se renseigner de leur côté sur l'Entrefilet, il n'y a pas accès. Le nom de Sakro ne lui dira rien, par contre. La piste Izra lui semblera intéressante, car il a dû à plusieurs reprises faire des rapports à Dominique concernant des anges de Mathias oubliant leur couverture pour agir comme de vrais démons (il a d'ailleurs écrit toute une thèse en angélique sur cela, et se fera une joie de la lire aux joueurs, s'ils n'ont ne serait-ce qu'une pointe d'intérêt pour le sujet).
- Pétal (blâme : chlorophylle) : ange de Novalis de grade 2, il est décidé à se venger (de façon non-violente) car il trouve sa punition totalement injuste. Il avait malencontreusement découvert l'identité d'un ange de Mathias nommé Izra, infiltré chez Andromalius sous le nom de Sakro dans les papiers laissés par un démon qu'il avait neutralisé. Il avait transmis ces informations à l'administration angélique, pour indiquer qu'il était grillé, et a reçu son blâme peu après... Il est sûr que Izra a disjoncté après toutes ces années d'infiltration et se prend

pour Mathias en personne, aussi ne supporte-t-il pas qu'on le remette en cause. Il est bien gradé, aussi il lui a sûrement été facile de le punir. (Et là si vous n'avez pas compris que Pétal est en fait Reintal, je peux plus rien pour vous...)

Différentes façon de finir

-Les joueurs tuent Sakro et récupèrent les documents et les monnayent à Reintal : Celui ci se révèle alors comme le nouveau Prince Démon de l'hypocrisie, ce qu'il va réellement devenir dans les jours à venir, et achète les documents en échange du silence des joueurs Si ceux-ci négocient bien, ils peuvent obtenir un gain de 5 à 10 PA, et l'annulation des blâmes. Mais s'ils ne négocient pas, ils ne gagnent absolument rien.

-Les joueurs récupèrent les documents et les transmettent à Andromalius : Reintal va se faire massacrer. Gain de 1d3 PA (+3 si Sakro est toujours en vie), annulation des blâmes

-Les joueurs tuent Reintal et/ou Ralf : Sakro viendra les remercier, et Reintal va en prendre plein la gueule (de même que Ralf), gain de 1d3 PA pour chacun des deux, annulation des blâmes

-Les joueurs récupèrent les documents et les donnent à Reintal sans tuer Sakro : Reintal se dévoile également et passe prince démon. Mais ils ont gagné un ennemi en la personne de Sakro et ne peuvent pas compter sur l'aide de Reintal ou Ralf. Perte de 1d3 PA.

-Les joueurs tuent Sakro mais ne récupèrent pas les documents : Reintal, qu'il les ait accompagné ou non, se révèle alors comme le nouveau Prince Démon de l'hypocrisie, ce qu'il va réellement devenir dans les jours à venir. En bon prince de l'hypocrisie, il laisse les joueurs en prendre plein le cul à sa place de la part de la hiérarchie d'Andromalius pour le meurtre de Sakro. Perte de 1d3+3 PA minimum, conservation des blâmes (c'est cette version qui sera retenue dans ma version du background)

Personnae dramatica

BacMig

Démon de Haagenti de grade 1 nokiophage

Joel Roblochon, cuisinier à la télé

For	Agi	Per	Vol	Pré	Foi
3	4	3	5	5	4

Talents

Acrobaties 6, Aisance Sociale 8, Baratin 8, Corps à corps 4, Défense 6, Discrétion 4, Discussion 6+, Fouille 6+, Humour 6, Intimidation 3+, Manger comme un porc 3, Métier 1 (cuisinier 4), Ne rien faire 3, Séduction 4+

Pouvoirs

Cuisine démoniaque, Goinfrerie 4, Malédiction (stérilité) 2

Autres

8 PF / 19 PP / BL5/BG10/BF15/MS20

Blâme (ne peut se nourrir que de téléphones Nokia)

BagMic est un glandeur, un incompetent, un raté et un lâche. Mais il passe toujours au travers des mailles du filet, ce qui a le don d'agacer ses collègues. Aussi mauvais soit-il, il n'a jusqu'à présent reçu aucun blâme, généralement parce qu'il est conscient de sa nullité et qu'il laisse les autres faire le boulot sans trop les gêner, sauf quand il a un rôle à jouer. Il n'aime personne, sauf lui-même. Et encore...

Bioctal

démon de Shaytan de grade 1 furonclé jusqu'au.... enfin, furonclé quoi

Enrico Lagarnio, couturier

For	Agi	Per	Vol	Pré	Foi
4	5	3	4	3	5

Talents

Aisance sociale 4, Athlétisme 6, Art 1 (art moderne et moche 4) Baratin 3+, Corps à corps 5+, Combat 3 (lame de rasoir 5), Culture générale 1 (mode ridicule 4), Défense 5+, Discussion 8, Enquête 4+, Intimidation 6, Médecine 5, Métier (couturier sans talent 3+), Se comporter comme une ordure 4, Tir 1+ (bouteille de vitriol 4+), Trouver Kate Moss trop grosse 3

Pouvoirs

Décrépitude 4, Malédiction (laideur) 2, Peur 2

Autres

8 PF / 13 PP / BL6/BG12/BF18/MS24

Bioctal est un violent, un sadique et un psychopathe. C'est donc un très bon élément qui a déjà à son actif plusieurs top model défigurés et/ou poussés au suicide par ses soins. Et il en est très fier. C'est un fou dangereux qui expose les photos de ses victimes sur son blog. Autant dire qu'il prépare un traitement spécial à celui qui lui a infligé le blâme. Il ne soupçonne pas Sakro cependant, et ne croira pas à sa culpabilité, il est d'après lui « trop peureux des conséquences d'un tel acte ». Totalement imbu de lui-même, il est absolument incapable de travailler en équipe.

Borsk

Héros viking un peu perdu.

For	Agi	Per	Vol	Pré	Cha
4+	4	2+	3	1+	2

Talents

Combat 2 (Grande hache 6), Corps à corps 6, Défense 4, Intimidation 7, Massacrer celui qui se moque de lui 4, Savoir Militaire 1 (charge brutale, violente et sauvage 3), Survie 1 (Grand Nord 4)

Rune

Berserker

Autres

7 PF / 5 PP / BL6/BG12/BF18/MS24

Elias

Ange d'Yves de grade 1 trop bavard

Jean-Eudes d'Eussy, bibliothécaire

For	Agi	Per	Vol	Pré	Foi
2	4	4	5+	4	5+

Talents

Baratin 3, Culture générale 3 (Histoire 4), Défense 8+, Discussion 8+, Enquête 5+, Fouille 4, Informatique 3, Langue (anglais, allemand, grec ancien, latin), Maniaque du rangement 5, Médecine 6+, Métier 1 (bibliothécaire 4), Philosophe sans fin 5, Savoir occulte 2 (marches intermédiaires 4), Science 3 (psychologie 6).

Pouvoirs

Détection des créatures invisibles 2, Détection du futur proche 2, Philosophie 4, Psychométrie 2+, Volonté supra normale 4,

Autres

7PF / 20PP / BL5/BG10/BF15/MS20

Elias est un ange d'Yves pur grain. Totalement incapable de blesser quelqu'un, mais redoutablement intelligent et capable de retrouver n'importe quelle information pour peu qu'on le laisse dans une bibliothèque assez longtemps. Il s'est fait une spécialité de l'étude psychologique des anges infiltrés.

Elina

Ange de Blandine de grade 1

Sandra Doduski, femme de ménage

For	Agi	Per	Vol	Pré	Foi
2	3	3	4+	5+	4

Talents

Aisance sociale 7+, Baratin 5+, Coucher avec un démon sans s'en rendre compte 4, Défense 4+, Discrétion 3, Discussion 4+, Fouille 3, Narcolepsie 5, Savoir occulte 1 (marche des rêves 5), Séduction 7+

Pouvoirs

Rêve divin 2+, Sommeil 2+

Autres

6PF / 17PP / BL5/BG10/BF15/MS20

Ange plutôt gentil (voire TROP gentil), Elina a une réputation de bonne poire pas très maline. Elle n'arrive jamais à remarquer la présence d'autres anges ou démons autour d'elle tant qu'ils ne montrent pas bien clairement leur aura. C'est d'ailleurs à cause de ça qu'elle a vécu une relation passionnelle avec un ambassadeur il y a quelques temps sans remarquer que l'ambassadeur en question était habité par Reintal (qui, lui savait très bien qui était sa compagne).

Furyon

Ange de grade 2 de Michel, avec une hache qui le démange

Michel Gortel, mercenaire

For	Agi	Per	Vol	Pré	Foi
6+	4+	4	2+	3+	4

Talents

Combat 3+(hache bipenne 7), Corps à corps 7+, Décrire longuement comment il va tuer ses ennemis quand il les aura trouvés 4+, Défense 6+, Discrétion 4, Fouille 2, Parler en hurlant 4+

Pouvoirs

Armure corporelle 2+, Augmentation de Force 2, Maîtrise martiale 5+, Membre Blindé, Trait d'énergie 2, Volonté supra-normale 5+

Autres

8PF / 24PP / BL9/BG19/BF28/MS38 Hache bipenne bénite majeure (précision 4 puissance 7)

Furyon est ce qu'on appelle un « combattant de choc » de Michel. Pour résumer, c'est donc un violent pas très malin qui ne sait quasiment rien faire d'autre que sortir sa hache bénite pour frapper dans le tas. Mais ça, il sait TRES bien le faire !

Moana N'Diyae et les junkies

Défoncés, débiles, superstitieux, violents. Des gens agréables quoi.

For	Agi	Per	Vol	Pré	Cha
3	2	2+	1+	2	2+

Talents

Combat 1 (cran d'arrêt 4), Se défoncer 4+

Autres

3 PF / BL4/BG8/BF12/MS16

Knotslip

Démon de Furfur de grade 1, grand consommateur de musette malgré lui

Raymond Fatal, "chanteur"

For	Agi	Per	Vol	Pré	Foi
5	5	5+	3	1+	4

Talents

Art 1 (hardcore 5), Athlétisme 4+, Corps à corps 7+, Combat 3+ (croc de boucher 5+), Défense 5+, Eructer dans un micro 4+, Fouille 4+, Headbanger comme un taré 4+, Intimidation 6+, Massacrer une pauvre guitare 5+, Médecine 4+, Tabasser ceux qui critique sa musique 4, Tir 3+ (pistolet à clous 5+)

Pouvoirs

Suicide 4, Onde de choc 2, Eventration 2, Membre blindé 2

Autres

8 PF / 15PP / BL7/BG14/BF21/MS28

Knotslip est une brute épaisse qui ne vit que pour beugler dans un micro en massacrant sa guitare. Il ne se sent bien que sur scène et voit comme un honneur de s'être incarné dans le corps de Raymond Fatal, le fameux frontman des Children's Slaughters.

Ca mis a part, c'est un bourrin doublé d'une brute avec des tendance certaines à la violence gratuite.

Ralf

Démon de Malphas de grade 3 se faisant passer pour un démon d'Andromalius de grade 2

Jean-Edouard de Quivry, avocat

For	Agi	Per	Vol	Pré	Foi
3	4	4	6	6+	6

Talents

Acrobaties 5+, Aisance Sociale 9+, Athlétisme 4, Baratin 10+, Corps à corps 5, Culture générale 4 (politique 9), Défense 5, Discrétion 4+, Discussion 9+, Enquête 8, Fouille 6, Informatique 8, Intimidation 8, Intrusion 5, Savoir Criminel 6, Savoir d'espion 2 (intox 6), Séduction 9, Sixième sens 6

Pouvoirs

Apparence Démoniaque 8, Détection des ennemis 2, Détection du futur proche 3, Détection du mensonge 4, Imitation 8, Invisibilité 5, Lire dans les pensées 5, Non-détection 4, Polymorphie 6, Télépathie 3

Autres

9PF / 55PP / BL5/BG10/BF15/MS20

Subordonné fidèle de Reintal, Ralf serait près a trahir le monde entier pour servir son mentor. D'ailleurs il l'a fait. Son but secret est un jour de dépasser son maître, Reintal, mais il se sait trop faible pour y arriver pour l'instant. Il est totalement dévoué à Reintal, au moins jusqu'au moment où il sentira le vent tourner.

Reintal

Démon de Malphas de grade 3, se faisant passer pour un ange de Novalis de grade 2, et futur Prince Démon de l'hypocrisie

Simon Lafleur, botaniste

For	Agi	Per	Vol	Pré	Foi
4	5+	5	6+	7	6

Talents

Acrobaties 5+, Aisance Sociale 10+, Athlétisme 5, Baratin 10+, Combat 4 (dague 7), Culture générale 6 (politique 9), Défense 7, Discrétion 5+, Discussion 10+, Enquête 10, Fouille 9, Informatique 9, Intimidation 10, Intrusion 5, Savoir Criminel 7, Savoir d'espion 5 (intox 10+), Séduction 10, Sixième sens 7

Pouvoirs

Apparence Angélique 8+, Détection des ennemis 3, Détection du futur proche 5, Détection du mensonge 6, Domination 5, Imitation 8+, Invisibilité 6, Lire dans les pensées 7, Non-détection 7, Polymorphie 7+, Télépathie 5

Autres

11PF / 60PP / BL6/BG12/BF18/MS24 dague maudite ancienne (précision 5 puissance 5)
Grade 3 aux dents longues, Reintal est sur le point d'accéder au rang de Prince Démon de l'hypocrisie grâce à son œuvre en Afrique. Il sait qu'Andromalius a dépêché un enquêteur pour découvrir ses secrets, et veut tout faire pour le faire taire. Mais comme tout hypocrite, il ne veut pas simplement le tuer, il a besoin de boucs émissaires pour prendre les coups à sa place. C'est pour ça qu'il a ourdi son plan machiavélique avec son ami de toujours Ralf. Il sait que Ralf le laissera tomber si le vent tourne, et qu'il essaiera un jour de le supplanter dans le cas contraire, mais ne s'en inquiète pas, Ralf ne fera rien tant que Reintal sera plus puissant que lui.

Sakro

Démon d'Andromalius de grade 2 se faisant passer pour un démon de Malphas de grade 1

Mahmoud Abdik, plombier et arbitre de foot

For	Agi	Per	Vol	Pré	Foi
3	4	5+	6	4	5

Talents

Baratin 3+, Chercher la petite bête 3+, Corps à corps 5, Défense 4, Discrétion 5, Discussion 6, Enquête 8, Fouille 8, Intrusion 5, Médecine 3+, S'acharner pour trouver les failles 4, Séduction 3, Tir 1+ (arme de poing 3+)

Pouvoirs

Art martiaux 2, Champ de force 2+, Détection du bien 4+, Détection du mensonge 4, Douleur 2+, Humanité 4, Invisibilité 4, Rêve 2+, Téléportation 5

Autres

9PF / 40PP / BL5/BG10/BF15/MS20

Enquêteur de talent, Sakro s'est vu confier une mission de la plus haute importance par Andromalius en personne : enquêter sur le passé de Reintal et trouver des preuves le compromettant. En effet, Andromalius voit d'un très mauvais œil l'émergence d'un nouveau prince démon du style de Malphas. Sakro s'est donc vu promettre une ascension au grade 3 s'il réussit sa mission. Il est donc d'autant plus acharné à réussir.

Il a pour l'instant réuni un grand nombre de preuves indirectes sur Reintal, mais est sur le point d'obtenir la preuve maîtresse : l'ange avec qui il aurait couché.

Avant de s'être vu confié cette mission capitale, il enquêtait sur les agissements d'un groupe de démons qui ratait presque systématiquement ses missions, au point qu'Andromalius se demandait s'ils ne le faisaient pas exprès. En réalité non, il s'agit juste une bande d'abrutis bourrins comme pas possible, et incompetents au-delà de toute crainte.

Le petit dernier de la famille

REINTAL Prince de l'hypocrisie

For	Agi	Per	Vol	Pré	Foi
4	5+	5	7+	8	7

Récupération

Doublée lorsque le personnage infiltre un groupe d'anges

Promotion

+1 PA par mission angélique échouant grâce au personnage

Facteur d'Invocation

Incroyable

Facteur de communication

3

Grades

Grade 1 : Chevalier du mensonge

Grade 2 : Capitaine du double jeu

Grade 3 : Baron des traîtres

Blâmes

1-2 : *Schizophrénie*. Comme pour Mathias, mais les personnalités supplémentaires peuvent se prendre pour un ange

3-4 : *Menteur invétéré*. Comme pour Abalam

5-6 : *Traître*. Le personnage ne peut plus récupérer de PP par la voie normale. Il regagne 2d6 PP par démon qu'il vend au camp opposé.

Intervention

Reintal aime arriver sous l'apparence d'un ange (Apparence angélique) avant de frapper ses ennemis dans le dos puis de disparaître. Vite.

Talents

Acrobaties 6+, Aisance Sociale 13+, Athlétisme 6, Baratin 13+, Combat 4 (dague 8), Culture générale 8 (politique 11), Défense 8, Discrétion 6+, Discussion 13+, Enquête 12, Fouille 10, Informatique 11, Intimidation 12, Intrusion 7, Savoir Criminel 8, Savoir d'espion 7 (intox 13), Séduction 12, Sixième sens 9

Pouvoir

Apparence Angélique 10+, Détection des ennemis 3, Détection du futur proche 5, Détection du mensonge 6, Domination 5, Imitation 10+, Invisibilité 6, Lire dans les pensées 7, Non-détection 7, Polymorphie 7+, Télépathie 5

Combat

90 PP, 11 PF, BL 7/BG 14/BF 21/MS 28, dague maudite ancienne (précision +6, puissance +6)

La section idoine

APPARENCE DÉMONIAQUE | *spirituel* | *permanent* | *Reintal (2 PA)* | -

Le personnage peut diffuser une aura similaire à celle possédée par une créature appartenant aux forces du bien. La puissance de l'aura est celle d'un ange ayant le nombre de PP du personnage. L'aura n'est qu'une imitation imparfaite et il est possible de la déceler en l'examinant assez attentivement. Le personnage doit effectuer un test de pouvoir opposé à la Chance/Foi de l'ange qui l'observe. S'il réussit, son aura est suffisamment crédible.

Le personnage peut parler l'angélique avec un léger accent. Là encore, il lui faut réussir un test de pouvoir opposé à la Chance/Foi d'un ange suspicieux

IMITATION | *spirituel* | *spécial* | *Reintal (3 PA)* | -

Le personnage peut imiter les effets de création mineure de n'importe quel domaine ainsi que les blâmes de n'importe quel supérieur (archange ou prince démon) et les limitations. Activer un tel pouvoir coûte 1 PP pour imiter un domaine ou blâme de Reintal ou Malphas, 2 PP pour imiter un domaine ou blâme d'un autre Prince-Démon et 4 PP pour imiter un domaine ou blâme d'un archange. Enfin, imiter une limitation coûte 2 PP, quelle qu'elle soit.

Si le personnage veut maintenir ces effets dans le temps, il doit repayer ce même coût à intervalles réguliers. Ces intervalles sont de 10 minutes pour les effets de création mineure et de 12h pour les blâmes et limitations.

Ces effets sont des imitations imparfaites et il est possible de déceler la supercherie en l'examinant assez attentivement. Le personnage doit dans ce cas effectuer un test de pouvoir opposé à la Chance/Foi de celui qui l'observe. S'il réussit, son effet est suffisamment crédible. Il est également possible d'infliger un blâme ou limitation à un adversaire : dans ce cas la cible a le droit de résister grâce à un jet de Chance/Foi avec un bonus de +4 colonnes. Le coût à payer est le suivant : 4 PP pour infliger un blâme du supérieur de la créature (il faut nommer le nom du supérieur, donc il faut d'abord le connaître) ou une limitation, 8 PP sinon. Le blâme ou la limitation perdure alors pendant un nombre d'heures égal à la MR.

Nouveaux domaines de Reintal

Espionnage (les espions, les taupes infiltrées)

Politique (les politiques, les ambassadeurs, les rouages des systèmes politiques)

Traîtrise (et ses motivations)