Un scénario Casus Belli pour

**In Nomine Satanis**

# À l'insu de leur plein gré

***Ce scénario passablement violent est prévu pour une équipe d'au moins quatre démons de grade 1. Joueurs et MJ peuvent être de tous niveaux. Conçue en principe pour « INS », l'histoire peut assez facilement être transposée pour « MV ». Il suffit de recadrer la mission du point de vue des anges et de faire des démons d'Andromalius des Blues Dupondt Brothers.***

## Le Têtard qui voulait se faire aussi gros que la grenouille

Cette aventure a pour principal protagoniste un certain François Têtard, jeune psi utopiste et un peu fou, mais brillant et très prometteur. Grâce à la complicité de David Girardex, démon de Kobal renégat qui a accepté de lui servir de cobaye, Têtard a mis au point un sérum capable de nuire gravement aux forces surnaturelles. Injecté dans le sang d'un démon ou d'un ange, il agit sur le psychisme et provoque, de manière progressive, des transformations métaboliques spectaculaires liées au pouvoir le plus développé par l'être surnaturel, grillant ainsi sa couverture.

Le psi, infiltré dans le milieu médical, s'est servi de sa position pour contaminer des stocks importants de vaccins. Sur des humains normaux, le sérum n'a aucune incidence. Mais sur les êtres surnaturels, outre les transformations évoquées précédemment, le « vaccin » agit comme une drogue très puissante. Pour calmer les crises de manque qu'elle ne tarde pas à ressentir, la victime, ange ou démon, doit s'injecter de nouvelles doses, ce qui accentue le phénomène de mutation physique.

Têtard, pour éviter de prendre des risques personnels, fait appel à des médecins complices qui prescrivent un traitement aux « malades ». À terme, le drogué subit une régression intellectuelle sévère et se retrouve ravalé à un état presque animal. Ne répondant plus aux convocations de ses supérieurs, la victime, devenue renégate malgré elle, est récupérée par Têtard. Il l'intègre alors dans une équipe hétéroclite, les « acolytes », que le psi utilise pour toutes sortes de missions, notamment pour dérober les produits chimiques dont il a besoin pour fabriquer son sérum, et dont se nourrissent également ses créatures.

Par ses agissements, François Têtard cherche à semer la zizanie entre les deux camps qu'il combat ardemment, comme tout bon psi qui se respecte. Il espère que ses provocations finiront par pousser l'une des factions à la faute, celle qui révélera leur existence au grand jour. Il pense, enfin, que son culot lui permettra d'attirer l'attention des autres psis. Têtard rêve, en effet, de rejoindre l'une des fameuses « mégacorporations » dirigées par ses pairs.

## Briefing

Paris, 10 avril 1999. En cette belle journée de samedi, les PJ vaquent à leurs occupations démoniaques, lorsqu'une fiente d'oiseau s'écrase brusquement sur la tête de l'un d'entre eux (ou de chacun d'eux, s'ils sont séparés). En levant la tête, le PJ repère un pigeon qui émet un petit gloussement troublant, une sorte de rire humain étouffé. Le volatile s'envole alors en direction du démon et lâche un petit morceau de papier enroulé et attaché par une ficelle. Il s'agit d'un message, simple et direct : « Rendez-vous au square d'Anvers à 14h00 ». Le pentacle dessiné sur la feuille de papier ne laisse guère de doute sur la nature démoniaque de son auteur. Que faire d'autre, sinon se rendre au square d'Anvers, dans le IX$^{e}$ arrondissement, à l'heure indiquée ?

Le square, situé juste en face de la sortie du métro Anvers, est assez fréquenté. L'attention des PJ est rapidement attirée par un attroupement de pigeons (décidément !). Ils sont agglutinés autour d'un jeune homme assis sur un banc, qui leur lance des graines par poignées. À y regarder de plus près, plusieurs pigeons sont franchement mal en point, certains semblent même agonisants. Quant aux graines, elles ont une couleur rouge des plus étranges... Le sachet de « graines » est en fait un paquet de mort-aux-rats ! Pas de doute, les PJ ont bel et bien repéré leur contact.

Il s'agit d'un démon d'Andromalius de grade 3, dont la couverture est un étudiant en histoire nommé Cyril Passetard. Grand et dégingandé, les cheveux noirs et les yeux gris, le jeune homme porte de petites lunettes qui lui donnent de faux airs de petit garçon sage. Passetard semble passablement énervé et très pressé. Sans perdre de temps, il leur explique brièvement la situation. Une pharmacie du XVIII$^{e}$ arrondissement a été pillée la veille par ce qui semble bien être des démons singulièrement peu discrets. En effet, plusieurs personnes, dont le pharmacien, affirment avoir vu des monstres « dotés de cornes », « à la peau rouge », et d'autres descriptions du même genre. Cyril exige des explications, en espérant qu'il ne s'agit que d'une bévue de démons en manque d'héroïne. Il déteste les manquements au deuxième commandement (la discrétion), et prévient les PJ qu'ils n'ont pas intérêt à faire les malins avec lui. Il leur demande d'agir vite, de recueillir le maximum d'informations et, si possible, de retrouver les démons responsables de tout ce grabuge. Chaque fois que les PJ auront trouvé des éléments nouveaux, ils devront le prévenir, ajoute-t-il. Si les PJ n'ont pas de téléphone portable, Passetard leur en fournit un. Il précise qu'il va lui-même mener son enquête auprès de l'administration démoniaque.

## C'est parti, mon kiki !

Les renseignements que les PJ peuvent collecter dans un premier temps ont pour objectif de leur présenter progressivement les protagonistes de cette histoire et de les intriguer. À eux de recueillir les témoignages et d'en tirer les déductions appropriées. Vous devrez, quant à vous, estimer le sérieux de cette enquête préalable (ce n'est jamais gagné d'avance avec des démons!). Si vous avez jugé les PJ efficaces, accordez-leur un bonus de +1 sur le jet des récompenses, en fin de scénario.

Durant cette première phase de l'enquête, les PJ ont la possibilité de remarquer la présence de deux étranges individus qui les suivent à distance : les Blues Dupondt Brothers. Ces anges de Joseph, à mi-chemin entre les Blues Brothers et les Dupondt de Tintin, enquêtent sur la même histoire que les démons. Ils ne sont pas vraiment discrets, en dépit de leurs efforts. Les personnages feraient bien de résister à la tentation de les combattre immédiatement, ils peuvent se révéler utiles par la suite. De plus, ils ne cherchent visiblement pas à déclencher les hostilités.

## Direction la pharmacie, sans ordonnance

Cyril Passetard a communiqué l'adresse de l'établissement aux PJ : 29, rue de Clignancourt. Du square d'Anvers, les démons peuvent s'y rendre en quelques minutes.

Il s'agit d'une petite pharmacie qui ne paie pas de mine. Malgré l'agression, le pharmacien a tenu à rouvrir aujourd'hui même. Il porte un gros bandage sur la tête. Au moment où les PJ entrent, il discute de l'affaire avec une petite vieille visiblement outrée. S'ils montrent un minimum de diplomatie, nos héros devraient recueillir le témoignage suivant :

« Les agresseurs étaient bizarres et très violents. Je sais pas s'ils se sont échappés de Tchernobyl ou s'ils étaient déguisés, mais dans ce cas, c'était un déguisement très réaliste... En tout cas, ils ne plaisantaient pas : l'un d'entre eux, un type cornu tout rouge et très musclé, m'a balancé dans les Blédina. Un autre, déguisé en pingouin, m'a sauvagement frappé avec le pèse-bébé. J'ai eu la vie sauve parce que dans ma chute, j'ai fait tomber une pile de boîtes de préservatifs qui m'ont entièrement recouvert. Les voleurs n'ont plus prêté attention à moi. »

Si les PJ veulent des détails plus précis, ils devront questionner habilement le pharmacien sans éveiller ses soupçons. Voici les autres détails qu'ils peuvent apprendre :

- Le pharmacien n'a pas eu le temps de remarquer l'aspect des autres agresseurs, mais il pense qu'ils étaient au moins quatre.
- Ils ne parlaient pas, et leur comportement était « bestial ».
- Ils portaient de gros sacs en toile de jute. Ils ne s'en sont pas servis pour y mettre de l'argent. Les seuls biens dérobés sont des médicaments (un grand nombre) à base de stéroïdes, d'anabolisants et autres fortifiants.

Si un PJ observe attentivement les alentours, ils remarque, de l'autre côté de la rue de Clignancourt, deux individus étranges, tout de noir vêtus, en train de retirer de l'argent dans un distributeur BNP (encore les Blues Dupondt Brothers).

La discussion s'interrompt au moment où la femme du pharmacien pénètre à son tour dans l'établissement, toute essoufflée : « Chéri, ton type déguisé en pingouin et ses petits copains ont remis ça aujourd'hui ! On les a aperçus dans le supermarché où je fais mes courses ! Tu crois qu'on nous en veut personnellement ? En tout cas, il faut appeler les flics... »

Les PJ n'auront guère de mal à obtenir l'adresse du supermarché, un Champion situé au nord du IX[e] arrondissement, à quelques rues de là.

## Difficile de battre un ... Champion !

Le supermarché, qui a été pillé il y a moins d'une heure, a fermé ses portes. Mais embobiner les vigiles qui surveillent l'entrée ne constitue pas une tâche insurmontable. L'une des victimes des « créatures » est, cette fois, le directeur du Champion, un gros homme chauve et suant.

« Heureusement qu'ils ont agi entre midi et deux heures, déclare-t-il, il n'y avait pas trop de monde dans le magasin. Ils ont saccagé plusieurs étagères et m'ont dévalisé tout mon stock d'Isostar ! Vous vous rendez compte ? »

Le directeur, encore sous le choc, n'a pas beaucoup d'autres détails à donner. Il a été sonné par une décharge électrique projetée à distance par une fille étrange aux cheveux qui crépitaient d'électricité. « Une histoire de fous, je vous dis ! » Quant aux surveillants du magasin, ils sont à l'hôpital, dans un état grave.

Si les PJ pensent à recueillir des témoignages parmi la foule qui s'est massée à l'entrée du supermarché, ils seront particulièrement intéressés par celui d'un gamin de douze ans. Le jeune garçon est persuadé d'avoir assisté au tournage d'un film sur les X-Men, ou peut-être les Quatre Fantastiques. Il n'est pas très sûr du titre, car il n'est pas certain d'avoir reconnu les super-héros... « Mais les effets spéciaux étaient vraiment mégatop ! » S'il est questionné, le gosse décrit l'aspect de ces « super-héros » :

— Tornade, une femme capable de lancer des éclairs avec ses mains ;

— la Torche humaine, un homme constamment enflammé ;

— la Chose, un homme recouvert de pierre ;

— le Pingouin, encore plus animal que celui de Batman ;

— et enfin, un gros monstre rouge avec des cornes énormes, d'au moins trente centimètres (il n'a pas reconnu de quel super-héros il s'agissait).

« C'est leur chef, le Pr Xavier, qui les a calmés quand il est arrivé. Ils sont repartis en transportant des sacs remplis de boissons énergétiques. »

Les PJ ne pourront pas s'attarder beaucoup plus sur les lieux, car la police finit par arriver. S'ils sont vigilants, les démons pourront remarquer les Blues Dupondt Brothers qui continuent de les suivre à distance, sans jamais s'approcher à moins de 50 mètres.

Si les PJ les abordent, les jumeaux se présentent comme des détectives, puis jouent les abrutis avec un naturel déconcertant. Éludant la conversation, ils cherchent à s'éclipser au plus vite. Attaqués, ils ripostent...

## Quoi de neuf, docteur ?

Le moment est venu de téléphoner à Passetard. S'ils ont bien écouté les différents témoignages, les personnages ont pu déduire un certain nombre d'éléments, dont les plus importants sont que les particularités physiques des agresseurs sont bien plus visibles que des limitations traditionnelles, et que leur aspect a un rapport direct avec l'un de leurs pouvoirs surnaturels. S'ils ne l'ont pas remarqué, Cyril Passetard, lui, fera la relation. Grâce à cet indice, le démon d'Andromalius pourra lancer le groupe sur une autre piste. Au cours de son enquête, Passetard a repéré le cas d'un démon dont l'histoire présente certains points communs avec les témoignages rassemblés par les PJ. Il ne leur en dit pas plus pour ne pas influencer leur jugement, mais leur demande de se rendre immédiatement au domicile de ce démon, un certain « Rocky ». Passetard se charge de le prévenir de leur arrivée.

## Rocky Siffredo, diplômé de l'X

Le domicile mentionné par Passetard, un bel immeuble haussmannien, est situé dans le XVII[e] arrondissement. En regardant la boîte aux lettres, les PJ repèrent un seul et unique Rocky, dont le nom de famille est Siffredo (troisième étage, porte gauche).

L'homme qui leur ouvre la porte est grand, aux cheveux blonds ondulés et aux yeux verts. Il s'exprime avec une pointe d'accent italien. Bien habillé, il serait presque « classe » s'il n'avait pas cette curieuse manie de se déplacer en permanence avec une brouette recouverte d'une couverture.

Invitant les PJ à s'installer dans un canapé en cuir, il leur explique son histoire. Rocky est un démon d'Andrealphus, dont le corps d'accueil est un acteur porno de renommée internationale. Récemment, il s'est fait vacciner contre l'hépatite B et a ressenti, peu après, des effets bizarres, semblables à ceux d'une drogue très puissante. En plus de souffrir d'une dépendance terrible, Rocky a constaté une augmentation très importante de la taille de son sexe. Il est aussitôt allé voir un médecin pour comprendre ce qui se passait, sans succès. Quelques jours après, Siffredo a reçu une lettre. Il la tend aux PJ, qui peuvent lire : « Je sais ce qui vous arrive. Je peux vous aider. Rendez-vous à mon cabinet. Dr Albert Delarate ».

Se rendant au cabinet du médecin en question, Rocky s'est entendu promettre une guérison rapide, à condition de suivre un traitement à base de piqûres. Il a accepté, mais n'a pas tardé à constater que si chaque injection calmait provisoirement les crises de manque, les effets néfastes ne faisaient qu'empirer. Son sexe était à présent démesuré et Rocky avait de plus en plus de mal à réfléchir. Il lui restait encore suffisamment de lucidité, néanmoins, pour comprendre qu'il avait été dupé. Retrouvant Albert Delarate la veille au soir, Rocky l'a tué sauvagement, juste pour le principe. Il n'a pas pensé à l'interroger. « Il est trop tard, de toute façon, conclut-il. Je suis condamné à rejoindre l'Enfer ». Le démon ne peut, en effet,

## Conditions de victoire

- Si François Têtard et ses acolytes ont été tués, jetez 1d6 sur la table des récompenses (+ les bonus éventuels précisés dans le texte).
- Si François Têtard s'est échappé, jetez 1d6 sur la table des récompenses et ne rajoutez aucun bonus.
- En cas d'échec, les démons se verront, comme de coutume, infliger une limitation.

François Têtard

plus rester sur Terre, sa couverture étant complètement grillée. Les PJ devraient, à ce stade, avoir compris ce que contient la brouette, et faire le parallèle entre la mésaventure de Rocky et les créatures qu'ils traquent, aux mutations tout aussi étranges.

Quoi qu'il en soit, ce pauvre Rocky est dégoûté d'avoir à quitter une enveloppe charnelle qu'il appréciait beaucoup, à cause d'un « enfoiré qui ne gênera plus personne ». Pour Rocky, en effet, l'histoire est réglée, puisque le responsable est mort. Il communique volontiers aux PJ l'adresse de Delarate.

## J'ai Delarate qui se dilate

En se rendant sur les lieux, dans le XVI[e] arrondissement, les PJ constatent que le cabinet est encore sous scellés. Jusqu'à la fin de la journée, les policiers et autres inspecteurs sont nombreux et les lieux, animés. Mais dès la nuit tombée, il n'y a plus que deux flics qui s'ennuient sur le palier. Les démons ne devraient avoir aucun problème pour les neutraliser.

À l'intérieur, ils ne trouveront que peu d'indices. Delarate a bien été assassiné, comme en témoigne les notes que le légiste, distrait, a laissé sur la table. Il conclut que la victime a été empalée par un objet très long et très large, et a succombé à de multiples hémorragies internes (là encore, les PJ devineront certainement comment Rocky Siffredo s'y est pris pour tuer sa victime).

Les Blues-Dupondt Brothers

C'est en se rendant dans la chambre de Delarate, en regardant sur sa table de chevet, que nos héros trouveront un objet important : l'agenda personnel du médecin, sur lequel figurent l'adresse et le numéro de téléphone d'un tas de collègues. L'un de ces noms se détache : Paul Chambourcy. Il a été entouré en rouge, visiblement par la police, d'après le commentaire manuscrit qui figure juste à côté (en rouge également) : « Assassiné le 25 mars, aucune piste ».

L'adresse de Paul Chambourcy (76, boulevard Pereire, dans le XVII[e]) est précisée sur le calepin. Les PJ n'ont plus qu'à quitter les lieux en emportant l'agenda avec eux (ou à le laisser aux Blues Dupondt Brothers, qui sont juste derrière eux).

## Chambourcy, oh oui !

L'enquête n'ayant rien donné, l'appartement n'est plus sous surveillance. La femme de la victime, Pauline Chambourcy (la quarantaine bien tassée, très snob), y habite. Elle a beau se montrer prudente, fermer tous les soirs sa porte blindée à triple tour, elle ne pourra pas empêcher des démons motivés de pénétrer chez elle. Elle n'a aucune idée de l'identité de l'assassin de son mari. Tout ce qu'elle sait, c'est qu'en rentrant chez elle, elle l'a retrouvé décapité. Il n'y avait aucune trace d'effraction, et les enquêteurs n'ont pas retrouvé le moindre indice (l'assassin est un ange de Laurent contaminé, doté du pouvoir de Téléportation. À l'instar de Rocky, il s'est vengé du sous-fifre de Têtard). Terrorisée, la pauvre femme ne sait pas grand-chose d'autre. Si les PJ pensent à le lui demander, elle leur remet le carnet d'adresses de son défunt mari. Le comparer avec celui d'Albert Delarate (jet de Perception facile) permet de repérer un unique nom commun : celui de François Têtard. Il n'y a pas d'adresse, mais elle est facile à trouver par le minitel ou par internet. Têtard vit en plein cœur du haut Montmartre, pas très loin du Sacré-Cœur. Cette fois, les PJ touchent au but !

## Droit à la butte

Les PJ se rendent donc au sommet de la butte Montmartre, passent à proximité de l'église du Sacré-Cœur, et empruntent de petites rues très animées. Ils croisent des peintres et des artistes à tous les coins de rue mais, surtout, d'innombrables touristes. Le cabinet du docteur Têtard se trouve à une centaine de mètres derrière la place du Tertre, à l'intérieur d'un petit bâtiment d'aspect très ancien, entouré par un parking privé, lui-même protégé des regards par de hautes palissades.

L'intérieur de l'immeuble a été refait à neuf. Têtard, qui vit au rez-de-chaussée, n'est pas chez lui quand les PJ pénètrent dans sa demeure. Son appartement, très luxueux, n'est pas très propre : des seringues, des boîtes de médicaments, des canettes vides d'Isostar et d'autres déchets traînent sur le sol. Laissez les PJ inspecter les lieux. La seule étrangeté visible est sur le chambranle de la porte d'un grand placard situé à l'entrée de l'appartement. On peut y voir des traces de brûlures et d'énormes encoches (des traces de cornes). Cela devrait inciter les PJ à inspecter consciencieusement le placard. À l'intérieur, contre le mur, se trouve un compteur électrique peu conventionnel, aux formes futuristes. En lui faisant effectuer une rotation d'un quart de tour, on déclenche un ascenseur qui mène directement au sous-sol !

## L'antre du Têtard

Ce sous-sol évoque un gigantesque parking souterrain. C'était sa destination initiale, mais il a été racheté par Têtard qui l'a transformé en laboratoire secret. Le placard-ascenseur permet d'y accéder, mais il existe une autre entrée venant de l'extérieur, que Têtard emploie lorsqu'il est accompagné de ses acolytes.

Le laboratoire renferme tout un matériel de savant fou : ordinateurs, tubes à essai, récipients de verre de toutes formes, liquides bouillonnants, électrodes, microscopes électroniques... Personne n'est là au moment de l'arrivée des PJ. Dans plusieurs salles sont stockés un nombre hallucinant de drogues, stéroïdes, anabolisants, produits énergétiques, etc. Les PJ peuvent aussi découvrir une grande pièce isolée, le dortoir des acolytes. Elle est pleine de déchets et d'immondices. L'odeur qui y règne est abominable. Laissez les PJ se poser quelques questions avant de leur signaler que l'ascenseur se remet en marche. Au même moment, le voyant de la porte blindée qui donne sur l'extérieur s'allume lui aussi. Panique ! Il faut réagir, et vite !

Rocky Siffredo

S'ils sont toujours en vie, ce sont les Blues Dupondt Brothers qui sortent de l'ascenseur. Par la porte blindée entrent Têtard et ses acolytes. Ils reviennent de leur dernier casse (un entrepôt de Seine-Saint-Denis), les sacs emplis de produits anabolisants. Ça sent la baston finale!

## Bastonnez, c'est gagné !

Si les PJ pensent à exploiter la naïveté des Blues Dupondt Brothers, ces derniers concentrent leurs attaques sur les acolytes, ces « immondes renégats pervertis qu'il convient de purifier ». Si les PJ ne s'interposent pas, les anges mettent deux des acolytes hors d'état de nuire, mais l'un d'eux est tué dans la bataille (décidez lequel... ou laissez faire le hasard). Une fois leur propres combats finis, les PJ pourront s'occuper du dernier Dupondt, qui n'a plus que 7 PP et 1 point de Force. Cette tactique peut réellement augmenter les chances de survie des PJ!

Si la situation tourne en sa défaveur, Têtard tente un coup de poker pour sauver sa peau. Il se jette sur l'un des PJ avec une seringue et lui injecte une grosse dose de sérum. Puis il tente de le duper, en lui parlant d'un antidote qu'il ne lui remettra que si on le laisse partir. Si les PJ acceptent sa proposition, Têtard part... et ne revient pas. Non seulement il n'a pas d'antidote mais, de toute manière, son objectif principal a été atteint, puisque ses actions ont attiré l'attention d'une mégacorpo médicale dirigée par plusieurs psis. Ces derniers lui ont proposé de rejoindre leur organisation. Têtard a accepté avec fierté. Les PJ le retrouveront sans doute un jour sur leur route. S'ils ne se font pas avoir par le psi et le tuent, c'est tout à leur bénéfice : accordez-leur +1 sur le jet final des récompenses.

## Conclusion

Celui des PJ qui a été piqué devra réussir quelques jets de Volonté difficiles au cours des prochains jours pour résister au manque. De plus, il subira une limitation physique que vous devrez imaginer en fonction de son pouvoir majeur, ou du pouvoir qu'il a le plus développé. Heureusement, une seule dose a été injectée, et la mutation ne sera pas aussi impressionnante que ce que les PJ ont pu voir jusqu'à présent. En contrepartie, augmentez le pouvoir en question d'un niveau (ou rajoutez 1 PP s'il est déjà à son niveau maximum).

Quelques semaines plus tard, grâce au PJ contaminé qu'il peut étudier à loisir, Malthus, le prince des Maladies, met au point un antidote qui annule les effets du sérum de Têtard. C'est la disparition pure et simple de cette menace.

Léonidas Vesperini

illustration : Éric Puech

## Les PNJ

*Pour INS/MV*

### Les Blues Dupondt Brothers, anges de Joseph, grade 1

Frères jumeaux au moment de la possession de leur corps, ces deux bruns moustachus s'appellent vraiment Dupond (avec un « d », personne n'est parfait) et s'habillent de manière strictement identique. Pour les différencier, vous n'avez qu'à en appeler un Dupond-D, et l'autre, Dupont-T. Guère futés, ils comptent sur les démons pour retrouver la trace des fauteurs de troubles, en particulier ceux qu'ils soupçonnent d'être des anges renégats.

| FO | VO | PE | AG | PR | APP | PP |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 3 | 5 | 4 | 3 | 4 | 2 | 16 |

*Talents* : Voiture 2, Baratin 2, Discussion 3, Interrogation 4, Torture 1, Discrétion 2, Arme de poing 3, Esquive 3.
*Pouvoirs* :
● Dupont-T : Détection du Mal 3, Torture 5, Jet d'eau bénite 3, Immunité aux maladies et aux poisons*.
● Dupond-D : Détection du Mal 4, Torture 4, Membre blindé, Boomerang 3.
*Équipement* : Costume noir, lunettes noires, chapeau noir, gilet en kevlar sous le costume (noir, rappelons-le), revolver cal.44.
* Grâce à ce pouvoir, Dupont-T ne peut pas être affecté par le sérum de Têtard.

### Les policiers

| FO | VO | PE | AG | PR | AP | PP |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | - |

*Talents* : Arme de poing 2, Esquive 2, Corps à corps 1, Voiture 2.
*Équipement* : Uniforme, revolver cal.44.

### François Têtard

28 ans, 1,78 m, 73 kg. Chauve (se rase entièrement la tête), yeux bleus, élégant costume gris, chemise jaune canari.
Lors du combat, Têtard tente de dissimuler ses pouvoirs psis pour bénéficier de l'effet de surprise. S'il est attaqué ou menacé, il commence par utiliser son pouvoir d'Armure. En attaque, il se sert en priorité de son arme avant de passer à ses pouvoirs psis offensifs, s'il le juge réellement nécessaire (n'oublions pas qu'il court des risques en les utilisant).

| FO | VO | PE | AG | PR | APP | PP |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 4 | 2 | 2 | 3 | 3 | - |

*Talents* : Voiture 1, Médecine 3, Chimie 3, Mécanique 1, Électronique 1, Informatique 1, Baratin 1, Discussion 2, Arme de poing 2, Esquive 2, Glousser après avoir utilisé avec succès un pouvoir psi 3.
*Pouvoirs** : Agitation moléculaire 3, Armure 2, Arrêt cardiaque 2.
*Équipement* : Costume de ville, revolver cal.44.
* Voir le livret *Les petites affaires du Maître de Jeu*, pp. 10 et 11, pour la description de ces pouvoirs psis.

### Les acolytes

Ils ont tellement régressé intellectuellement qu'ils ne comprennent plus que les ordres simples et les mots courts, d'où leur nouveau nom à une syllabe. Les acolytes se nourrissent exclusivement de stéroïdes et d'anabolisants, qu'ils absorbent en grande quantité.

### Ping, démon renégat de Kobal, grade 2

Autrefois appelé David Girardex, Ping, l'ancien bras droit de Têtard, a subi une régression qui l'a amené au niveau intellectuel des autres acolytes. Physiquement, il ressemble désormais à un pingouin de taille humaine.

| FO | VO | PE | AG | PR | APP | PP |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 4 | 5 | 2 | 2 | 3 | 3 | 21 |

*Talents* : Acrobatie 3, Nage 4, Survie en milieu arctique 4, Esquive 3, Corps à corps 3.
*Pouvoirs* : Polymorphe 3, Bond 3, Gag absurde 5*, Jet de glace 4.
*Équipement* : Nu comme un ver.
* Ping garde en permanence l'aspect d'un pingouin.

### Corn, démon renégat de Baal, grade 1

Monstre de deux mètres de haut, couleur rouge pompier, cornes de 25 cm, musculature surdéveloppée.

| FO | VO | PE | AG | PR | APP | PP |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 6 | 2 | 3 | 3 | 4 | 1 | 18 |

*Talents* : Course 4, Esquive 3, Corps à corps 3, Projeter de la fumée par les narines 2.
*Pouvoirs* : Cornes 6*, Art du combat 3, Onde de choc 4, Détection des ennemis 2.
*Équipement* : String en cuir de vache véritable.
* Ses cornes restent visibles en permanence. Il n'a pas de PP à dépenser lorsqu'il s'en sert. Elles ont les caractéristiques suivantes : Puissance +5, pas de bonus de Précision.

### Flam, démon renégat de Belial, grade 1

Apparence humaine (1,75 m, 75 kg), mais corps en combustion permanente.

| FO | VO | PE | AG | PR | APP | PP |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 19 |

*Talents* : Acrobatie 3, Esquive 4, Corps à corps 3.
*Pouvoirs* : Jet de flammes 4, Immunité au feu*, Tourbillon de feu 3*, Téléportation 2, Augmentation temporaire d'Agilité 2.
*Équipement* : Ça fait longtemps qu'il a cramé.
* Effet permanent.

### Roc, ange renégat de Daniel, grade 1

Deux mètres, corps massif recouvert d'une épaisse carapace de pierre de type quartzite.

| FO | VO | PE | AG | PR | APP | PP |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 1 | 15 |

*Talents* : Corps à corps 3.
*Pouvoirs* : Armure corporelle 6*, Chair en pierre 4, Coup de poing 4, Paralysie 3.
*Équipement* : Pour quoi faire ?
* Recouvert en permanence d'une armure corporelle en pierre visible (protection 11 !), n'a plus besoin d'utiliser ce pouvoir.

### Volt, ange renégat de Jean

Jeune femme élancée, dont la chevelure est constituée d'arcs électriques.

| FO | VO | PE | AG | PR | APP | PP |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 3 | 5 | 3 | 4 | 3 | 5 | 17 |

*Talents* : Acrobatie 2, Séduction 1, Esquive 4, Corps à corps 2.
*Pouvoirs* : Éclair 3, Électricité 5, Augmentation temporaire de Force 3, Vol 3.
*Équipement* : Justaucorps mauve, bottes en cuir noir.