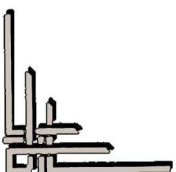


## **Manies sur les mamies**

Scénario pour Magna Veritas 3<sup>e</sup> édition, créé par  
Pimouss, Archange des Martyrs ©B.F.I., 2006.

Pour la Convention des Griffons à Pessac (33).  
Les 25-26 Février 2006



## **I) Préambule :**

### **1) Le Hasard ne fait pas si bien les choses... :**

Tout commença par un beau jour du mois de Juin, une fin de journée ensoleillée comme les autres jours précédents.

Nous nous trouvons dans une ville calme de la région nord parisienne (Annexe 1) : FOSSES (Val-d'Oise).

Là, cinq jeunes enfants de 12 ans décident de prendre un raccourcis pour rentrer chez eux après une longue balade dans les bois. Ce chemin passe par une vieille carrière désaffectée qui est « très calme » habituellement.

Mais par malchance, pour eux, ils n'avaient pas prévu qu'un groupe d'Ange et de Démon avait décidé de choisir ce lieu comme terrain d'explication pour leurs querelles ancestrales.

A la vue du groupe de combattants, les enfants se cachèrent derrière des pierres en espérant qu'aucun d'eux ne les remarquent.

Au bout d'un moment, un Ange essaya de foudroyer un Démon avec un éclair. Mais celui-ci esquiva le coup. L'éclair en percutant le sol, créa un effondrement sous les pieds des Démons. L'éboulement les entraîna sous les roches et les tua tous sur le coup. Mais par malchance pour les Anges, les pauvres enfants qui étaient là par hasard, se retrouvèrent ensevelis aussi. A la vue de la destruction des Démons, les Anges furent assez heureux du résultat puisqu'ils avaient éradiqué le groupe de Démons en un seul coup.

Après leur victoire, les Anges repartirent pour faire leur rapport. Evidemment ils n'avaient pas conscience de la mort des cinq enfants qui avaient périés par la même occasion.

Toutefois lors de ce combat, personne n'avait prévu aussi qu'à l'intérieur de la carrière se trouvait un jeune Sorcier Débutant (Serge Verdun).

Celui-ci était là tranquillement pour invoquer un Démon de Gaziél. Mais au moment le plus crucial de son invocation, l'éboulement l'interrompit, l'enseveli et le tua.

Alors vous allez me dire, que les Anges ont réussi à tuer un groupe de Démon et un Sorcier en un éclair. C'est très bien, même si cinq enfants ont périés dans ce laps temps. Pour leur défense, les Anges ne sont pas conscient de cette tragique affaire.

Mais voilà, le sort que le Sorcier était en train de lancer n'a pas pu être contrôlé correctement et au lieu d'invoquer un Démon, il permit aux âmes des Démons, mort pendant l'éboulement, de rester sur Terre, dans les corps des cinq enfants qui venaient de mourir.

Et voilà que notre groupe de Démon se retrouve dans cinq nouveaux corps.

A leur réveil, les Démons étaient tous étonnés d'être encore sur Terre et en plus dans des corps d'enfant de 12 ans (ce qui est interdit par les règles du Grand Jeu).

Ils ne peuvent pas retourner chez leur contact dans cet état, de toute façon ils vont être déclarés mort par l'équipe d'en haut. Et de plus, avant qu'en bas ils s'aperçoivent qu'ils n'y sont pas, ils ont le temps de faire pas mal de truc fou...

## **2) Plan diabolique (Phase I) :**

La première chose que fit les Démons, c'est de tuer les familles des cinq enfants.

Ils décident de faire brûler toutes les familles avec leur maison et leurs biens dans la nuit pour ne laisser aucune trace, comme cela la famille entière sera déclarée morte ainsi que leurs corps d'accueil.

Puis ensuite, ils décident de voler des scooters et d'aller habiter chez la vieille tante (Henriette Valimont) de Michaël Leduc (Démon d'Andréalphus), qui loge dans une ville à côté (LOUVRES : Annexe 1).

Et là, la vieille croyant ouvrir à un membre de sa famille, se voit séquestrer par cinq démons pendant toute une semaine entière.

## **3) Plan diabolique (Phase II) :**

Puisque leur plan de squatte chez la vieille tante, a très bien fonctionné. Pourquoi ne pas réitérer la même chose chez d'autres personnes âgées. Mais cette fois ci, la vieille personne serait choisie selon quelques critères ; le premier il faut que la personne vive seule, le deuxième il faut qu'elle soit riche et pour finir sans famille pour éviter d'être déranger par une visite inopinée. Pour cela, ils décident d'aller dans une ville classée plus riche : Enghien-les-Bains. Chez toutes les personnes visitées, les Démons appliqueront le même mode opératoire.

Pour cela Michaël Leduc (Démon d'Andréalphus et ancien chef de mission du groupe) distribue le rôle de chacun :

- Didier Vestris (Démon de Vapula) s'occupe de dévaliser les comptes et les placements de la vieille via Internet.
- Lise Cotraud (Démon de Bélial) s'occupe de brûler dans la maison tous les souvenirs et les papiers officiels de la vieille, pour la détruire moralement. Evidemment tout en évitant de faire brûler la maison entièrement.
- Philippe Vidolto (Démon de Valephor) s'occupe des personnes qui viendraient voir la vieille, de revendre les objets de valeur et de torturer la vieille.
- Eric Labrousse (Démon de Baal) s'occupe de dégrader la maison avec Lise de temps en temps. Quand je parle de dégrader, c'est qu'au bout d'une semaine il n'y a plus que les quatre murs extérieurs qui sont impeccables ainsi que toutes les ouvertures extérieurs. L'intérieur ressemble à une maison qui aurait été bombardée.
- Michaël Leduc (Démon d'Andréalphus) s'occupe de trouver des nouvelles proies. Et le soir, il en profite pour violer la vieille afin de récupérer des PP et pour accentuer la démoralisation de la vieille.

Ils restent chez la personne une semaine et pas plus, pour éviter d'être découvert. Et de toute façon, à la fin de la semaine, il ne reste plus grand-chose à faire.

Ils ne tueront jamais directement leur victime. A chaque fois qu'ils quittent la maison, les vieilles sont soit dans le coma ou soit dans un état critique, mais elles seront toujours vivantes. C'est plus fun.

Voici la liste des vieilles visitées par les Démons (Annexe 1) :

- Henriette Valimont habite à Louvres (Val-d'Oise), veuve, Grande tante de Michaël Leduc, c'était la seule famille vivante qui lui restait. Séquestrée par les Démons pendant leur première semaine.
- Raymonde Dupond habite à Enghien-les-Bains (Val-d'Oise), veuve. Sans famille vivante. Séquestrée par les Démons pendant la deuxième semaine.
- Ernestine Malèche habite à Enghien-les-Bains (Val-d'Oise), veuve. Sans famille vivante. Séquestré par les Démons pendant la troisième semaine.
- Adélaïde Ludont habite à Enghien-les-Bains (Val-d'Oise), célibataire. Sans famille vivante. Séquestrée par les Démons pendant la quatrième semaine.

## **II) Introduction des PJ :**

Les joueurs sont convoqués par message officiel au 13, rue Castiglione dans le 1<sup>er</sup> arrondissement de Paris (Annexe 2) dans un magasin d'antiquité japonaise. Où là, ils devront demander une certaine Julia Morales (Annexe 3).

A leurs arrivés, ils seront accueillis par une jeune japonaise. Lorsque les joueurs lui demanderont de voir Melle Morales, elle leurs dira de prendre l'escalier au fond du magasin qui descend et de frapper à la porte qui se trouve au fond du couloir.

Derrière cette porte, une charmante demoiselle les attend. Elle priera les joueurs de s'asseoir. Puis elle se présentera : « Je suis Julia (prononcé Roulia) Morales (et pour le nom toutes les lettres se prononcent), Grade 3 de l'Archange Dominique ».

Puis elle leurs expliquera les formalités habituels sur l'administration angélique et que pour elle, c'est le plus important avec la réussite des missions. Elle désignera le chef de mission (à vous de choisir le chef d'équipe).

Elle annoncera sur un ton un peu morose :

« Si je vous ai convoqués, ce n'est pas pour vous demander si vous allez bien. Mais pour une petite mission. En trois semaines, on a découvert trois vieilles femmes dans le coma chez elle. Elles ont été torturées, violées et leur maison ravagé (graffiti et trous dans les murs, meubles cassés, etc...). Les trois vieilles sont à l'Hôpital de Garges-lès-Gonnesse (Annexe 1). Le but est de retrouver les coupables démoniaques ou pas. La police piétine et vu l'état des dégâts, cela m'étonnerai pas que ceux d'en bas ne soit pas dans le coup. »

Les informations qu'elle possède et qu'elle donnera très gentilleement aux joueurs, s'ils le demandent; le nom des vieilles avec l'adresse de leur maison ainsi que la chronologie des découvertes :

- Première victime : Henriette Valimont habite à Louvres, découverte il y a 15 jours.
- Deuxième victime : Raymonde Dupond habite à Enghien-les-Bains, découverte il y a 8 jours.
- Troisième victime : Ernestine Malèche habite à Enghien-les-Bains, découverte il y a 1 jour.

Elle leurs dira que la **discretion** est de rigueur et qu'elle veut un rapport téléphonique ou physique toutes les quatre heures, pour pouvoir suivre le déroulement des opérations.

### **III) Les lieux :**

Voici quelques lieux où les joueurs seront susceptibles d'aller. Pour les autres lieux, je vous laisse libre choix.

#### **1. L'Hôpital de Garges-lès-Gonnesse :**

C'est un gigantesque hôpital de la région parisienne.

Les deux dernières vieilles sont toujours dans le coma. Donc pour les informations, c'est raté.

Henriette Valimont, la première victime, est sortie du coma depuis deux jours. Cependant elle est en phase de réveil dans un état végétatif. C'est à dire qu'elle est consciente de ce qui se passe autour d'elle, mais elle ne peut pas parler. De plus personne ne sait quand elle sortira de cet état.

Si un de vos joueurs utilise un de ses pouvoirs mentaux sur elle, cela lui fera un électrochoc qui lui permettra de sortir de son état végétatif. Et tout le staff médical sera ravi de la voir revenir à elle.

A ce moment là, les infirmières demanderont aux joueurs de revenir plus tard.

Les informations qu'Henriette pourra dire aux joueurs sont :

- qu'elle ne se souvient pas de grand chose, il y a beaucoup de flou dans sa tête.
- et la dernière chose qu'elle se rappelle, c'est qu'elle a ouvert à des enfants et après c'est le trou noir. Elle ne se rappellera pas que son petit neveu faisait parti du groupe du moins au début. Si les joueurs reviennent le lendemain dans la journée ou que vous les voyez piétiner dans leur enquête; Henriette se rappellera d'avoir ouvert à son neveu et à quatre de ses amis.

#### **2. Les maisons des victimes :**

Elles habitent toutes dans une maison qui se situe dans un lotissement.

A part pour la première victime, toutes les maisons sont d'un standing assez huppé.

Pour la description des habitations et l'extérieur, je vous laisse avec votre imagination.

Pour ce qui est de l'intérieur, il ne reste rien de convenable :

- † Mûrs avec trous et graffitis.
- † Porte inexistante.
- † Matériel ménager renverser et détruit.
- † Odeur nauséabonde (urine et excréments).
- † Dans une pièce, une grande trace noire au milieu, avec quelques restes de feuilles non brûlées (papiers de banque, impôts, assurance, etc...).
- † Meubles brûlés et/ou détruits.
- † Matelas éventrés.
- † Nourriture moisie et avariée.

En faite, il n'y a pas grand-chose à trouver dans les maisons. A part peut-être de voir la souffrance qu'a pue endurer les victimes pendant leur séquestration.

Si ils font une enquête de voisinage, tous les voisins diront la même chose :

« Que c'était une gentille grand-mère, qui faisait pas de bruit et que c'est tragique ce qui lui est arrivée. Mais comme on a déjà dit à la police, on n'a rien entendu. ».

### **3. Le commissariat d'Enghien-les-Bains et la gendarmerie de Fosses :**

Pour les vieilles qui se sont fait agresser à Enghien-les-Bains, les joueurs doivent aller au commissariat d'Enghien-les-Bains.

Là c'est un jeune commissaire qui les accueillera. Il leurs dira qu'il vient seulement de regrouper les 2 cas d'Enghien-les-Bains avec le cas d'une vieille qui réside à Louvres.

Sinon ils n'ont aucune piste pour cette affaire et si les joueurs découvrent quelque chose il sera ravi d'être avertie. Car il piétine grandement sur ces cas.

Il est en contact avec la gendarmerie de Fosses qui s'occupe de l'affaire de la vieille de Louvres. Mais idem, pour les gendarmes ils piétinent sur cette affaire.

Pas d'empreinte, pas de preuve, pas de mobile... Donc pas grand-chose à ce mettre sous la dent dans cette affaire.

Et connaissant l'amitié entre gendarme et policier, on peut dire que l'affaire ne va pas très bien avancée.

De plus, les gendarmes ont d'autres affaires très importantes à s'occuper :

- Ils recherchent un groupe de pyromanes qui ont mis le feu à 5 maisons avec leurs habitants à l'intérieur; 5 familles mortes; il ne restait plus que quelques débris d'os, il y a 3 semaines.
- Ils recherchent aussi un homme qui a disparu depuis au moins 3 semaines.
- Plus quelques affaires courantes (à vous de jouer MJ pour les fausses pistes).

Il faudra que vos joueurs utilisent tous leurs talents diplomatiques car ces informations ne leurs seront pas données si facilement..

Avec un grand effort de diplomatie et de courtoisie, voici les renseignements que les joueurs peuvent apprendre :

- le nom des 5 familles: Leduc (père: Henri, mère: Stéphanie, fils: Michaël); Cotraud (père: Jean, mère: Denise, filles: Mélanie & Lise); Vestris ( père: Lionel, mère: Roselyne, fils: Bruno & Didier); Vidolto (père: Luc, mère: Audrey, fille: Emeline, fils: Philippe); Labrousse (père: Marc, mère: Marie, fils: Eric).
- L'adresse des 5 maisons brûlées.
- Le nom du disparu : Serge Verdun.
- Le lieu où on a retrouvé la voiture du disparu : la carrière désaffectée qui se trouve sur la commune.

Evidemment, les gendarmes n'ont pas encore fait le lien entre ces 3 affaires et même peut-être vos joueurs aussi.

#### **4. La carrière désaffectée de Fosses :**

C'est une carrière désaffectée depuis plus de cinquante ans. La nature y a repris déjà c'est droit.

Pour la description de la carrière, je vous laisse à votre imagination, mais voici quelques points à respecter pour le lieu :

- le haut de la carrière est assez plat (c'est par là que les joueurs arriveront si ils viennent de la route), et en regardant de plus près le sol, on peut trouver une marque de brûler sur le bord (la trace de l'éclair du groupe d'Ange).
- Depuis le haut, il y a un petit chemin qui descend abrupte sur 10m puis qui serpente la carrière. Si les joueurs l'empreintent, ils trouveront au bout d'une vingtaine de mètre l'entrée d'une grotte obstruée par de gros blocs de pierre. Avec un bon jet de perception, ils trouveront sur certains blocs les mêmes traces que sur le sol en haut de la carrière. En écartant les pierres, ils trouveront à l'intérieur le corps de Serge Verdun mort (avec ses papiers d'identités), et avec tout son équipement du parfait sorcier. **Note au MJ :** si les joueurs préviennent Julia Morales de cette découverte, elle mettra tout en oeuvre pour étouffer l'affaire. Dans le cas contraire, les joueurs devront s'accommoder avec la gendarmerie.
- En bas, il y a un vaste champs plein de hautes herbes et de blocs de pierres (dont certains sont tombés sur les enfants). Ce champs est limité tout autour par un bois en friche. On peut remarquer du haut de la carrière, des traces de piétinement (vélos, motos et de personnes à pied). En fouillant les pierres, les joueurs trouveront les 5 vélos cassés des enfants avec des traces de sang sur les blocs et sur les vélos mais pas de cadavre. Si ils font analyser les traces de sang, ils découvriront qu'il y a 5 sangs différents, de familles différentes dont 4 hommes et une fille. Si ils font des recherches ADN sur les sangs et qu'ils arrivent à accéder à la base de donnée de la police sur l'ADN; ils découvriront que chaque individus sont des parents très proche de chaque familles qui ont péri dans l'incendie des maisons de Fosses. Evidemment, pour la police tous les membres de chaque famille ont périé dans l'incendie de leur maison.

**Note au MJ :** si Julia Morales est au courant de la découverte du cadavre. Elle fera une petite enquête de son côté sur les différents agissements du Grand Jeu dans le secteur. Elle découvrira le rapport des Anges qui ont fait ébouler la carrière. Elle mènera une petite enquête pour approfondir le rapport. Evidemment sans succès, puisque les pauvres Anges ne savaient pas qu'il y avait un Sorcier dans la grotte de la carrière. Elle avertira les joueurs de la présence d'un groupe d'Ange et de Démon dans le secteur, il y a de cela 3 semaines. Et de plus en faisant l'analyse des affaires découvertes dans la grotte, il s'est avéré que le mort était un vrai Sorcier. Donc elle félicitera les joueurs pour cette découverte (à vous de choisir de les récompenser ou pas).

#### **IV) Différentes pistes :**

##### **1. La piste financière :**

Les joueurs peuvent enquêter sur l'état des finances des vieilles.

Ils découvriront que les vieilles ne possèdent plus que 450 € sur leur compte chèque et leur maison. Elles ne possèdent rien d'autre.

En faisant des recherches sur l'état des finances des vieilles, ils découvriront que pendant leur semaine de séquestration, elles ont vendu toutes leurs actions, obligations, assurance-vie, etc...

Toutes les sommes ont été retirées de façon à ce que cela n'éveille aucun soupçon. Et grâce à un programme très sophistiqué, l'argent va disparaître définitivement dans les rouages de l'informatique.

Mais si vos joueurs réussissent un jet très difficile en informatique, ils pourront suivre cet argent.

En faite, Didier Vestris (Démon de Vapula) divise toutes les sommes détournées en dizaine de centimes qu'il transfère instantanément sur des comptes qui appartiennent à des personnes du monde entier. Quand ces sommes sont créditées sur les comptes, elles sont immédiatement débitées du compte mais cette fois-ci en centime. Ces sommes sont transférées sur d'autres comptes qui appartiennent à d'autres personnes du monde entier. Et ces sommes quand elles sont créditées sur les comptes, elles vont être de nouveau immédiatement débitées pour aller sur 2000 comptes différents que possède Didier Vestris dans des paradis fiscaux.

Si les joueurs arrivent jusqu'à là, ils verront que les comptes sont encore alimentés régulièrement et ils pourront en déduire qu'il y a encore une victime qui est en cours de maltraitance.

Le problème pour les joueurs, c'est que Didier Vestris a installé une sorte de clapet anti-retour sur ces comptes. C'est-à-dire qu'on peut suivre l'argent que dans un seul sens. Le sens étant des comptes des victimes jusqu'aux comptes du Démon, mais en aucun cas on peut aller des comptes du Démon aux comptes de la victime actuelle (ndr : il est trop fort ce Vapula en informatique et finance).

Donc les joueurs ne peuvent pas connaître l'identité de la vieille qui se fait dévaliser par ce moyen. A la fin, Didier laisse à la vieille seulement sa maison et 450 € sur son compte chèque pour finaliser la torture morale.

## **2. Dans la ville d'Enghien-les-Bains :**

Si les joueurs mènent une enquête sur les lieux que fréquentaient régulièrement les victimes (coiffeur, esthéticienne, parc, commerçant du coin, club de bridge, etc...).

Ils risquent de croiser Michaël qui circule régulièrement en scooter dans la ville à la recherche de sa prochaine victime.

Evidemment, les joueurs n'ont aucune chance de s'intéresser à lui pour le moment.

Mais si Michaël croise plus de deux fois les joueurs entrain de poser des questions sur les victimes. Michaël leurs fera une détection du bien et si cela fonctionne il mettra au point un plan avec ses potes pour tenter une embuscade sur les joueurs dans la ville.

Seul les joueurs qui possèdent Volonté Supra-normale, pourront ressentir l'attaque psychologique.

## **V) La Trame :**

Voici un résumé des évènements par ordre chronologique. Evidemment certains peuvent être annulés ou retardés par les joueurs :

**01 Juin :** c'est le jour où une équipe d'Ange et de Démons ont décidé de régler leurs comptes et qu'en même temps un Sorcier nommé Serge Verdun décida de faire son premier sort, dans une carrière désaffectée de Fosses. Avec par malheur, la mort de 5 jeunes enfants qui rentraient chez eux tranquillement.

**Dans la nuit du 01 et 02 Juin :** Les Démons font brûler les maisons et tuer les familles des 5 enfants.

**02 Juin :** le matin, les Démons arrivent chez Henriette Valimont à Louvres et commencent leurs sévices sur elle.

**09 Juin :** Départ des Démons de chez Henriette Valimont pour chez Raymonde Dupond à Enghien-les-Bains.

**10 Juin :** La gendarmerie trouve Henriette Valimont dans un état désastreux et l'hospitalise immédiatement à Garges-lès-Gonesse.

**16 Juin :** Départ des Démons de chez Raymonde Dupond pour chez Ernestine Malèche.

**17 Juin :** La police trouve Raymonde Dupond dans un état désastreux et l'hospitalise immédiatement à Garges-lès-Gonesse.

**23 Juin :** Départ des Démons de chez Ernestine Malèche pour chez Adélaïde Ludont. Henriette Valimont sort du coma et se trouve en salle de réveil.

**24 Juin :** La police trouve Ernestine Malèche dans un état désastreux et l'hospitalise immédiatement à Garges-lès-Gonesse.

**25 Juin :** Les joueurs sont convoqués par Julia Morales pour leur mission.

**26 Juin :** Michaël (Démon d'Andréalpus) commence à prospecter dans Enghien-les-Bains pour trouver une nouvelle victime.

**27 Juin :** Dispute entre les Démons ; le Baal et le Bélial se rebellent envers l'Andréalpus. Car ils ne supportent plus de rester enfermer dans la maison pendant que lui passe toute sa journée dehors et pourquoi c'est toujours lui le chef alors qu'il n'y a plus de hiérarchie. Dans la nuit, le Baal et le Bélial iront se battre contre une bande de jeune pour se défouler (**à vous MJ de développer cette partie**).

**28 Juin :** Après le spectacle de la nuit des deux démons (le Baal et le Bélial), l'Andréalpus décide que dès que la Vapula aura fini de transférer les fonds sur leurs comptes (il aura fini le 30 au matin). Ils quitteront le pays pour aller couler des jours heureux dans un autre pays moins regardant sur la loi. Ce sont l'Andréalpus et le Valefor qui régleront le voyage.

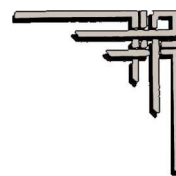
## **VI) Conclusion :**

Les séquestrations s'arrêteront juste après Adélaïde Ludont, puisque nos tendres Démons quittent le pays pour aller couler des jours heureux ailleurs.

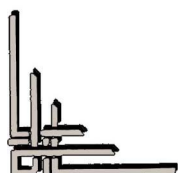
Donc si les joueurs ne les arrêtent pas avant qu'ils quittent la France, cela va devenir très dur pour eux de les retrouver.

Alors à vous MJ, de gérer cette nouvelle situation.

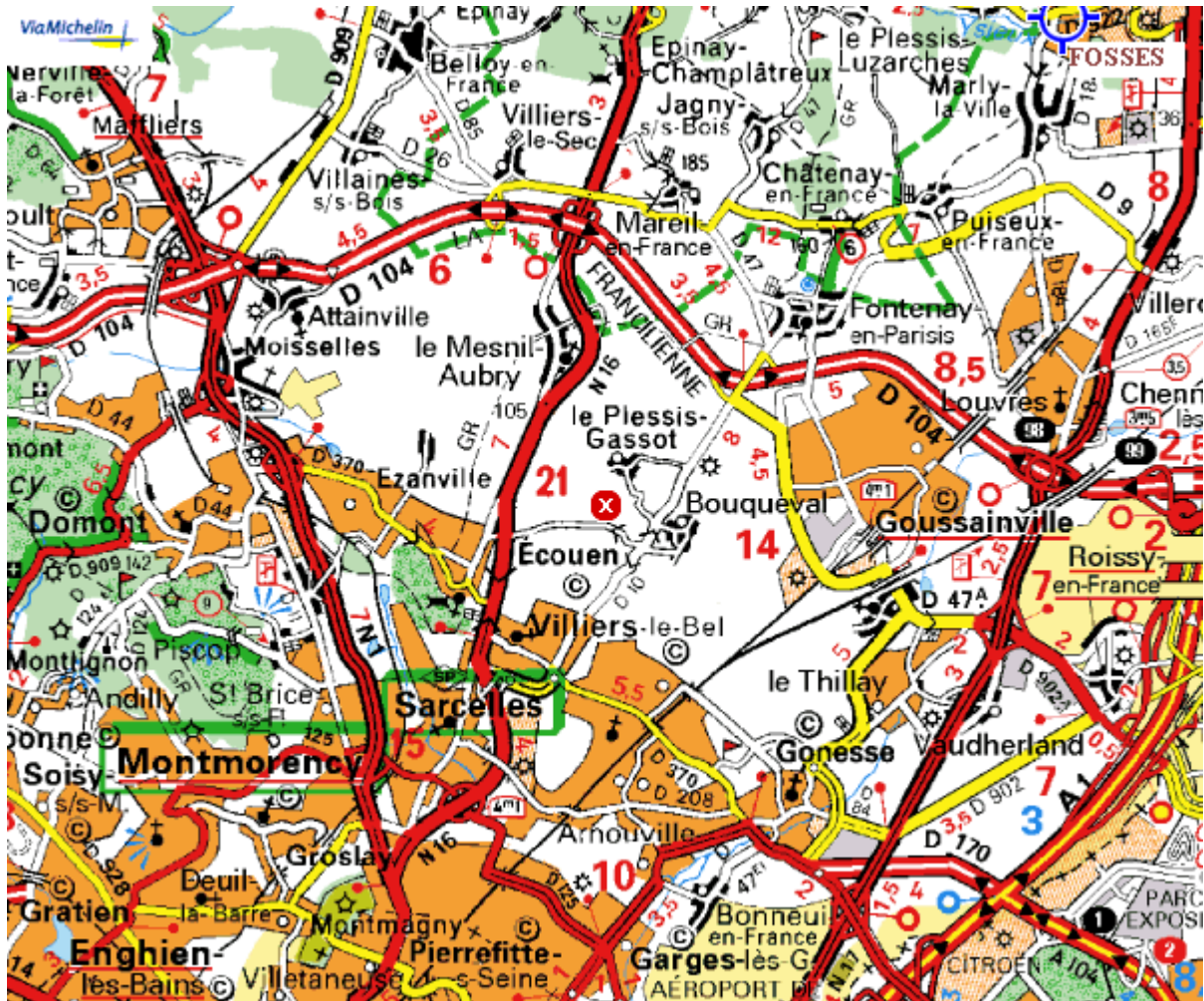
Je vous laisse à votre libre arbitre sur la décision que vous allez prendre pour la suite des opérations. Car je sais qu'elle sera juste et grande.



## **LES ANNEXES**



## Annexe n°1



Plan de la région où va se passer l'aventure,

## Annexe n°2



Antiquité japonaise : 13, rue Castiglione à Paris I<sup>er</sup>.

### Annexe n°3



Julia Morales, Grade 3, Ange de Dominique  
(je remercie mon pote [Bubu](#) pour cette illustration)

## Annexe n°4

### Les PNJ

\* Michaël Leduc, Chevalier des Plaisirs Infernaux, Capitaine de la Jouissance Démoniaque, Démon d'Andréalphus :

FOR : 3 ; AGI : 3 ; PER : 2 ; PRE : 2 ; VOL : 4 ; APP : 5 ; PP : 24

Talents : Baratin: 3; Corps à corps: 1; Discrétion: 2; Discussion: 2; Esquive: 2; Français: 2; Scooter: 2; Séduction: 2.

Pouvoirs : Détection du Bien: 2; Griffe: 2; Charme: 3; Absorption d'énergie sexuelle: 2; Orgasme Mortel: 3; Polymorphie: 2; Augmentation permanente Force; Lire les sentiments: 1; Jet d'acide: 1; Forme gazeuse: 1.

Equipement : un scooter.

\* Lise Cotraud, Chevalier des Fournaises Infernales, Démon de Béliat :

FOR : 4 ; AGI : 2 ; PER : 4 ; PRE : 3 ; VOL : 3 ; APP : 2 ; PP : 14

Talents : Arme de contact: 2; Corps à corps: 2; Esquive: 2; Français: 2; Scooter : 2.

Pouvoirs : Jet de Flammes: 3; Incendie: 2; Immunité au feu; Détection du Bien: 1; Vitesse: 1; Armure corporelle: 1; Peur: 1; Détection du futur proche: 1.

Equipement : un scooter; couteau (+1/+1).

\* Didier Vestris, Chevalier du Moteur à Explosion, Démon de Vapula :

FOR : 2 ; AGI : 2 ; PER : 3 ; PRE : 4 ; VOL : 5 ; APP : 2 ; PP : 19

Talents : Chimie: 2; Electronique: 3; Esquive: 2; Finance: 6; Français: 2; Informatique: 6; Scooter: 2.

Pouvoirs : Jet d'énergie: 3; Talent Scientifique; Talent Scientifique; Rebond: 1; Douleur: 2; Forme gazeuse: 1; Sommeil: 1; Armure corporelle: 1; Détection du Danger: 1; Champ de Force: 1; Invention (montre).

Equipement : un scooter; un ordinateur portable dernier modèle; montre (invention: cauchemar & invisibilité).

\* Philippe Vidolto, Chevalier des Larcins, Démon de Valefor :

FOR : 2 ; AGI : 4 ; PER : 3 ; PRE : 2 ; VOL : 3 ; APP : 4 ; PP : 16

Talents : Acrobatie: 2; Baratin: 3; Crochetage: 6; Discussion: 3; Esquive: 3; Français: 2; Manipulation: 2; Scooter: 2.

Pouvoirs : Invisibilité: 1; Caméléon: 1; Non-détection; Ouverture: 2; Peur: 2; Talent Ruse; Charme: 1; Absorption d'Apparence; Polymorphie: 1; Bond: 1; Volonté Supra-normale: 1.

Equipement : un scooter.

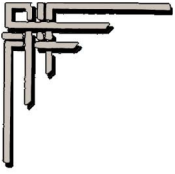
\* Eric Labrousse, Chevalier de l'Ordre Noir, Démon de Baal :

FOR : 6 ; AGI : 3 ; PER : 3 ; PRE : 2 ; VOL : 3 ; APP : 2 ; PP : 16

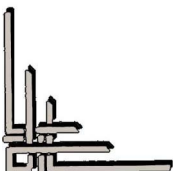
Talents : Arme de contact: 3; Course: 2; Corps à corps: 3; Esquive: 6; Français: 2; Scooter: 2.

Pouvoirs : Armure corporelle: 1; Jet de flammes: 2; Griffes: 2; Art de combat: 2; Détection du danger: 1; Dialogue mental: 1; Talent de combat; Dents: 2; Augmentation permanente Force.

Equipement : un scooter, un couteau (+1/+1).



## **LES PERSONNAGES JOUEURS**



# Magna Veritas

Nom du joueur :  
 Nom de l'Ange : Illÿsim  
 Distinctions : Serviteur du Bonheur Eternel  
 Supérieur : Blandine, Archange des Rêves

Nom d'Emprunt : Claire Ferret  
 Couverture : Comptable  
 Description : 1m67 pour 50 kg, yeux verts, cheveux châains foncés, 32 ans

Agilité	: 2	Apparence	: 4	Force	: 2	Volonté	: 5
Précision	: 3	Perception	: 4	P.Vie	: 2	P.Pouvoir	: 13

<u>Talents</u>	<u>Niv.</u>	<u>Equipement</u>
Arme de poing	1	1 téléphone portable
Discussion	2	1 joli sac à main avec plein de truc à l'intérieur qui sert de temps en temps.
Voiture	2	1 appartement F2 à Neuilly-sur-Seine
Anglais	1	1 Beretta G92 (9mm Parabellum)
Esquive	2	1 Smart
Séduction	1	
Français	2	
Comptabilité	2	

Armes	PUI	Bonus	Port	Coups	Nb Ch.	Talents	Notes
Beretta G92 (9 mm Parabellum)	+1	+0	15 m	15	5	Arme de poing	*

<u>Pouvoirs</u>	<u>N°</u>	<u>Niv</u>	<u>Type</u>	<u>Coût</u>	<u>Car</u>	<u>Déf</u>	<u>Portée</u>	<u>Effets</u>
Sommeil	143	3	M	2	Vo	Vo	Niv m	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'endormir une victime pendant RU min. La victime ne peut être réveillée que par des bruits très sonores (hurlement de Démon, explosion) ou une attaque qui lui cause au moins la perte d'un point de FOR.
Non-détection	243	*	M	0	Vo*	*	Pers	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'être indécélable par quelque moyen psychique que ce soit. Il peut être affecté par un pouvoir psychique si l'attaquant le voit.
Multiplication	246	2	M	1/s	Vo*	*	Pers	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté s'il est attaqué mentalement de diviser son esprit en niv. esprits distincts (minimum 2), dont un seul est le vrai, et d'être ainsi plus difficile à toucher. Un éventuel agresseur devra choisir un des esprits et résoudra normalement son attaque. Elle n'aura aucun effet si l'esprit choisi n'est pas le bon.
Psychométrie	363	2	M	4	Pe	*	Contact	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de « faire parler » un objet inanimé. Ce pouvoir permet, en touchant un objet, de retracer son histoire approximative depuis niv. années. Plus le RU est grand, plus la précision des dates et de l'histoire sera grande (au choix du MJ).
Rêve Divin	spé	3	M	10	Vo	Vo (-2 col)	1km	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de prendre connaissance du contenu de la mémoire du sujet, puis de le modifier à loisir. Seulement voilà, il y a des secteurs interdits (à la modification et à la lecture) : les convictions, les souvenirs antérieurs à (niv.x2) années et les diverses phobies, folies et autres traumatismes (oui, être un Démon est considéré comme une tare). Il faut auparavant résoudre un conflit psychique. Si jamais l'attaquant échoue, le patient se réveille. Attention! Les changements sont définitifs. Ce pouvoir ne peut être utilisé que sur un patient endormi. Toute cette procédure prend 1 h.

### Pouvoirs de Grade

Serviteur du Bonheur Eternel : cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de provoquer des rêves bénins dans l'esprit d'une victime se trouvant à moins de 500m. Ce rêve n'a aucun effet précis mais permet à l'utilisateur (et à la victime) de rentrer dans le monde des rêves.

### Récupérations

+1 PP/24h

+1 PP/4h de sommeil

### Limitation



Nom d’Emprunt : Anthony Puysssegur Couverture : Commercial Description : 1m85 pour 77 kg ; yeux bleus ; cheveux châains clairs ; 35 ans
---

<u>Talents</u>	<u>Niv.</u>	<u>Equipement</u>
Arme de poing	2	1 Beretta G92 (9mm Parabellum)
Crochetage	1	1 Mercedes classe CLS
Discussion	2	100 costumes différents
Baratin	3	1 Appartement F5 à Paris XVIème
Esquive	2	1 téléphone portable.
Français	2	de l'argent sans compter
Voiture	2	

Armes	PUI	Bonus	Port	Coups	Nb Ch.	Talents	Notes
Beretta G92 (9 mm Parabellum)	+1	+0	15 m	15	5	Arme de poing	*

<u>Pouvoirs</u>	<u>N°</u>	<u>Niv</u>	<u>Type</u>	<u>Coût</u>	<u>Car</u>	<u>Déf</u>	<u>Portée</u>	<u>Effets</u>
Armure Corporelle	221	1	P	0	Fo*	*	Pers	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de faire apparaître une couche de matériau accordant un bonus de protection non négligeable. Faire apparaître ou disparaître une protection prend 1 s et est considéré comme une action physique. Certains matériaux peuvent permettre au personnage de ressembler à une statue. C'est une armure en Or qui protège de 2.
Non détection	244	*	M	0	Vo*	*	Pers	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'être indécélable par quelque moyen psychique que ce soit. Il peut être affecté par un pouvoir psychique si l'attaquant le voit.
Conversion mentale	255	3	M	0	Vo	*	Pers	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de regagner des PP lorsqu'il est victime d'une attaque mentale. S'il réussit son jet, l'utilisateur regagnera un nombre de PP égal à ceux dépensés par son adversaire pour lancer son attaque. Si les PP dépassent alors le nombre de PP maximum de l'utilisateur, ceux en sus doivent être dépensés avant 1 h (après ils sont perdus).
Rebond	333	1	M	2/s	Vo*	*	20 m	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de se protéger de niv. points contre tout type d'attaque solide (balle, arme blanche, flèche). De plus, si l'utilisateur le désire et pour 2 PP supplémentaires, l'attaque sera retournée contre son agresseur avec les mêmes effets (RU identique), s'il se trouve à portée.
Détection du mensonge	416	3	M	3/min	Vo	Vo	Pers	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de savoir si la personne qui lui parle lui ment.
Ouverture	spé	2	P	0	Pr*	*	contact	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de pouvoir ouvrir n'importe quelle porte ou objet ayant une serrure de mécanique simple et mécanique compliquée (clef bizarre, système de sécurité)

### Pouvoirs de Grade

Serviteur des Pauvres : cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de parler par gestes avec d’autres personnages qui connaissent aussi ce langage.

### Récupérations

+1 PP/24h

+1 PP/h passée à prier entouré de richesses (valeur minimum 15000 €).

### Limitation

# Magna Veritas

Nom du joueur :  
 Nom de l'Ange : Lysidor  
 Distinctions : Serviteur des Porteurs d'Epée  
 Supérieur : Laurent, Archange de l'Epée

Nom d'Emprunt : Lieutenant Serge Rebillet  
 Couverture : Militaire de Carrière  
 Description : 1m95 pour 100 kg ; yeux noirs, cheveux très courts noirs ; 44 ans

Agilité	: 4	Apparence	: 2	Force	: 5	Volonté	: 4
Précision	: 2	Perception	: 3	P.Vie	: 5	P.Pouvoir	: 12

## Talents

## Niv.

Arme de contact  
 Arme de contact lourde  
 Esquive  
 Course  
 Français  
 Arme d'épaule

2  
 2  
 2  
 1  
 2  
 2

## Equipement

1 épée longue.  
 1 épée à 2 mains.  
 1 FAMAS.  
 1 téléphone portable.

Armes	PUI	Bonus	Port	Coups	Nb Ch.	Talents	Notes
Epée longue	+2	+0	*	*	*	Arme de contact	*
Epée à 2 mains	+3	-1	*	*	*	Arme de contact lourde	*
FAMAS	+3 (+5)	+1	90	30 (5)	7	Arme d'épaule	Rafale: 5 cibles pour une PUI=+1

<b><u>Pouvoirs</u></b>	<b><u>N°</u></b>	<b><u>Niv</u></b>	<b><u>Type</u></b>	<b><u>Coût</u></b>	<b><u>Car</u></b>	<b><u>Déf</u></b>	<b><u>Portée</u></b>	<b><u>Effets</u></b>
Jet d'eau du robinet	133	1	P	1	Pr	Esq	10m	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de projeter par les mains ou la bouche de l'eau sous pression. PUI=+1 & Bon=+1
Armure corporelle	221	2	P	0	Fo*	*	Pers	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de faire apparaître une couche de matériau accordant un bonus de protection non négligeable. Faire apparaître ou disparaître une protection prend 1 s et est considéré comme une action physique. Certains matériaux peuvent permettre au personnage de ressembler à une statue. (Matière : Or, Pro : 3).
Anaérobiose	235	*	P	0	Fo*	*	Pers	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de ne jamais avoir besoin de respirer (mais il peut le faire s'il le souhaite). Dans le même ordre d'idée, il permet de survivre dans l'espace, l'eau ou le vide total.
Volonté supranormale	241	3	M	0	Pe*	*	Pers	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de résister plus efficacement (s'il dépense 1PP) à une attaque mentale. Son jet de résistance bénéficie alors de niv. col. de bonus. Le point de pouvoir doit être dépensé au moment où le MJ indique au personnage qu'il est victime d'une attaque mentale (ce pouvoir permet donc aussi, par la même occasion, de savoir à quel moment le possesseur de ce pouvoir est victime d'une attaque mentale).
Caméléon	344	2	P	2/niv h	Pe*	*	Pers	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de changer la couleur de sa peau et ainsi de passer inaperçu, mais seulement s'il est entièrement nu. Le bonus de protection d'un tel mimétisme prendra alors la forme d'un malus de niv. col. de malus à toutes les attaques qui pourraient le viser.
Bond	446	2	P	1	Ag*	*	Pers	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de réaliser un bond de niv.x5 m (en hauteur ou en longueur). Il peut ainsi plonger sur une cible, échapper à un combat ou escalader un immeuble sans dommages.
Juste lame de Laurent	spé	2	M	3/niv min	Vo*	*	contact	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de rendre son épée bien plus efficace. Sa lame (magique ou non) acquiert un tranchant divin et voit sa puissance augmenter de 5 points.

### **Pouvoirs de Grade**

Serviteur des Porteurs d'Epée : cette distinction accorde à son possesseur de garder son sérieux en toute circonstance.

### **Récupérations**

+1 PP/24h

+1/ créature du mal tuée par le personnage

+1/2h de repos dans une armurerie

### **Limitation**

---



---



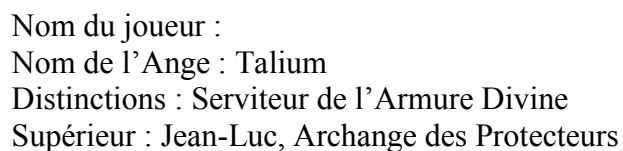
---



---



---



Agilité	: 5	Apparence	: 2	Force	: 4	Volonté	: 5
Précision	: 2	Perception	: 2	P.Vie	: 4	P.Pouvoir	: 13

Armes	PUI	Bonus	Port	Coups	Nb Ch.	Talents	Notes
Scalpel	+1	+1	*	*	*	Arme de contact	*

<u>Pouvoirs</u>	<u>N°</u>	<u>Niv</u>	<u>Type</u>	<u>Coût</u>	<u>Car</u>	<u>Déf</u>	<u>Portée</u>	<u>Effets</u>
Armure corporelle	221	2	P	0	Fo*	*	Pers	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de faire apparaître une couche de matériau accordant un bonus de protection non négligeable. Faire apparaître ou disparaître une protection prend 1 s et est considéré comme une action physique. Certains matériaux peuvent permettre au personnage de ressembler à une statue. (En Or, Pro : 3).
Anaérobiose	235	*	P	0	Fo*	*	Pers	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de ne jamais avoir besoin de respirer (mais il peut le faire s'il le souhaite). Dans le même ordre d'idée, il permet de survivre dans l'espace, l'eau ou le vide total.
Immunité	253	*	M	4/s	Vo*	*	Pers	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'être immunisé contre tous les pouvoirs psychiques pour une période relativement courte.
Rebond	333	2	M	2/s	Vo*	*	20 m	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de se protéger de niv. points contre tout type d'attaque solide (balle, arme blanche, flèche). De plus, si l'utilisateur le désire et pour 2 PP supplémentaires, l'attaque sera retournée contre son agresseur avec les mêmes effets (RU identique), s'il se trouve à portée.
Passe muraille	454	1	P	3/s	Fo*	*	Pers	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de passer à travers les murs et les plafonds. Attention! L'utilisateur reprend forme dès qu'il sort de la matière. Il peut emporter niv.×20 kg avec lui. Attention (bis)! Si l'utilisateur n'a plus assez de PP et s'il se trouve au milieu d'un mur, il en fera partie intégrante pour toujours. Utilité en défense, ce pouvoir permet d'éviter toute attaque physique à raison de 3 PP par attaque évitée.
Talent physique	461	*	M	0	Fo*	*	Pers	Esquive : 6
Sacrifice ultime	spé	3	M	1/s	Fo*	*	vue	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'accorder une protection (niv x 2) points à la personne de son choix. Tout point de dommage qui passe la protection est infligé au détenteur du pouvoir (qui peut alors utiliser sa propre armure ou autres pouvoirs de protection pour résister aux dommages).

### Pouvoirs de Grade

Serviteur de l'Armure Divine : cette distinction accorde à son possesseur, une aura de protection invisible permanente et intrinsèque de 1 point.

### Récupérations

+1 PP/24h

+1 PP/ personne sauvée d'une mort certaine.

+2 PP/ membre du groupe sauvé d'une mort certaine.

### Limitation

---



---



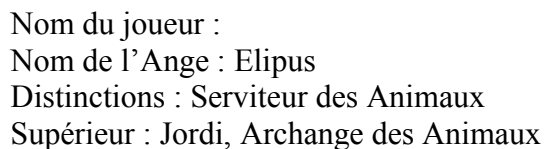
---



---



---



Nom d’Emprunt : Christophe Rouquetti  
Couverture : Vétérinaire  
Description : 1m69 pour 61 kg, yeux marrons, cheveux châains clairs, 29 ans

Agilité	: 3	Apparence	: 3	Force	: 4	Volonté	: 4
Précision	: 3	Perception	: 3	P.Vie	: 4	P.Pouvoir	: 11

<u>Talents</u>	<u>Niv.</u>	<u>Equipement</u>
Discrétion	6	1 Mercedes Class S
Voiture	1	1 appartement F3 à Clichy
Arme de poing	1	1 Python .357.
Anglais	2	1 téléphone portable.
Médecine	3	
Baratin	2	
Esquive	2	
Français	2	
Zoologie	2	

Armes	PUI	Bonus	Port	Coups	Nb Ch.	Talents	Notes
Python .357	+1	+0	12 m	6	5	Arme de poing	*

<u>Pouvoirs</u>	<u>N°</u>	<u>Niv</u>	<u>Type</u>	<u>Coût</u>	<u>Car</u>	<u>Déf</u>	<u>Portée</u>	<u>Effets</u>
Coup de poing	112	2	P	0	Fo	CàC Cont Esq	Pers	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de majorer la puissance de ses coups de poing de (niv.+1) pts. Le pouvoir est permanent, mais le niveau doit être utilisé pour déterminer le résultat d'un tel coup (le talent corps à corps est inutile).
Caméléon	343	3	P	2/niv h	Pe*	*	Pers	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de changer la couleur de sa peau et ainsi de passer inaperçu, mais seulement s'il est entièrement nu. Le bonus de protection d'un tel mimétisme prendra alors la forme d'un malus de niv. col. de malus à toutes les attaques qui pourraient le viser.
Contrôle des animaux	435	2	M	2/niv min	Ap	Vo	Vue	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de contrôler un animal. L'animal n'agira jamais à l'encontre de ses instincts. L'utilisateur pourra communiquer télépathiquement avec l'animal et pourra "voir" par ses sens. Voici le type d'animaux que le personnage peut contrôler : Poissons, Mollusques, Insectes et Arachnides.
Talent de Ruse	465	*	M	0	Fo*	*	Pers	Discretion : 6
Appel des animaux	spé	2	M	2	Ap*	*	Pers	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'attirer (niv.+10+1D6) animaux du même type qui arriveront 2 min après. Le type d'animal peut être choisi par le personnage mais devra être présent dans un rayon de 200 m (dans le cas contraire, les PP sont dépensés et rien ne se passe). En milieu urbain, on peut sans aucun doute attirer des pigeons, des chats, des chiens ou des rats. Ces animaux ne seront pas contrôlés, mais seront assez sympathiques avec l'utilisateur du pouvoir et n'agiront pas contre lui.

### Pouvoirs de Grade

Serviteur des Animaux : cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de connaître les intentions (attaque, fuite, etc...) d'un animal qu'il observe.

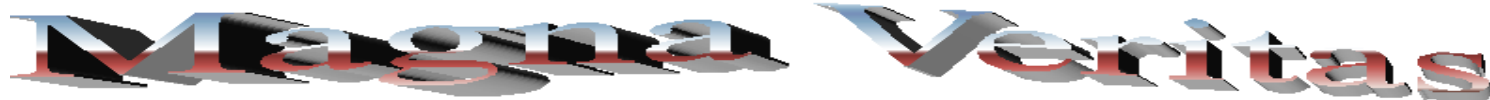
### Récupérations

+1 PP/24h

+1 PP/1h de repos en présence d'animaux (au moins 3 de la taille d'une souris).

+1 PP/1h en présence de gros animaux (au moins 12 de la taille de lapin).

### Limitation



Nom du joueur :  
 Nom de l'Ange : Pintium  
 Distinctions : Serviteur des Créateurs  
 Supérieur : Jean, Archange de la Foudre

Nom d’Emprunt : Sandrine Mesnet  
Couverture : Etudiante en Physique Quantique  
Description : 1m75 pour 70 kg, yeux verts, cheveux blonds ; 22 ans

Agilité	: 3	Apparence	: 2	Force	: 4	Volonté	: 5
Précision	: 3	Perception	: 4	P.Vie	: 4	P.Pouvoir	: 13

<u>Talents</u>	<u>Niv.</u>	<u>Equipement</u>
Arme de poing	1	1 ordinateur portable dernière génération.
Voiture	1	1 téléphone portable
Informatique	2	1 106
Chimie	2	1 studio à Aubervilliers
Esquive	1	1 colt 44 magnum
Anglais	2	
Français	2	
Physique	2	

Armes	PUI	Bonus	Port	Coups	Nb Ch.	Talents	Notes
Colt 44 magnum	+1	+0	15 m	6	5	Arme de poing	*

<b><u>Pouvoirs</u></b>	<b><u>N°</u></b>	<b><u>Niv</u></b>	<b><u>Type</u></b>	<b><u>Coût</u></b>	<b><u>Car</u></b>	<b><u>Déf</u></b>	<b><u>Portée</u></b>	<b><u>Effets</u></b>
Eclair	121	1	P	3	Pr	Esq	10 m	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de projeter par les mains un éclair d'une PUI inouïe. PUI= +4 et Bonus=+1
Armure corporelle	222	2	P	0	Fo*	*	Pers	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de faire apparaître une couche de matériau accordant un bonus de protection non négligeable. Faire apparaître ou disparaître une protection prend 1 s et est considéré comme une action physique. Certains matériaux peuvent permettre au personnage de ressembler à une statue. (Matière : Or, Pro : 3).
Détection du mensonge	416	1	M	3/min	Vo	Vo	Pers	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de savoir si la personne qui lui parle lui ment.
Passe muraille	453	3	P	3/s	Fo*	*	Pers	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de passer à travers les murs et les plafonds. Attention! L'utilisateur reprend forme dès qu'il sort de la matière. Il peut emporter niv.x20 kg avec lui. Attention (bis)! Si l'utilisateur n'a plus assez de PP et s'il se trouve au milieu d'un mur, il en fera partie intégrante pour toujours. Utilité en défense, ce pouvoir permet d'éviter toute attaque physique à raison de 3 PP par attaque évitée.
Augmentation permanente de Force	511	*	P	0	Fo*	*	Pers	+1 pt en Force permanente.
Générateur	spé	3	P	2	Fo	CàC Esq	Contact	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de se transformer en générateur de haute puissance pendant 1 s. La puissance en question dépend du niv. (qui sert aussi à déterminer les chances de toucher). Une victime touchée sera sonnée pendant (RU-FOR de la victime) s. On peut aussi dépenser 1 PP/min pour produire l'équivalent de 9 V, ce qui est particulièrement pratique lorsqu'il n'y a plus de piles dans un walkman. PUI=+3

### **Pouvoirs de Grade**

Serviteur des Créateurs : cette distinction accorde à son possesseur la faculté de procéder à des calculs mentaux très évolués. Pour simuler ceci, le joueur aura le droit de se servir d'une calculatrice même dans les situations les plus périlleuses.

### **Récupérations**

+1 PP/24 h  
+2 PP/1h de repos branché sur une centrale électrique.  
+1/2h de repos branché sur une prise de courant.  
+1/1h passé par temps dorage sur le relief.

### **Limitation**

---



---



---



---



---