INS
MN
Le nom
de la dose
SANCTU
GRAIL

Le Nom de la Dose

« La vie est un long trip tranquille. »

Ce scénario pour INS/MV 4ème édition est destiné à un groupe d'anges ou de démons ayant déjà pas mal de bouteille et recherchant peut-être un opportunité d'acquérir leur grade 2. Ce scénario est très ouvert, avec un aspect bac à sable, et laisse beaucoup de place à l'improvisation. Les résolutions peuvent être multiples et éventuellement lourdes de conséquences (surtout si les PJs échouent).

Kitéon, c'est pas la moitié d'un con !

Kitéon, démon de Beleth, vivait sa petite vie de corrupteur d'âmes dans la plus grande tranquillité. Ce qui n'était pas vraiment pour lui plaire. Il aurait aimé vivre l'aventure, faire la nique aux emplumés d'en face, faire quelque chose de son incarnation humaine. Il était même plutôt doué en temps que démon. Mais c'était le calme plat. Pas le moindre ange à renvoyer chez lui, pas la moindre mission d'envergure. Il y avait autant d'agitation dans sa vie qu'un soir de brouillard sur la banquise… Si seulement il n'avait pas eu ce petit différent avec son supérieur… Il avait déclaré, devant nombres de ces collègues, que Beleth était un impuissant qui passait plus de temps à pleurer un amour perdu qu'à accomplir sa tâche de Prince-Démon. Cela eu pour effet de stopper brutalement sa carrière. Depuis il ne s'est vu attribuer aucunes missions correspondant à son grade. Pourtant, avec son talent, Kitéon aurait pu rapidement devenir grade 3 et évoluer parmi les grandes puissances de l'Enfer…

Mais non, rien de tout cela. Aigri, Kitéon en voulait à la terre entière et détestait sa hiérarchie par-dessus tout. Petit à petit, un puissant désir de vengeance naquit en lui et sa volonté d'être reconnu devint une véritable obsession. Il maugréa des plans de vengeance et en vint à la conclusion suivante : s'il voulait leur montrer ce qu'il valait et péter la gueule de Beleth, il avait besoin de la liberté et de la puissance d'un dieu ! Hop ! Ni une, ni deux ! Un plan venait de germer dans son esprit tortueux. Devenir un dieu ! Etait-ce une tâche si difficile ? Bien sûr que non ! Après tout, des psioniques y étaient bien parvenus. Pourquoi pas lui ? (Vous l'aurez remarqué, Kitéon a une tête grosse comme celle d'un dirigeant du PS qui aurait gagné un référendum sur le oui de la constitution européenne). En plus, il connaissait un petit univers de poche abandonné dans la Marche des Rêves et des Cauchemars (MRC) qui pourrait abriter son culte. Le plan étant prêt, il commença sa besogne.

Born to be god !

Kitéon s'attela consciencieusement à la création d'un culte dont il serait l'unique divinité. Mais parallèlement, il continua de travailler plus ou moins activement comme démon. Il ne voulait pas que des enculés de chez Andromalius, que son supérieur n'hésiterait pas à lui envoyer en cas de pépins, ne viennent fouiner dans ses affaires.

Pour commencer, Kitéon chercha ce qu'il fallait à tout bon dieu : un prophète qui répandrait sa bonne parole. Il découvrit son élu en la personne d'André Sœur ; un jeune abruti, tout prêt à croire en une puissance supérieure, du moment qu'on lui montre deux ou trois phénomènes surnaturels, donc facilement manipulable. Kitéon lui apparu en rêve. Il lui expliqua que, lui, André, avait été choisi par le dieu Darwell, le maître des créatures, afin d'annoncer son retour. Il lui raconta que Darwell revenait au près des créatures qu'il avait enfantées, qu'il allait réaffirmer sa puissance devant les hommes et qu'il avait choisi André pour être son émissaire au sein du genre humain. Après de multiples apparitions lors de nuits agitées et quelques évènements bizarres créés par Kitéon, André finit par croire qu'il était

véritablement l'élu du créateur Darwell. De plus le dieu lui avait assuré, en échange de ses services, fortune, bonheur, richesse, mille vierges qui l'attendraient dans l'au-delà et d'autres conneries du genre qui font saliver les hommes. André trouva que c'était tout de même plus intéressant comme quotidien, que de continuer à pointer à l'ANPE.

C'est ainsi qu'André commença à répandre la bonne parole de Darwell, grâce aux intrusions fréquentes de Kitéon dans les rêves d'André et aux talents de télépathie du démon pour faire passer son message. André se révéla être un bon orateur et se constitua assez rapidement un cercle de jeunes fanatiques dévoués à Darwell. Parmi eux, il sélectionna, d'après les messages que lui envoyait son dieu, ceux qui étaient les plus dévoués et forma les 12 apôtres des créatures. L'un de ces apôtres, n'est autre que Kitéon, ou plutôt sa couverture terrienne, Alexandre Arméen. Cela lui permettait d'être près d'André et de le surveiller, mais aussi d'accomplir des choses surnaturelles en faisant croire que c'était André qui les réalisait grâce à la puissance que lui accordait Darwell. Le culte se développa ; des messes noires étaient régulièrement organisées ; petit à petit une communauté s'établissait. André, grâce à la présence cachée de Kitéon, croyait réaliser des miracles lors des messes. Il faisait apparaître, selon la volonté de son dieu, des vierges dévouées (un acompte sur les milles de l'après vie), des animaux divers ou des créatures horribles sortant de l'imagination torturée de Kitéon tel que des rats géants, des ogres mutants, des zombies, des liches ou Marc Olivier Fogiel en chair et en os, le tout en provenance directe de la MRC.

Et la marmotte, elle roule le chichon dans le papier à cigarette !

Petit à petit, le culte se développa et pris même une certaine importance au sein de groupes de bourgeois snobinars ou de la gauche caviar. Kitéon réussissait à tenir le culte à l'écart des fouineurs anges ou démons, quitte même à faire disparaître discrètement un ou deux collègues trop gênants. Mais le développement du culte était encore trop lent pour Kitéon. Il lui fallait plus de pouvoir pour accomplir sa vengeance. Il décida d'accélérer le mouvement et pris contact avec Corcca. Ce démon de Nisroch lui devait un service. En effet, Kitéon avec qui il avait quelques liens de camaraderies, avait modifié les souvenirs de mission de l'équipe de Corcca. A cause du démon de Nisroch, la mission avait foiré, mais avec l'aide de Kitéon, il a pu faire porter le chapeau à un autre membre de l'équipe. Un bel exemple de fraternité, comme on aimerait en voir plus souvent !

Kitéon demanda donc à Corcca de lui fabriquer une drogue qui permettrait à son consommateur de s'endormir et que son esprit se retrouve projeté en un point précis de la MRC. Kitéon raconta à Corcca, que cette drogue lui permettrait de corrompre plus facilement les humains à partir d'un petit monde onirique qu'il manipulait. Corcca, croyant agir pour la grande cause du mal, se jeta à corps perdu dans la mise au point de cette drogue. Après tout, il devait bien ça à Kitéon. Après de longues recherches, Corcca réussit finalement à mettre au point la drogue. Il commença alors une production en masse pour satisfaire les besoins de Kitéon.

Corcca travaille dans un entrepôt qui lui sert de labo mais aussi de chaîne de production. Officiellement, c'est un entrepôt de produits chimiques et d'engrais, ce qui permet d'expliquer certaines odeurs que pourraient sentir les riverains et passants des alentours. Mais cela sert également à justifier la présence du service de sécurité de Corcca. Soi-disant pour que l'on ne vole pas de produits qui pourraient être « détournés de leur utilisation première » (non, il n'y a pas ici la moindre allusion aux démons de Ouikka ! Ah… Si… Peut-être…). Corcca protège son repaire d'un service de sécurité zombie, ainsi que d'un robot (genre de Terminator sans la peau synthétique) prêté à l'essai par un collègue de chez Vapula. En effet, pour mettre au point sa dope, Corcca a réussi à capturer deux anges de Novalis et il se sert de leur sang pour la fabrication de sa drogue. Les deux angelots sont maintenus exsangues pour la fabrication du produit, mais également pour les affaiblir et les maintenir sous contrôle. Ils

sont maintenus dans une pièce spéciale et complètement drogués pour éviter toute tentative d'évasion et autres utilisations de pouvoirs. La pièce est protégée par le robot. Corcca tient à ce que ses secrets ne soient pas découverts. C'est pour la même raison que le démon a piégé tout son entrepôt et n'hésitera pas une seule seconde à le faire sauter et lui avec (ça c'est la théorie, il essaiera plutôt de se sauver avant l'explosion contrôlé par un minuteur), en cas d'intrusion de visiteurs dont il n'arriverait pas à se débarrasser dans son domaine.

Oh ! Dieu ! T'en veuuuuuuuuuux ?!

De son côté, Kitéon, lorsque la drogue fut mise au point, entreprit de passer à une nouvelle phase de son plan. Par l'intermédiaire d'André (rien ne doit pouvoir remonter jusqu'à Kitéon), ils ouvrirent un centre de relaxation, un institut permettant de combattre le stress de notre société par des cures de sommeil et des séances de relaxation. Mais ce lieu est en fait une couverture pour être le siège de la nouvelle secte et sert à recruter de nouveaux adeptes parmi les gens venants suivre les soins de l'institut. La drogue de Corcca y est distribuée comme un somnifère anti-dépresseur. Les personnes choisies se voient narrer leur prochaine expérience comme un rite initiatique où ils découvriront le vrai sens de leur vie et de leur foi. Les gens s'endorment et leur esprit se retrouve dans l'univers de poche de Kitéon ; Gemabaloch.

Cet univers est une jungle luxuriante avec en son centre les ruines d'une cité d'architecture mélangeant l'aztèque et le grec. En ce lieu, Kitéon se montre sous l'aspect du dieu Darwell (un genre de grand barbue puissant et viril façon Odin ou Thor). Lorsque que Kitéon n'est pas sur la MRC, pour les fidèles présents à Gémabaloch, le dieu est absent de la cité, il agit de par le monde réel. Quand Kitéon s'endort, il reprend le rôle de dieu sur la marche, et il crée un double onirique d'Alexandre Arméen comme parmi les fidèles pour maintenir sa couveture.

Kitéon est extrêmement puissant sur la marche. Il est un peu le démiurge de cet univers de poche et peut manipuler et créer nombres de choses qui passent pour des miracles aux yeux des fidèles. Et comme Corcca n'a pu s'empêcher de donner un effet de dépendance à sa dose, les fidèles reviennent fréquemment au sein de Gemabaloch, ce qui permet à Kitéon de les éblouir de sa puissance et de renforcer leur foi.

Et le commencement fut.

Alors que tout se déroulait pour le mieux, Kitéon, oubliant sa prudence habituelle, eut les yeux plus gros que le ventre (ce qui attire des ennuis quand on n'est pas un démon d'Haagenti !). Le démon désirait avoir de plus en plus d'adeptes pour augmenter sa puissance et décida, en faisant croire que la drogue de Corcca était un anti-dépresseur, de la distribuer au sein des lycées de la région par l'intermédiaire des pharmacies et infirmières de lycée. Les directeurs croient juste avoir découvert un bon médicament à pas cher, grâce à un vendeur de l'institut de relaxation. Et les jeunes étant des blaireaux facilement manipulables, surtout dès qu'on parle de drogue, ils constituent des proies rêvées pour Kitéon. Mais la drogue de Corcca est assez puissante, et il ne devint pas rare de voir des jeunes mourir d'overdose dans les salles de classe et chez les personnes qui ont séjournées à l'institut.

Cette vague d'overdoses finit par mettre la puce à l'oreille des forces du bien, qui prirent la décision d'envoyer une équipe discrète pour déterminer l'origine de ces morts. Les forces du mal, elle, ne se sont pas affolées et pensent pour l'instant que la cause à ces évènements est juste due à l'un de leur démon qui fait du zèle. Parallèlement, une équipe d'anges de Blandine, chargée de surveiller l'activité des différentes zones de la MRC, vient de remarquer une activité anormale sur l'univers de poche qui correspond à Gemabaloch. Ils ont commencé à la surveiller et à la visiter à l'insu de Kitéon. Les PJs pourront les rencontrer s'ils vont sur la marche et apprendre d'eux les activités de ce lieu et les lois qui régissent la MRC.

MV :

Suite à ces vagues d'overdoses, les PJs seront contactés par leur chargé de mission habituel. Celui-ci leur demandera d'enquêter discrètement sur les morts des jeunes parmi les lycées de la région ou les quelques morts ayant séjournés à l'institut de relaxation, car la hiérarchie suspecte l'œuvre d'un démon.

Pour enquêter, les PJs pourront faire le tour des dileurs du coin. Les petites frappes ne sont au courant de rien, mais les caïds ont entendu parler de la dope en question et auront sur eux des échantillons (l'intérêt est que les PJs la testent pour qu'ils se retrouvent sur la MRC et face la rencontre du dieu en personne). Sinon, les caïds, s'ils sont interrogés de façon musclée ou avec n'importe quels autres moyens de persuasion, pourront donner aux PJs l'adresse du labo de fabrication de Corcca. Là, ils trouveront des documents ou pourront éventuellement apprendre du démon lui-même, les liens qui le relie à l'institut de relaxation.

Sinon, les PJs pourront aussi interroger les familles et amis des victimes. Ils pourront apprendre des amis que leurs camarades prenaient régulièrement des médicaments et des familles qu'un grand nombre des victimes ont déjà suivi un stage à l'institut de Kitéon. S'ils interrogent les directeurs ou professeurs des lycées, ils apprendront les problèmes de stress des élèves en question et leurs nombreuses allées et venues vers l'infirmerie. Infirmerie qui les redirigera vers l'institut.

Si les PJs se rendent à l'institut de façon officielle, ils y seront accueillis et suivront toutes les cures qui auront pour but de les convertir au culte (et donc un petit tour sur la MRC). S'ils visitent les bureaux, ils découvriront un financement occulte du lieu, digne des meilleures sectes. Ils pourront aussi découvrir que le labo de Corcca fournit la plupart des médicaments et l'adresse de ce lieu. Ils devraient aussi comprendre que le dirigeant, André, ne peut être parvenu seul à monter tout cela, surtout s'ils ont déjà rencontré l'illuminé un peu simplet qu'est André. Les PJs ne pourront presque pas rencontrer le prophète et les apôtres au sein de l'institut, hormis les apercevoir lors des messes noires qu'ils président et dans les couloirs de l'établissement. Toutefois, ils pourront les aborder au sein de la MRC où ils se mêlent aux fidèles pour répandre la parole de Darwell. Ils n'obtiendront pas grand chose d'eux hormis des renseignements sur le culte et des propos de jalousie au sein du cercle des apôtres où chacun essaie de descendre les autres pour prendre de l'importance. Mais qu'ils prennent garde à ne pas être démasqués par le suspicieux Kitéon !

INS :

Ce scénario n'a pas été conçu pour être joué par des démons. Toutefois, les Enfers peuvent envoyer une équipe pour savoir quel démon est source de ces morts. Les différentes pistes sont relatées dans le chapitre MV ci-dessus. A eux alors, de voir s'ils veulent éliminer la menace que peut représenter Kitéon ou, peut-être, se rallier à sa cause, car si Kitéon démasque les démons, il essaiera d'en faire les aides de confiance dont il manque, mais tout en les surveillant de près !

Grille de PA :

MV :

- Eliminer Corcca + 1 PA
- Eliminer Kitéon + 2 PA
- Démanteler l'institut + 1 PA

- Démanteler le réseau de distribution de drogue + 1 PA
- Libérer les 2 anges de Novalis + 1 PA
- Démontrer aux fidèles de Darwell qu'ils ont été les victimes d'illusionnistes qui ont abusé de leur crédulité et qu'il n'y a qu'un seul vrai dieu : Dieu ! + 3 PA

Vous constaterez que cette grille délivre de nombreux PA. Je l'ai conçu ainsi car en principe, un groupe de PJs moyens ne devrait pas pouvoir réaliser tous ces objectifs. A la rigueur la moitié d'entre euxNotamment le dernier qui ne devrait être réalisable que par de bons grades 2 ou 3 (On ne fait pas changer la religion des gens juste en leur disant : « Ce goa oul'd est un faux dieu qui abuse de votre crédulité ! »).

INS :

Le scénario n'est pas prévu à la base pour des démons. Toutefois, si vous jouez tout de même avec les forces du mal, les objectifs restent les mêmes que pour le camp du bien. A vous de modifier un ou deux points selon vos idées et but.

Les personnages :

- **Corcca, démon de Nisroch de grade 2, alias Benoît Poeldor**

Corcca est un petit démon tranquille qui n'a qu'une passion, les différentes drogues qu'il peut goûter ou élaborer. Mais ces derniers temps, il est un peu stressé et parano. En effet, il ne veut pas que l'on sache qu'il garde deux anges prisonniers (Pas de profils pour eux, ils sont dans un trop sale état). De plus, il collabore avec Kitéon car il a une dette envers lui. Mais il n'aime pas le fait que son collègue lui ait demandé de ne rien dévoiler dans ses rapports à la hiérarchie, sous prétexte de préparer un coup qui permettrait à Kitéon de passer grade 3. Pour Corcca, tout ça ne sent pas bon !

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
3+	2	2	4+	4+	3+

Talents :
Attaque 4+, Défense 6, Physique 4+, Mental 6, Social 4+, Savoir criminel 8+.
Pouvoirs :
Accoutumance 5, Aura d'inattention 4, Lire les pensées 4, Membre exotique (petites cornes, précision -2, puissance +1), Volonté supra normale 3, Boomerang 2, Charme 1.
Combat :
25 PP, 8 PF, BL 5 / BG 11 / BF 16 / MS 22
Blouse blanche, petites lunettes, caluatrice TI-392.

- **Cyborg-Terminator**

Robot aux ordres de Corcca. Il garde le centre du labo du démon.

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
7	4	3	2	2	3

Talents :
Athlétisme 5, Corps à corps 4, Défense 4
Pouvoirs :
Armure corporelle (métal, permanent) 4, Anaérobiose, Jeûne, Immunité contre les maladies et les poisons.
Combat :
0 PP, 9 PF, BL 8 / BG 17 / BF 25 / MS 34

- **Service de sécurité zombie**

Une quinzaine de zombies forment le service de sécurité de l'entrepôt de Corcca. Ils ont l'apparence de flics amerloques bedonnants et se relaient pour les rondes autour de l'entrepôt entre deux matchs de foot diffusés dans leur loge de gardien (même mort, il y a des habitudes qui ne se perdent pas). Ils ne sont pas trop défraichis et donne l'illusion de personnes vivantes tant qu'on n'y regarde pas de trop près.

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
2+	2	2	1	1	3

Talents :
Athlétisme 2+, Attaque 3, Tir 3, Intimidation 2+.
Pouvoirs :
Anaérobiose, Apparence horrifique 1, Immunité contre les maladies et les poisons, Membre exotique (ongles d'acier, précision +2, puissance +2), Régénération 1.
Combat :
4 PP, 3 PF, BL 4 / BG 8 / BF 12 / MS 16
Casquette, insigne, menottes, matraque et petit calibre.

- **Kitéon, démon de Beleth de grade 2, alias Alexandre Arméen, apôtre des créatures, alias Darwell, dieu des créatures.**

Vous devez connaître Kitéon maintenant. Mais si ! Le fada qui est à l'origine de tout ce bordel. Son emploi du temps ne lui permet quasiment plus d'accomplir son boulot de démon. Il fait encore quelques rapports pour la forme où il bidonne un peu ses résultats. C'est pour cela qu'il essaie de gagner de plus en plus de fidèles afin de pouvoir s'installer à son compte. Mais les petites PME ont bien du mal à fleurir dans notre beau pays. Et après 6 à 7 ans d'existence, le dieu Darwell n'a pas vraiment de pouvoir, hormis sur la MRC où Kitéon peut utiliser ses pouvoirs de grade en plus. Toutefois, ses fidèles ont permis à Kitéon d'obtenir l'équivalent d'un pouvoir de grade de niveau 4, le domaine « créatures ». Cela lui permet de créer différentes créatures temporaires qui lui obéissent ou de manipuler toutes créatures faibles d'esprits au sein de son univers de poche. Ceci lui apporte une puissance non négligeable, surtout si son culte continuait à prospérer !

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
2+	2+	2+	5	5	5

Talents :
Attaque 4, Défense 4, Physique 4, Mental 5, Social 7+, Narcolepsie 9+.
Pouvoirs :
Cauchemar mortel 6+, Charme 6, Sommeil 6, Rêve 5, Télépathie 4, Hurlement démoniaque 3, Voix impérieuse 2, Domaine « Créatures » 4.
Combats :
35 PP, 7 PF, BL 4 / BG 9 / BF 13 / MS 18

- **Chimères**

Les chimères sont les créatures que crée Kitéon pour une période donnée. Elles ont l'apparence que Kitéon souhaitera leur donner (laissez exploser votre imagination !). Pour des commodités de jeu voici un profil qui pourra servir pour toutes vos chimères (Même s'il ne respecte pas les caractéristiques qu'aurait la créature normalement, comme elles sont créées, il n'y a pas vraiment de critères et de limites. Par exemple, un bisounours ou une fraîche jouvencelle peut avoir autant de force qu'un démon de combat !).

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
5	4+	5+	1+	3	2

Talents :

Corps à corps 5, Défense 4, Discrétion 5+, Tir 3.
Pouvoirs :
Apparence horrifique 3, Jet d'acides 3+, Caméléon 4.
Combat :
17 PP, 6 PF, BL 6 / BG 13 / BF 19 / MS 26
Griffes (puissance +4), Crocs (précision +3, puissance +1, qualités : lutte).

- **André Sœur, Grand Prophète de Darwell**

André, âgé de 34 ans, est un gugus comme on peut en rencontrer des centaines dans les campagnes perdues ou les émissions de télé réalités. Maintenant Grand Prophète, André est complètement obnubilé par sa « mission ». Naïf au plus haut point, il est confiant dans ses actions et n'hésitera donc pas à parler à tort et à travers. Mais comme l'imbécile ne sait pas grand-chose, ce n'est pas très grave. Sauf, peut-être, s'il venait à compromettre la véritable mission de l'institut en parlant de trop de choses aux personnes extérieures au culte. Il a toutefois pour lui de s'exprimer avec fougue et verve, ce qui plaisait à Kitéon, qui pouvait recruter plus d'adeptes à travers son prophète.

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
2	2	1+	3+	3	3

Talents :
Discussion 3+, Baratin 3, Savoir occulte 1 (culte de Darwell 2+), Métier (Grand Prophète) 1+, Culture générale 1 (les rêves et le sommeil 3), Etre convaincu de la légitimité de sa tâche 2, Parler de la bonne parole de Darwell pour dire tout et n'importe quoi 2+.
Combat :
4 PF, BL 3 / BG 6 / BF 9 / MS 12

- **Les 11 apôtres des créatures**

Ils sont composés de 11 gaillards entre 25 et 45 ans. Ils sont tous plus ou moins fanatiques et croient pas mal en ce qu'ils font. Mais comme tous les grands dirigeants de groupuscules, sectes ou autres organisations, ils passent plus de temps à s'en foutre plein les poches grâce à l'institut et à se mettre des bâtons dans les roues les uns, les autres plutôt qu'à affermir leur foi. En effet, chacun désir gagner de l'importance au sein du culte afin de laisser une trace quelconque de leurs actions. Certains ont même l'ambition de prendre, un jour, la place de leur prophète André. En bref, une bande d'abrutis avides de pouvoir qui pourront toujours renseigner les joueurs sur l'institut et sur les habitudes de chacun, si toutefois ils arrivent à avoir une conversation un temps soit peu sensée avec l'un d'eux !

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
2	2+	1+	2+	2	2

Talents :
Discussion 2+, Baratin 3, Savoir occulte 0+ (culte de Darwell 1+), Métier (Apôtre des créatures) 1, Culture générale 1 (les rêves et le sommeil 1+), Aisance sociale 3+, Vomir sur les autres 2, Faire des sous-entendus mesquin 3+, Ecraser moralement les autres 2, Détourner de l'argent 2, Humilier les gens 2.
Combat :
4 PF, BL 3 / BG 6 / BF 9 / MS 12

- **Les lycéens, les jeunes fanatiques de Darwell et les dileurs**

Ce profil vous donne des caractéristiques pour les lycéens, amis des victimes. Ces mêmes jeunes étant la cible privilégiée de la secte car ils sont facilement manipulables. Ce profil convient également pour les fidèles de la secte. Enfin, du lycée à la vente de drogue dans les quartiers chauds, il n'y a qu'un pas que les jeunes d'aujourd'hui franchissent allègrement, afin

de se procurer toujours plus de cames. Si vos PJs décident d'enquêter au près des dileurs locaux, ce profil pourra aussi vous aider.

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
2	2	2	1+	2	2

Talents :
Aisance sociale 2+, Discussion 1, Baratin 1+, Défense 2, Fumer du canabis 2, Débiter des conneries sur le sens profond de l'existence 3+, Gober tout ce qu'on leur raconte 2.
Combat :
3 PF, BL 3 / BG 6 / BF 9 / MS 12

- **Chana, ange de Blandine de grade 1 ; Jérôme, ange de Blandine de grade 0 et Pierre, ange de Blandine de grade 0.**

Cette escouade d'ange de Blandine est une unité de surveillance. Ils ont repéré une activité anormale sur l'univers de poche de Kitéon et viennent y faire une reconnaissance et découvrir ce qui se passe. Si les joueurs se retrouvent sur la MRC, ils pourront leur fournir une aide providentielle, si le groupe galère trop contre Kitéon, ses créatures et ses sbires.

Chana

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
2	3	4	5+	4	4

Talents :
Attaque 2, Défense 3, Physique 2, Mental 4, Social 5, Narcolepsie 7+.
Pouvoirs :
Lire les pensées 2, Rêve divin 3, Sommeil 2, Cauchemar 1, Détection du mensonge 1.
Combat :
17 PP, 7 PF, BL 5 / BG 10 / BF 15 / MS 20
Petit calibre, combinaison ignifugée et lance-flammes (pour nettoyer la faune et la flore en tout genre, mais attention au retour de flammes et de ne pas cramer toute la jungle).

Jérôme et Pierre

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
2	3	4	5	4	4

Talents :
Attaque 2, Défense 3, Physique 2, Mental 4, Social 5, Narcolepsie 7.
Pouvoirs :
Lire les pensées 1, Rêve divin 2, Sommeil 1.
Combat :
11 PP, 7 PF, BL 5 / BG 10 / BF 15 / MS 20
Petit calibre, combinaison ignifugée et lance-flammes (pour nettoyer la faune et la flore en tout genre, mais attention au retour de flammes et de ne pas cramer toute la jungle).