

# Y en a qu'ont qu'ça à faire !

Un scénario Freestyle pour Anges ou Démons qui les emmènera à la poursuite d'un duo de Démons avec de la suite dans les idées. Le groupe, expérimenté ou non, aura toujours un mètre de retard pendant la première partie du scénario (de New York à la Marche de Faërie) mais pourra le rattraper par la suite (de la Bretagne actuelle au Paris du XVIIIème siècle).

Storyline *Fire and Ice*, la version *INS* de cette aventure peut s'insérer entre les deux premiers actes de la campagne.

## Duo d'enfer

Taïfi, Démon de Baal et Grhouzel, Démon d'Andrealphus, sont incarnés depuis la fin des années 70 dans le corps de deux charmantes jeunes filles mortes asphyxiées dans un ascenseur. Elles (ce sera plus simple pour la suite) ont gravi peu à peu les échelons de la hiérarchie démoniaque et sont passées Capitaines dans les années 80. Elles sont aujourd'hui bien infiltrées dans les réseaux démoniaques européens, ont leurs petites habitudes Chez Régis, entretiennent quelques relations cordiales avec des Anges et une ou deux créatures exotiques, genre psis ou vaudous.

Malgré leur opiniâtreté et leur créativité lors de missions de plus en plus importantes, elles ont bien vite compris que le passage au grade de Baron n'arriverait pas sans un petit quelque chose de plus. Quand elles apprirent que le patron de l'une avait culbuté celui de l'autre, une petite idée leur vint à l'esprit. Pour bien se faire voir de leurs boss, il fallait flatter leurs instincts parentaux et donc fayoter à mort sur le futur gamin. Elles ont brainstormé pendant quelques mois sur ce à quoi pourrait ressembler le rejeton de la Violence et du Sexe ainsi que sur ce qui constituerait le cadeau ultime.

C'est avec la sortie du film "Quills", de Philip Kaufman qu'elles eurent un épiphane. Quoi de plus approprié qu'une œuvre originale, un joli conte pour enfant, écrit par le maître incontesté de la littérature érotico-violente : le Marquis de Sade ? Les donzelles n'avaient bien évidemment aucun moyen de redescendre En Bas pour y retrouver l'âme du Marquis (à supposer qu'elle soit en Enfer). Elles se mirent donc à la recherche d'un moyen de se faire projeter au XVIIIème siècle, histoire de ramener le truc par elle même.

Bien évidemment, Kronos ne serait jamais d'accord : ce n'est pas discret, c'est frivole et vu la rareté des voyages dans le temps, leurs chances d'infiltrer une vraie mission démoniaque à destination de l'époque de Sade sont assez minces. Elles tentèrent bien leur chance auprès de quelques démons d'Yves et de Jean, mais aucun n'avait approché de près ou de loin la Patrouille Temporelle. Ceux-ci les renvoyèrent à leur propre camp, et les duettistes se mirent donc à traîner pas mal avec des démons de Kronos, pour finalement tomber sur les membres actifs du Time Squad (voir aide de jeu). Malheureusement, Monsieur Alain et Monsieur Hubert furent catégoriques : seul le Prince est capable de régler l'heure et le lieu de la Projection.

Il y a bien cette légende qui courre, comme quoi Kronos aurait un fils, qui lui pourrait, peut-être...

## Crétin 2.3

Les deux amies se voyaient végéter ainsi jusqu'à la fin des temps quand Emiel, a.k.a. Chrétien de Troyes, Ange de Didier qui se pinte régulièrement Chez Régis, les surpris en pleine discussion sur le fameux héritier de Kronos. Contre quelques pintes de Guinness, Emiel leur raconta ses errances de jeunesse en compagnie d'un certain Merlin (voir encadré), ses délires, ses pouvoirs. Il se souvenait aussi de l'avoir vu parfois faire disparaître des gens... "mais de toute façon ça va faire des siècles que la fée Viviane le retient prisonnier au pays des fées".

Sur le coup, les commères regrettent de lui avoir trop payé à boire. "Mais bon, je sais où il est, il suffit de passer par le mur des chiottes du 57ème étage de l'Empire State Building. La dernière fois que j'ai essayé (en 1982), je me suis fait péter la gueule par un grand barbu qui était en train de bosser une magnifique femme à la peau verte. Il a gueulé un truc dans une langue incompréhensible, j'ai cru y entendre le vrai nom de Georges et zou ! Je me suis retrouvé au Paradis. Alors vous comprendrez que j'ai pas exactement eu envie d'y retourner. Ça va faire 6 ans que je suis sur Terre, on m'a pas encore collé une seule mission à la mord-moi-l'ncud et Chez Régis est ouvert jour et nuit... Et puis faut faire gaffe à Viviane, la salope est bien capable de vous invoquer..."

Taïfi et Grhouzel ne firent ni une ni deux, passèrent dans leurs différentes planques parisiennes, appelèrent leurs contacts américains et prirent le premier Concorde pour New York. Là-bas elles firent le plein de flingues à Staten Island et se dirigèrent vers l'Empire State Building. Invisibilité, Téléportation, tout allait bien jusqu'à ce que le plan Vigipirate local amène un petit imprévu : une section de la garde nationale américaine.

## **Première partie : Urban Fantasy**

### **Nos You-Yous à New-York**

Un portable qui sonne l'Alléluia de Haendel, et joie ! Les Anges sont immédiatement convoqués à Notre-Dame.

“La situation est délicate. Nous avons reçu un appel de la cathédrale Saint Patrick, notre QG à New York City. Ce matin, à 3h30 heure locale, un commando terroriste a été intercepté par la garde nationale dans l'Empire State Building. Un échange de coup de feux, suivi de quelques corps-à-corps d'une extrême violence, se sont soldés par la disparition des suspects. Cela a bien évidemment mis la puce à l'oreille des forces du Bien locales, qui se sont livrées à un excellent travail d'infiltration, d'investigation et de psychométrie. Ils ont établis que les suspects n'étaient que deux. D'accord les gardes nationaux américains ne sont pas des foudres de guerre, mais vous avouerez que ça laisse fortement penser à une implication surnaturelle. Nous aurions appris l'affaire comme d'habitude, par la page World News du Reticulum, si l'Ange de Blandine chargé de “l'interrogation onirique des témoins” n'avait pas relevé un détail flagrant : les deux suspects parlaient français. Nous avons donc été contactés d'urgence et requis d'envoyer la meilleure équipe disponible. C'est vous. Fouillez partout où vous pouvez, récupérez tout ce qui pourrait nous indiquer l'origine des suspects, et ne laissez rien traîner de compromettant pour les humains. Cette mission est classée B. La couverture de vos téléphones portables a été augmentée. Voici vos billets pour le Concorde, vos cartes de la DGSE et tout un tas de lettres de recommandations. Laissez votre artillerie au placard, les ricains sont plutôt sourcilleux depuis le 11 septembre, et c'est pas le moment d'attirer l'attention.”

Quelques heures de vol plus tard, et zou ! à Manhattan.

### **Big Red Skins inna Big Apple**

Les Démons se baladent dans la rue quand ils reçoivent un petit papier orange mal imprimé à l'encre bleue marine. Si le format est typique de ce genre de flyer, le texte est des plus particulier : “Monsieur Adémard, grand marabout, reçoit tout de suite au 27 avenue Montaigne” et fait bip-bip au Message Officiel.

Une jeune fille de bonne famille, serre-tête et Loden-Lacoste, les fait entrer dans un salon cossu, leur sert du thé au shit et des space traou mad dans un service Louis XV. Elle lève les yeux de sa tasse puis entame d'une voix nasillarde.

“La situation est délicate. Nous avons reçu un appel du capitaine du Stade Breton, l'équipe de foot française de New York. Ce matin, à 3h30 heure locale, un commando terroriste a été intercepté par la garde nationale dans l'Empire State Building. Un échange de coup de feux, suivi de quelques corps-à-corps d'une extrême violence, se sont soldés par la disparition des suspects. Matt Reversed, un sans grade de Mammon qui travaillait comme trader deux étages plus haut s'est approché de la scène en Forme Gazeuse et est formel : les suspects n'étaient que deux. D'accord les gardes nationaux américains ne sont pas des foudres de guerre, mais vous avouerez que ça laisse fortement penser à une implication surnaturelle. De plus, Reversed a entendu les duettistes parler en français. Nous avons donc été contactés d'urgence et requis d'envoyer la meilleure équipe disponible. C'est vous. Fouillez partout où vous pouvez, récupérez tout ce qui pourrait nous indiquer l'origine des suspects, et ne laissez rien traîner de compromettant pour les humains. Cette missions est classée “Monument historique”. Voici vos billets pour le Concorde. A moins que vous ne soyez de chez Ouikka, laissez toute votre artillerie au placard, les ricains sont plutôt sourcilleux depuis le 11 septembre et ce n'est pas le moment d'attirer l'attention ”.

Quelques heures de vol plus tard, et zou ! à Manhattan.

### **NYC/WC**

Si la grosse pomme se remet calmement de la destruction des Twin Towers, il en va tout autrement de l'Empire State Building. Momentanément bouclé (la police infiltrée par les Anges a prétexté une alerte à la bombe), l'immeuble vient juste d'être rouvert à la circulation (sauf le 56ème, 57ème et 58ème étage, qui ne sont accessibles que par les escaliers, avec des flics à la porte). Ces trois étages sont dans un état de tension extrême.

La CIA, la NSA et le FBI, récemment fustigés par la presse américaine pour leurs diverses gaffes du 11 septembre, sont sur les dents. Les couloirs sont bardés de types en imper, de flics en uniformes, d'un bataillon de SWAT et de militaires standards de la garde nationale. Les Anges ne devraient pas avoir trop de mal à faire valoir leur droit à être présents dans la zone sensible. Par contre, faites les lutter pour le droit à avoir accès aux endroits vraiment intéressants, aux informations confidentielles. Les divers services américains sont déjà en train de se marcher dessus pour récupérer des indices et ils ne laisseront pas une bande de frenchies leur chourer toutes les pièces. Pour les Démons, il va falloir être plus créatifs : ils n'ont aucune raison légale d'être dans l'un des trois étages. Après quelques minutes d'enquête, l'équipe peut se rendre compte que toute la tension est concentrée autour des toilettes du 57ème étage.

Pour ceux qui ne sont jamais allé aux toilettes dans un immeuble de bureau américain, c'est propre, c'est spacieux, il y a des distributeurs de protège-lunette et plusieurs rouleaux de PQ neufs par stalle. Petit bémol, les

cloisons des stalles font 1m70 à tout casser et ne vont pas jusqu'en bas. Ah oui, le niveau d'eau dans la cuvette est exceptionnellement élevé. Les toilettes du 57ème sont, par contre, dans un état lamentable : imaginez le hall d'entrée du gratte-ciel de Matrix après le passage de Néo et Trinity.

Si les PJ arrivent à passer sur les lieux, ils pourront récupérer les indices décrits dans l'encadré ci-contre. Ils peuvent aussi laisser les services secrets faire tout le boulot et intercepter ensuite les sacs plastiques étiquetés "pièces à conviction".

#### **RU du jet de TOC : 1-3**

**Où ?** Sur la lunette des toilettes, le bouton de la chasse d'eau, le sol et le mur de la stalle n°6

**Quoi ?** Une fine couche d'excréments plus ou moins séchés. Sur un jet de PE moyen, on peut y déceler deux traces de pas.

**Pourquoi ?** Un employé japonais refuse de risquer de toucher la cuvette avec ses parties génitales et défèque accroupi sur la lunette. Ce matin-là, il avait une diarrhée explosive.

**Où ?** Scotché sous la cuvette de la stalle n°5

**Quoi ?** Un petit miroir, une lame de rasoir, une paille et 5 grammes de cocaïne.

**Pourquoi ?** Les jeunes cadres dynamiques ont parfois besoin d'un petit remontant pour tenir leurs objectifs

**Où ?** Dans la poubelle près des lavabos

**Quoi ?** Une capote usagée.

**Pourquoi ?** Les employés qui fraternisent dans les toilettes n'ont pas envie de se refiler des maladies

**Où ?** Coincé dans le distributeur de protège-lunette de la stalle n°1.

**Quoi ?** Un paquet de Marlboro Light.

**Pourquoi ?** Le stagiaire français fumeur à la flemme de descendre du bâtiment pour fumer sa clope et croit innocemment que ses collègues ne le dénonceront pas

#### **RU du jet de TOC : 4**

**Où ?** Flottant dans la cuvette de la stalle n°4

**Quoi ?** Un bout de caoutchouc qui ressemble, sur un jet de Natation facile, aux anneaux qui relient un tuba à son masque de plongée.

**Pourquoi ?** Emiel a expliqué aux Démons que le château de la fée Viviane était sous l'eau. Elles ont donc pris leur matériel de plongée.

#### **RU du jet de TOC : 5**

**Où ?** Sur la lunette des toilettes dans la stalle n°4

**Quoi ?** des traces de pas type Doc Marten's.

**Pourquoi ?** Taïfi et Ghrouzel ont pris leur élan sur la dite lunette pour se projeter contre le mur. Après avoir marché dans le sang d'une de leur victime, leurs bottes ont laissé des traces.

#### **RU du jet de TOC : 6**

**Où ?** Coincé entre deux rouleaux de PQ dans la stalle n°4

**Quoi ?** Un plan grossier du 57ème étage, dessiné sur une serviette en papier. Un des côtés de la serviette est imprimé " Chez Régis ". La troisième stalle à droite est entourée en rouge.

**Pourquoi ?** Emiel a dessiné ce plan pour Taïfi et Ghrouzel sur un coin de table Chez Régis.

Et si les PJ sont bouchés/bourrins/se font choper par les services secrets ? La mission est un échec et ils devront en subir les conséquences. Vous pouvez passer directement à la deuxième partie, lorsqu'ils seront appelés pour enquêter sur le pentacle

En s'y mettant à plusieurs, les indices convergent vers la stalle n°4. Celle-ci est parfaitement normale (pas de mur creux, de double fond etc) et le mur paraît quelconque si on le touche doucement. Si on la frappe violemment, par contre, la paroi perd toute consistance, le bras semble le traverser et cela fait tout bizarre.

En se projetant contre avec violence, on se retrouve... à Faërie.

#### **Faëria Denim**

Et, plus précisément, dans la chambre déserte de Titania.

Des vêtements diaphanes aux miroitements impossibles se mêlent aux jeans Gucci, porte-jarretelles en cuir et pantalons de snowboard. Les murs semblent entièrement constitués de bois vivant, donc les entrelacs de branches, racines et feuilles ne sont pas sans rappeler un intérieur Art Nouveau.

Comptez 30 secondes, puis les PJ entendent des voix qui se rapprochent. Titania pénètre dans la pièce accompagnée d'un Haut Elfe en uniforme vert-brun et armé d'une épée. En apercevant les intrus, Titania hurle, l'elfe aussi et quelques gardes déboulent, comme s'ils sortaient des murs. Certains tombent du plafond, accrochés à des sortes de lianes verticales qui n'étaient pas là il y a 5 secondes, et tous se ruent sur les PJ.

Les elfes combattent sans retenir leurs coups et n'arrêtent que lorsque leurs adversaires tombent à terre, inconscients, où s'ils arrivent à les faire prisonniers. Ils poursuivent d'éventuels fuyards à travers les coursives mouvantes du palais royal (gérez le Chemin des Fées du palais selon le degré de bourrinitude de vos joueurs). Par contre, ils négocieront si les PJ prennent des otages, tout spécialement s'ils s'emparent de Titania (avec Téléportation et 40PP, bon courage).

Si les PJ réussissent à s'enfuir en défonçant une cloison de feuillages ou en sautant par une fenêtre, ils atterrissent en milieu transdimensionnel semi-hostile. Des collines vallonnées s'étendent à perte de vue, il fait beau et on aperçoit quelques fermes au loin. Reportez-vous au G3F pour une description plus précise de la Marche. Les joueurs peuvent marcher pendant des heures et faire quelques rencontres errantes. C'est le moment de vous venger de vos pires scénars méd-fans : collez un troll sous le pont, un chevalier noir dessus, faites entrer une Bête dans le village... vous êtes libre.

Insistez bien sur le caractère décalé des habitants de Faërie : ils sont réels, mais leurs différences aussi bien physiques que psychologiques les rendent presque inquiétants. Anges comme Démons, vos PJ n'ont aucune raison de se sentir à l'aise en leur compagnie. Quand leurs pérégrinations auront assez duré, faites-les approcher par un membre des troupes de Brand, si possible un Haut Elfe ténébreux portant un capuchon dans le recoin sombre d'une auberge enfumée, ou bien lors d'une embuscade au détour d'un bosquet. Jouez à fond le côté : "les ennemis d'Obéron sont mes ennemis", "oui j'ai entendu parler de gens comme vous, qui ont rejoint la résistance" et "je peux vous y emmener si vous voulez".

Passez directement à Brandragon sans toucher 20 000 pièces d'or.

### **Obéron comme un tonneau**

Si les PJ papotent avec les Haut Elfes sur le mode "conduisez-moi à votre chef" ou s'ils sont fait prisonniers, les gardes les emmènent dans la salle d'audience du palais.

Imaginez la plus grande salle de bal de votre château du coin, avec des nuages de lucioles à la place des chandeliers, des trucs qui volettent un peu partout, des lutins qui se courent après et un ou deux anachronismes, genre un nain qui joue à la game boy ou une elfe avec des Reebok. Obéron est sur son trône, un gobelet dans une main, la fesse d'une dame de cour dans l'autre.

A l'arrivée des PJ, il lâche le tout, se passe la main dans la barbe et essaie de prendre son air le plus royal. Il tente un coup en anglais, en mandarin puis en espagnol. Quelle que soit la réponse des PJ, il passe ensuite au français, qu'il parle avec un drôle d'accent celto-slave. Il commence d'abord par leur apprendre leur mort prochaine, pour avoir envahi son palais, puis déclare son amour à Titania qui s'en bat comme de l'an 40 et passe enfin aux choses sérieuses.

Si les PJ savent le prendre (courbettes et Vieux François), ils pourront glaner les infos suivantes, échangeables contre de menus renseignements sur les forces du Bien. S'ils ne veulent lâcher aucune info, ils seront condamnés à cartonner au roleplay. En désespoir de cause, envoyez les jets de Baratin et autre Séduction, sachant que s'il y a un Andrealphus dans le groupe, ça risque de simplifier les choses.

Un couple (un homme et une femme) a débarqué récemment dans la chambre de Titania. Ils étaient armés, portaient de gros sacs, et ont demandé où trouver la fée Viviane. Ils ont d'abord menacé les fées avec leurs armes, puis blessé un garde qui tentait de les maîtriser. Informés qu'aux dernières nouvelles, Viviane résidait dans un château derrière la Forêt sans Nom (qui se trouve par-là), ils ont tous deux disparus.

Si la conversation se passe civilement, ou si une PJ avec 6 en Apparence accepte de faire un strip tease, Obéron ira jusqu'à leur octroyer une escorte pour les mener à la lisière de la Forêt. Au-delà des bois, s'étirent les marais de Brand.

### **Brandragon**

La Forêt Sans Nom est comme de bien entendu, sombre, froide, embrumée et fait Vachement Peur. Malgré l'étrangeté des lieux, les Démons devraient s'y sentir un peu plus à l'aise que dans la partie Irlande-la-pluie-en-moins de Faërie.

Si vos joueurs sont en manque de baston et que leurs persos ne sont pas accompagnés d'un allié de Brand, vous pouvez leur envoyer quelques Kobolds poilus et autres Gobelins des ravines. Sinon, après quelques jours de marche dans la forêt, les arbres déjà pas bien aguicheurs deviennent plus clairsemés, cédant peu à peu la place à des marécages nauséabonds (regardez "Princess Bride", que diantre !). A l'endroit où le terrain devient

impraticable, une barque à fond plat vient à leur rencontre. Le passeur, un Gob' à l'air chafouin, leur propose de rencontrer Brand.

Le quartier général de la résistance anti-obéronienne est un village semi-permanent de tentes plantées sur des flots et des plates-formes sur pilotis. La plus grande tente, une sorte de tipi géant en velours noir, sert de salle d'audience. Une vingtaine de créatures féérique à la moralité douteuse est en train de s'y gueuler dessus avec un plaisir certain, à grands coups d'aphorismes crypto-marxistes : "la logique néo-patriarcale du totalitarisme Obéronien est caduque, France, il est temps que les prolétaires faëriens fassent entendre leur voix".

Cette phrase, dite avec de passion, sort de la bouche du bel et sombre Brand, qui s'adresse à une jolie femme aux yeux vert. Si vos PJ sont des vétérans et ont joué "Mademoiselle, auriez-vous du feu" (dans Dementia Profundis), ils peuvent reconnaître en elle France d'Argon.

Brand est un peu plus nerveux qu'Obéron, et voudra à tout prix rallier les PJ à sa cause. Il a laissé les duettistes partir et s'en mord les doigts. Il essaiera de monnayer ses renseignements contre un coup de main lors de l'attaque du château d'un des fils d'Obéron. Si les PJ s'en sortent sans participer à trop de guérilla forestière et de débat oniriques douteux, ils apprendront que oui, un homme et une femme sont passés par là et ont demandé la direction du château de Viviane (Grhouzel était polymorphe en homme pour donner le change). Ils ont été conduits au bord du lac qui jouxte les marais de Brand, ont revêtu d'étranges armures puis ont plongé dans l'eau pour ne pas remonter.

Si les joueurs font preuve d'un véritable enthousiasme révolutionnaire, ou s'ils participent activement à une action d'éclat contre Obéron, Brand ira jusqu'à leur attribuer un grade honorifique dans son armée, avant de les laisser partir, un Troll borné en guise de guide.

### **Viviane est vivante et vénér'**

Après quelques heures de marche à travers la forêt et les marais, la troupe arrive en vue d'un grand lac bordé de roseaux. Une brise légère crée de multiples remous sur la surface de l'eau. "Voilà le domaine de la Fée Viviane. On a bien essayé de la ramener à la cause, mais ça c'est terminé par une attaque en traître de ses serviteurs. Allez-y à vos risques et périls."

En regardant bien (PE, Moyen) on peut apercevoir sous l'eau les tours d'un château de type belle-au-bois-dormant/ElfQuest. Atteindre le bâtiment demande trois jets Natation Moyen. A moins que les PJ n'aient pensé à ramener du matériel de plongée, il va falloir descendre en apnée et accumuler un RU de 10. Chaque jet prend 5 secondes, et chaque point de FO leur permet de retenir leur respiration pendant 30 secondes. Après, c'est la noyade. Si un des PJ met plus d'une minute à rejoindre le château, une bande de Sylphes l'encerclera sans attaquer, juste pour voir. Lorsque le PJ se noie, ils se jeteront dessus pour le bouffer. Dans tous les cas, le dialogue mental est toujours possible.

Le château enfin à portée, les PJ comprendront enfin pourquoi il était si difficile à voir : il est entièrement construit en verre. Les murs principaux sont très épais, mais les plus petits éléments, comme la chaîne du pont-levis, donnent vraiment l'impression de ne pas avoir de consistance. Le château est entouré d'un halo blanchâtre qui tranche avec le bleu-vert de l'eau du lac.

Arrivés à l'intérieur du halo, les PJ sont miraculeusement séchée. Des hurlements de rage suivis de grands bruits sourds, parfois assortis de l'éclat de verre brisé résonnent dans la cour. On peut remarquer des impacts de balle dans certains des murs les plus épais. Suivre la source des hurlements mène à une grande bibliothèque taillée dans le verre, comme tout le mobilier.

Ils découvrent une femme à la longue chevelure rousse, qui devrait être d'une grande beauté avant de s'être fait arracher la moitié de sa robe, mettre un œil au beurre noir et casser en trois endroits un nez qui avait dû être mutin. Visiblement en état de choc, elle jette à terre des grimoires, les feuilleter et puis les rejette plus loin. Un peu partout sur le sol, des brouillons de pentacles gravés dans le verre recouvrent le sol de la bibliothèque. Si les PJ décident d'attendre, ils la verront garder un des bouquins, tracer un pentacle dans le verre à l'aide d'une de ses nombreuses bagoues serties de diamants énormes, et essayer d'invoquer un Démon.

Si ce n'est déjà le cas, l'invocation devrait faire réagir les PJ. Ils peuvent essayer de la friter mais dès qu'ils seront en vue, Viviane se mettra à hurler : " Qui êtes-vous ? Il est plus là, OK ? Ils l'ont enlevé ! " Si les PJ se la jouent gentils, impressionnants où miséricordieux, elle leur fera (et sans jouer la comédie en plus) le coup de la demoiselle en détresse. " Ils ont enlevé mon doux amant... sans lui ma vie n'a aucun sens, s'il vous plaît je vous en supplie ". Après un interrogatoire ou une conversation plus détendue, elle pourra leur révéler les choses suivantes (filtrées par les yeux d'une femme du XIème siècle, qui n'a pas vu de technologie depuis perpète).

- Les duettistes sont arrivés recouvert d'habits bizarres, ont enlevé leurs heaumes.
- Ils possédaient des armes étranges qu'ils ont utilisées pour se débarrasser de ses serviteurs
- Elle est bien embêtée car il lui est impossible d'invoquer des Anges et des Démons dans des corps de créatures féérique (tous ses pentacles sont prévus pour utiliser des corps d'êtres humains).
- Elle n'a aucune idée ce qu'ils lui voulaient mais dès qu'ils ont aperçu les pentacles, ils se sont énervés et ont commencé à tirer sur tout ce qui bougeait.
- Après la baston, ils ont mis un de leurs heaumes à Merlin et sont reparti par le puits.

Le puits est situé au centre de la cour du château, est tout en verre et contient un fond d'eau quinze mètres en contrebas. Il suffit de plonger, de sauter ou de nager en canard pour se retrouver...

## **Deuxième Partie : Shervijen en Nation sou eun dra disoursi**

... dans un nouveau lac. Refaites les jets de Natation pour arriver à la surface sans se noyer – facilités cette fois par l'absence de Sylphes. Une fois sur les rives, la surprise est de taille. Il fait nuit, il fait froid, et un petit château surplombe l'étang, bien moins grand et majestueux que celui que vos PJ viennent de quitter. Après quelques minutes de marche, une belle départementale les attend. Un panneau de circulation signale : Paimpont, ville d'art et d'histoire.

### **Que s'est-il passé ?**

Les duettistes sont ressorties de l'étang avec un Merlin à moitié noyé et plutôt groggy. Après un séchage romantique au bord du lac le trio ont décidé d'aller fêter la libération du mage au Callahan's, le pub irlandais du coin ouvert tard le soir.

Ils ont fait longuement connaissance et sont très vite partis dans de longues discussions arrosées, sur la nature du Bien, du Mal et de la musique celtique. Le courant est passé à merveille jusqu'à ce que les Démons se rendent compte de leur méprise: Merlin n'est pas du tout aware en continuum spatio-temporel et autres codequantumeries. Il a en plus pas mal de difficultés avec le français du XXIème siècle.

Taïfi et Ghrouzel ont commencé à se demander comment elles pourraient monnayer Merlin auprès de Kronos. Au bout de trois pintes, Merlin est allé vidanger sa Guinness contre le mur du pub et a aperçu, sur la place du village, l'église et son cadran solaire. Vulnerant Omnes, Ultima Necat. Le slogan de Kronos, son père. Ça a fait bip-bip dans sa tête, boum-boum dans son cœur et, malgré lui, il a invoqué son daron.

Le Prince est arrivé à l'instant. Merlin lui a raconté son histoire, ses galères et Kronos s'est trouvé tout ému. Même pour le Prince de l'Éternité, ne pas voir son fils pendant mille ans, ça fait long. Légèrement vexé que son propre fils se soit fait avoir par une vulgaire sorcière, il lui a appris l'art subtil de la Projection Temporelle, pour qu'il puisse au moins se défendre la prochaine fois. Après une embrassade aussi chaleureuse que possible de la part de quelqu'un qui n'a pas touché un corps humain depuis des siècles, Kronos a quitté son fils sur un " toujours aucune propension au mal, n'est-ce pas ? Sans rancune, mon fils. Tu m'excuses, j'ai des rendez-vous ".

Merlin était tout heureux et a communiqué sa joie à tous les clients du pub qui, à cette heure avancée de la nuit étaient de toute façon bien éméchés. Puis il a expliqué à ses sauveteuses qu'il était maintenant capable de les envoyer dans le passé !

Les donzelles, qui avaient bien évidemment entendu l'invocation, ont fait un grand oui de la tête et l'ont emmené hors du bar. Se dirigeant au feeling, Merlin a titubé jusqu'à une clairière de la forêt de Paimpont, a.k.a. Brocéliande. Il y a ramassé une branche et a commencé à tracer un pentacle fait d'entrelacs celtiques, autour de deux pierres basses fichées dans le sol et d'un arbre dont les branches étaient ornées de couronnes d'herbes tressées et de sacs plastiques.

Sans le savoir, Merlin a tracé son pentacle à l'endroit où de nombreux druides et autres néo-païens français pensent qu'il est toujours prisonnier. Et les donzelles se retrouvèrent au XVIIIème siècle

### **Eh Monsieur Merlin, on se connaît bien !**

C'est bien joli tout ça me direz-vous, mais et mes PJ, j'en fais quoi ? Eh bien, il y a tout un tas de variantes selon la manière dont s'est déroulée la première partie.

Si vos joueurs ont assuré comme des dieux et n'ont pas perdu une seconde, ils sortent de l'étang au moment où Merlin trace son pentacle. Le temps qu'ils se sèchent et qu'ils rejoignent la seule source de lumière du coin (le Callahan's), Taïfi et Ghrouzel ont déjà été projetées par Merlin. Celui-ci, satisfait, retourne ensuite au pub se finir à la Guinness. Il est donc tout à fait possible que les PJ le croisent dans le bar. Sur le coup de 3 heures du matin, il s'empare de la harpe celtique qui trône sur le comptoir et enchante l'audience par des chants immémoriaux issus du fin fond des âges celtiques. Et les PJ devraient tiquer. Merlin est bien éméché mais toujours aussi bonhomme. Il explique volontiers ce que les duettistes recherchaient et comment il les a envoyés sur place. Il accompagne même les PJ sur le lieu du pentacle, leur offrant de les y envoyer aussi s'ils n'ont pas l'air trop agressif vis-à-vis des démons.

Si votre équipe à plutôt traîné, ils sortiront au mieux du lac au petit matin et apprendront les nouvelles en discutant avec la population. Une fameuse Enquête de Proximité© révélera qu'un drôle de trio (deux femmes, un homme) sont arrivés au Callahan's à une heure indue, qu'ils ont quitté le bar sur le coup de 2h, que l'homme est revenu tout seul et qu'il a chanté en Breton jusqu'à la fermeture. D'éventuelles adolescentes interrogées à la

terrasse d'un café se pâmeront en décrivant sa performance : il chantait encore mieux que Pascal Obispo, c'est pour dire. Elles ne savent pas où il est passé après, mais certains disent l'avoir vu cuver dans la forêt.

Merlin y est toujours et n'a pas encore été remarqué par la maréchaussée. Il ne bougera pas de sous son arbre de la journée, retrouvant ses racines au sens propre du terme et s'émerveillant de la beauté étrange du monde moderne.

Organiser une battue dans la forêt est hasardeux, mais hurler "Merlin ! Merlin !" reste un bon moyen de le faire venir. Forcément, ça ne plaira pas trop aux guides et autres randonneurs qui passent dans le coin, mais ce n'est pas grave, on mettra ça sur le compte des jeux de rôle ou du cinéma.

### **Paparazzi Paimponnais Pipeau et Petites Pépées**

En début d'après-midi, Ouest France Paimpont titre: "Le folklore breton en danger : une nouvelle profanation du tombeau de Merlin". Nouvelle ? Et oui, il y a quelques années, des petits malins avaient déjà taggé "Obélix" sur les pierres dudit tombeau et, dans la région, on ne rigole pas avec le fonds de commerce touristique.

Toujours est-il que la fameuse aire de projection est maintenant bourrée de gendarmes et de curieux. Les journalistes fouinent partout et si personne n'y prend garde, Merlin pourrait bien se retrouver en guest star du journal de 20 heures à déblatérer ses âneries. Outre les camionnettes de TV Breizh et France 3 Bretagne-Pays de Loire, on peut trouver sur le parking un semi-remorque Chronoposte.

Il s'agit de la Chronef, avec le Time Squad au complet à son bord. La projection de Merlin a fait un boucan d'enfer dans la mer plutôt calme du CST et les Chronautes ont roulé toute la nuit pour voir de quoi il retournait. Ils sont maintenant sur les lieux et font tout un tas de mesures et relevés électro-magnétiques depuis le camion, attendant l'arrivée imminente de leur Prince. Les Chronautes n'ont trouvé aucune explication pour un boucan de cette envergure mais Monsieur Alain redoute le pire : il se souvient de sa conversation avec les duettistes, se rappelle avoir mentionné Merlin... c'est le Boss qui va pas être content.

Tiens, ben justement, le voilà qui arrive.

#### *Pour INS*

Après un bref briefing, Kronos se rend sur les lieux en invisibilité, histoire d'inspecter le pentacle de près.

Pas de doute, c'est Merlin qui est derrière tout ça. Il demande au Time Squad de le localiser et de détecter toutes les modifications récentes effectuées dans le passé. Le XVIII<sup>ème</sup> siècle clignote en rouge sur la tableau de bord, tout spécialement à un "point chaud" : l'Hôtel de Carnie, à Paris, le 29 octobre 1763.

Il va falloir y envoyer des Martyrs. Après un petit coup de fil à la hiérarchie, les PJ sont établis comme l'équipe la plus proche et sont aussitôt réquisitionnés. Merlin explique toute l'histoire à Kronos, qui ne hausse pas le ton mais lui fait comprendre qu'il va falloir réparer son erreur. Mine de rien, on ne sait toujours pas pourquoi Taïfi et Ghrouzel veulent partir au XVIII<sup>ème</sup> siècle. Merlin sera donc un des Martyrs. Kronos briefe ensuite les PJ sur ce que lui a dit son fils : "ces deux Démons veulent aller dans le passé, mais on ne sait pas pourquoi".

Kronos attend la nuit, réactive le pentacle et projette le groupe dans le passé. "Soyez au même endroit dans 7 jours." On leur fournit un bref résumé sur la période, des costumes d'époque ainsi que des armes – d'époque également – pour ceux qui savent les utiliser.

#### *Pour MV*

Les Chronautes balancent des Détection du Bien de temps en temps mais n'attaquent ni ne prennent contact sous aucun prétexte. Ils attendent l'arrivée de Kronos.

La hiérarchie angélique, elle, n'a pas ces scrupules. Leur téléphone portable sonne et ça donne quelque chose du genre : "Vous êtes où bordel ? Ça fait 3 jours que vous auriez dû me contacter ! Bon, ben ils sont où les terroristes de l'Empire State ? Faxez-moi votre rapport ! Quoi, vous êtes à Paimpont ? Qu'est-ce que c'est que ce bordel ? Faxez-moi votre rapport et allez donc enquêter ! Oui c'est officiel ! C'est classé D mais c'est officiel !". Après quelques heures d'enquêtes et de vérifications, re-téléphone. "Bon, votre mission est passée à B. Rendez-vous prêt du camion de la police scientifique".

Kronos a demandé un coup de main à Yves, craignant que l'affaire ne s'ébruite et n'entache sa réputation. Un camion de la police scientifique arrive donc, les curieux sont éloignés fermement, on sort le Cyclotron et un vieux monsieur arrive, tenant un jeune homme chevelu par la main. "Voici mon fils, Merlin. Il connaît les fugitifs et vous expliquera la suite. Rapportez-les-moi sans trop de casse".

On leur fournit un bref résumé sur la période, l'adresse du point chaud (l'Hôtel de Carnie à Paris le 29 octobre 1763) des costumes d'époque ainsi que des armes – d'époque également – pour ceux qui savent les utiliser. Le cyclotron est réglé selon les dires de Kronos et c'est parti.

### **Brocéliande of Lore**

Quand les PJ récupèrent du choc du pentacle, ou lorsqu'ils s'extirpent du Cyclotron, il fait nuit, il fait froid et la brume recouvre doucement la forêt de Brocéliande. Brocéliande toujours ? Ben oui, Merlin n'a pas encore

maîtrisé le S de CST : il a bien envoyé Taïfi et Ghrouzel en 1763, mais quelques jours trop tôt et exactement au même endroit. A Brocéliande, en Bretagne. Pas à l'Hôtel de Carnie à Paris.

Si la forêt semble bien vide sans les traces de la police, de la Chronof ou de Kronos, la ville elle, est toujours là, en plus petite, plus rustique. Comme en 2002, une seule baraque est allumée et il y règne une certaine agitation : Loïc le Braouzec, le cocher de la malle-poste, a disparu dans la nuit avec sa carriole. Il n'y a pas de véhicule de remplacement, ce qui pose un problème certain à la demi-douzaine de voyageurs coincés dans l'auberge. Exceptionnellement, la grande salle en terre battue du rez-de-chaussée est chauffée malgré l'heure indue par une grande cheminée, autour de laquelle s'agitent servantes et clients. Quand les PJ pénètrent dans la salle, l'excitation redouble : il va falloir expliquer d'où ils sortent, où se trouve leur carrosse (et s'ils peuvent emmener les voyageurs) etc.

Un très jeune garçon d'écurie a vu deux fées (les duettistes) s'approcher de Loïc, lui glisser quelques mots à l'oreille et s'en aller avec lui. Il a raconté son histoire à qui voulait l'entendre et, si on ne l'a pas vraiment cru, les autochtones légèrement nerveux vis-à-vis de nouveaux arrivants étranges, débarquant à pieds au milieu de la nuit. Ajoutons à cela que tout le monde parle gallo (seul l'aubergiste et deux voyageurs nobles parlent français, le curé local se débrouille en latin), que la forêt ne s'appelle pas Paimpont, ni Brocéliande, mais Brécilien, et vos PJ pourront s'amuser des heures en langue des signes avec les ancêtres des Tri Yann.

Une fois la situation comprise, ils pourront apprendre également qu'il reste quatre chevaux à l'auberge.

Si les PJ ont de bons réflexes et se les approprient sans demander l'autorisation, ils peuvent se lancer à la poursuite du carrosse. Faites-leur faire des jets d'Équitation pour gérer leur apprentissage de la chose, puis envoyez la scène de poursuite au clair de lune, sur la petite route qui serpente à travers Brocéliande. Le cocher est sous Charme, et les démons tirent sur leurs poursuivants au tromblon avant de passer aux choses sérieuses.

Si vos PJ sont des brutes de combat, le scénario peut tout à fait s'arrêter là. A vous de voir s'ils arrivent à interroger les donzelles et à les garder en vie jusqu'à la date de retour, ou bien à les traîner jusqu'au Cyclotron. Au pire, Merlin se proposera lui-même de les Projeter vers 2002. Si vous manquez d'inspiration, pour cette partie du scénario, "le Pacte des Loups", "Plunkett & McLeane", ou "Sleepy Hollow" devraient convenir.

Si les PJ perdent du temps en palabres ou cherchent à obtenir les chevaux honnêtement, les duettistes iront à bride abattue jusqu'à Paris. Ils se relaient pour dormir un minimum, fornicent comme c'est pas permis pour que Ghrouzel regagne ses PP et arrivent quelques jours plus tard dans la capitale. Les Démons s'installent dans un hôtel, le fameux salon étant dans deux jours.

Sur leurs talons ou avec un ou deux jours de retard, les PJ devraient finalement arriver à Paris.

### **Un salon.com les autres**

Paris, 1763. Les Lumières. Louis XV est au pouvoir, la Pompadour est morte, la du Barry pas encore là, c'est la période perruques poudrées et marquises à décolletés pigeonnants.

Paris est une ville énorme mais pas exactement plaisante. Les rues sont boueuses, puantes, il est difficile de circuler en voiture à cheval et les piétons risquent, au pire de se faire écraser, au mieux recouvrir d'excréments. Porteurs d'eau, vendeurs à la criée, pickpockets et manœuvriers remplissent les rues en une foule bigarrée comme dans les films aux décors qui vont bien. Paris est la capitale européenne des arts, des sciences et de la débauche, les nobles y font la fête et y fréquentent les salons, mais la Cour se tient à Versailles. Le peuple qui faisait flipper Louis XIV continue de se forger une sale réputation de trouble-fête... Bon allez, on ne va pas vous faire un cours d'histoire alors que les deux plus gros PNJ courent toujours. Pour vous mettre dans l'esprit, regardez "Beaumarchais l'Insolent", "Les liaisons dangereuses" ou "Ridicule".

Le point chaud détecté par le Time Squad s'avère être le salon de Mme de Roustignac, tenu en son hôtel particulier comme tous les jeudis. Ces soirs-là, les appartements de la duchesse sont encombrés d'une douzaine d'intellectuels de haut vol (sortez vos philosophes préférés) et de nobles qui entendent bien discuter ferme sur le sujet du jour. Aujourd'hui : l'interdiction des jésuites par les parlements de province, puis par une ordonnance royale.

Pourquoi cet endroit concentre-t-il les points de torsions du CST ? Le 18 octobre 1763, Sade, qui réside à Paris, s'est payé une prostituée nommée Jeanne Testard. Le lendemain, celle-ci va se plaindre à la police du caractère sacrilège de la conversation du marquis (pas de ses actes). Dix jours plus tard, le 29 octobre 1763, Sade est arrêté et emprisonné par lettre de cachet au Château de Vincennes.

Taïfi et Ghrouzel ne savent rien de ça, mais passent leur temps à chercher le divin marquis dans tout Paris. On leur indique finalement le salon Roustignac, où elles entrent accompagnées de deux philosophes prussiens plus très frais, mais tout excités à l'idée de se les taper après le débat théologique. Là où ça se corse, c'est qu'elles ne sont pas les seules. Un des curés, le Père Suche, est un Ange de Dominique d'époque, venu pour prendre des notes. Et ses rapports historiques sur les forces du Bien face aux Lumières ont attirés une toute autre clientèle : des Archyvistes.



### **Archyquoi ?**

Comme vous le savez peut-être, les Archyvistes sont des Anges d'Yves complètement intégristes qui font passer le savoir avant tout le reste : valeurs morales, vie humaine, Grand Jeu... Rien à foutre de rien, ce qui compte c'est le Savoir. Ils sont prêts à tout pour l'acquérir et utilisent régulièrement les mannes de l'administration angéliques à des fins personnelles.

Là ils ont battu leur propre record d'audace, puisqu'ils ont "emprunté" le Cyclotron de rechange. Tout ça pour une bête mission d'étude : élucider comment s'est forgée l'attitude des forces du Bien face aux évolutions religieuses du siècle des Lumières. Le salon du jour de Roustignac les a alléchés, d'autant que le Père Suché y est présent.

Les Archyvistes qui ont fait le déplacement sont encore plus pros que la majeure partie des voyageurs dans le temps. Ils sont tous des experts en XVIIIème, se font faire des costumes d'époque chez un tailleur du Pont Neuf, parlent un français du XVIIIème sans accent, on même poussé le vice jusqu'à se faire teindre les dents et arrêter de se laver pour faire odeur locale.

Il n'en est pas de même pour Taïfi et Ghrouzel. Elles seront présentées sous les noms de Marquise de Fronsac et Comtesse de Morangias. Les fans de films d'action en costume auront reconnu des noms tirés du "Pacte des Loups", bouse cinématographique ô combien jouissive pour tout geek rôliste qui se respecte. Leurs noms ne passeront pas inaperçu des Archyvistes qui enverront un bon coup d'"Empathie Temporelle" pour vérifier l'époque d'origine des demoiselles. Bingo, elles ne sont pas du coin... mais les PJ non plus.

Terrorisés par la présence de tant de leurs contemporains, les Archyvistes essaieront d'être le plus discret possible. Par contre, Taïfi et Ghrouzel sont plutôt grandes et ont des dents parfaites, ce qui tranche avec le reste de la foule. Elles ne parlent pas exactement comme les gens du cru et font pas mal de gaffes qui dénotent d'une méconnaissance singulière de l'époque. Si vos PJ ne les remarquent pas, décidez que quand une des deux s'ennuie, elle s'installe au clavecin et commence à jouer "la Salsa du Démon"...

### **Sade, enfin !**

Pendant et après le dîner, le débat bat son plein et les duettistes se morfondent. Malheureusement pour elles, Sade ne viendra pas. A la fin de la soirée, un serviteur en livrée apporte un billet à la maîtresse de maison. Celle-ci se pâme après l'avoir lu. Après trois gorgées de gnôle, elle explique que le divin Marquis a été emprisonné au château de Vincennes par lettre de cachet.

A ces mots, les deux Démons s'en vont sur le champ et attrapent un coche, direction le Château de Vincennes. A grands coups de Charme, elles s'introduisent dans sa cellule, tripotent un peu Donatien puis brisent sans ménagement le principe de discrétion. Elles lui expliquent l'existence des Anges et des Démons, qu'elles sont envoyées par Andrealphus et Baal pour lui faire écrire un ouvrage à la gloire de leur enfant et qu'il obtiendra tout ce qu'il voudra en échange. Et c'est là que le bât blesse : Sade est athée comme pas deux. Il réfute l'existence de Dieu ou du Diable et les envoie paître avec force "Foutredieu !" et autres jurons colorés. Lorsqu'elles commencent à faire usage de leurs pouvoirs, il invoque les vapeurs de l'alcool et du sommeil pour expliquer le tout. Les filles vont alors perdre patience et commencer à lui taper dessus jusqu'à qu'il écrive.

Encore une fois, les PJ pourront intervenir à différents moments suivant la rapidité de leurs réactions. Ils peuvent intercepter les demoiselles lors de leur escapade en carrosse. Ils peuvent les suivre discrètement pour en apprendre plus. Prendre les Démons en flag dans la cellule du Marquis demande cependant d'avoir passé les différentes portes et autres gardes de la prison du Château de Vincennes. Bon courage.

Si un combat se déroule dans la cellule (qui est grande, avec un ameublement correct et de quoi écrire), et attire ainsi les gardes, Merlin risque de prendre peur et de projeter PJ et duettistes dans le futur (les fils de Prince Démons ont une sale tendance à faire 666).

Au même endroit, en 2002, Taïfi et Ghrouzel tiltent rapidement en voyant le changement de décor et tentent de s'enfuir. Les Démons sautent par la fenêtre, qui donne sur les échafaudages montés tout autour du donjon du château en réparation. Les duettistes galopent, tirant leurs coups de feu pour gagner de la distance. Dehors, l'esplanade éclairée donne sur un camp militaire et une caserne de la garde républicaine. Les militaires sortiront au moindre bruit suspect. Et là bonjour le principe de discrétion...

Aux joueurs de gérer au mieux cette dernière phase d'action. Une fois la fumée dissipée, vous pourrez compter les points et distribuer les baffes ou les sucettes.

### **Conclusions**

Si les PJ échouent sur toute la ligne : Limitation. A force de torture, de luxure et de perversion, les Démons forcent Sade à écrire ce fameux conte. Elles reviennent en Bretagne le manuscrit sous le bras, et Merlin les ramènent dans le présent. Elles invoquent leurs patrons respectifs qui les emportent loin de Kronos et de ses questions. Andrealphus, complètement gaga, est toute émue et accorde le grade 3 à Ghrouzel. Elle intercède auprès de Baal pour que Taïfi soit également promue. Les deux Princes couvrent totalement leurs bavures et considèrent le dossier clôt. Des modifications substantielles apparaissent dans l'œuvre de Sade, qui en devient plus mystique, plus spirituelle.

Si les PJ tuent les duettistes sans connaître leurs motivations : +1 sur la table des récompenses. Ils ont réussi leur mission, consistant à retrouver les terroristes de l'Empire State Building, et ont empêché un risque de paradoxe temporel majeur. Pas de modification dans l'œuvre de Sade.

Si les PJ tuent les duettistes et apportent des preuves de leur plan à Kronos/Yves : +3 sur la table des récompenses. Pas de modification dans l'œuvre de Sade. Andréalpus et Baal en profitent pour rappeler à leurs troupes qu'ils ne cautionnent absolument pas ce genre d'escapades.

Si les PJ capturent les duettistes et les livrent à Kronos/Yves : +4 sur la table des récompenses. Pas de modification dans l'œuvre de Sade. Andréalpus et Baal reçoivent un blâme au conseil démoniaque suivant et passent leurs nerfs sur Taïfi et Ghrouzel qui deviennent de bien triste Familiers. Les deux Princes seront hostiles aux PJ dans les scénarios qui suivent.

---

### **Taïfi et Ghrouzel, Grades 2 de Baal et Andrealphus (27 PP)**

Taïfi et Ghrouzel sont deux grandes (1m75) Démons brunes aux dents longues et aux mœurs dissolues. Pas vraiment intellectuelles, elles en veulent à mort et sont prêtes à tout pour passer grade 3. Elles possèdent toutes les deux les talents d'Esquive, Déguisement, Séduction, Baratin et Corps à corps au maximum autorisé par leurs caractéristiques.

### **Merlin**

Merlin est le fils de Kronos et de la religieuse Eve de Deneuvre (voir Encyclopedia Spiritis 2). Techniquement un Incube, il ne s'est jamais dirigé ni vers le Bien ni vers le Mal. Barde de talent, il s'est lié d'amitié avec Emiel, alias Chrétien de Troyes et s'est retrouvé bombardé magicien à la cour du roi Arthur dans les romans de chevalerie de l'Ange de Didier. Libéré par le duo d'Enfer, il est un peu euphorique après mille ans de servitude chez Viviane et a tendance à faire n'importe quoi.

FO 3 VO 5 AG3 PE 3 PR 3 AP3 PP 14

Talents : Baratin 3, Discussion 5, Esquive 3, Musique 3, Chant 3, Pentacle pour créatures démoniaques 3, Invocation de créatures démoniaques 5, Demande aux créatures démoniaques 5. Sortilèges Annexes 5

Sorts : (Vrai Nom, Protection contre la Mal, Protection contre le Bien, Point Faible, Puissance)

Pouvoirs : Charme 131, Peur 134, Folie 154, Détection du futur proche 313, Détection de la vérité 316, Déplacement temporel 336, Talents Artistiques 342 puis Projection temporelle 5.

### **Viviane**

Viviane est une méga sorcière du XI<sup>ème</sup> siècle qui a séduit Merlin. Emiel aussi la trouvait pas mal et l'a collée dans ses histoires de chevalier. Elle n'a rien à voir avec Lancelot et Excalibur qui, de toute façon, n'ont jamais existé. Tout ça c'est rien que des menteries d'Emiel pour promouvoir les valeurs chrétiennes dans un moyen-âge qui pouvait être, il faut l'avouer, barbare par moment.

FO 1 VO 4 AG3 PE 3 PR 3 AP3

Talents : Séduction 3, Discussion 4, Esquive 2, Pentacle pour créatures démoniaques 3, Invocation de créatures démoniaques 4, Demande aux créatures démoniaques 4, Contrôle des créatures démoniaques 4, Pentacle pour créatures bénéfiques 3, Invocation de créatures bénéfiques 4, Demande aux créatures bénéfiques 5, Contrôle de créatures bénéfiques 4, Sortilèges 4 (Vrai Nom, Protection contre la Mal, Protection contre le Bien, Protection contre les créatures païennes, Point Faible, Puissance)

### **Donatien Alphonse François, Marquis de Sade**

FO 2 VO 3 AG 2 PE 2 PR 1 AP 2

Talent : Littérature 3, Kama-sutra 2, Discussion 3, Numérologie 3, Se faire condamner pour sodomie sur la personne de sa belle-mère 3, Passer son temps en prison 3