



Amecco - Travail (très) temporaire

POUR IN NOMINE SATANIS

vendredi 19 mai 2006, par [kyrian](#)

Amecco

Travail (très) temporaire ou Elles sont folles de la messe(Contrepèterie qui n'a rien à voir avec le scénario)

Remarques de l'auteur

Ce scénario peut être facilement adapté pour MV, les PJs incarneront alors l'équipe d'enquêteurs angéliques que les PJs démoniaques croisent de temps en temps. Il y a alors une équipe d'enquêteurs démoniaques en plus des nettoyeurs. Bien sûr, comme toujours, c'est moins drôle...

Afin d'éviter de conduire une équipe de démons trop bourrins, comme vous pourrez en voir dans le petit lexique des PNJs, et pour garder un peu d'intimité aux PJs et PNJs, j'ai décidé unilatéralement de n'accorder les pouvoirs de détections du bien ou du mal ni aux PJs, ni aux PNJs. Sinon autant se balader avec une pancarte "ange" ou "démon" et se mettre sur la gueule tout de suite, ça gagne du temps.

Un petit boulot tranquille

Les PJs sont contactés par leur contact habituel dans un lieu inhabituel, si toutefois il existait un lieu habituel.

"Alors les gars, il s'agit d'un boulot simple qui semblerait être à votre portée. De toute manière, plus simple on envoie des zombies. Non, je veux pas dire que vous n'êtes pas top, mais bon... L'objectif est M.Matué, un ange de Marc protégé par une section de soldats de Dieu bien bourrins... Non, je vous dit, même pas un ange d'Alain déguisé, rien... Un petit boulot tranquille, rien de plus... voilà son adresse, vous agissez ce soir."

Si des PJs particulièrement méfiants mènent une petite enquête sur les activités de Matué, ils apprendront qu'il dirige une entreprise de travail intérimaire, Amécco, qui fournit notamment des sociétés plutôt orientées Notre Dame (commissariats, armée du salut, DST, etc.). Vos joueurs doivent être suffisamment bien élevés pour savoir qu'il est malvenu d'interroger sa hiérarchie sur ses motivations.

La résidence privée de Matué est effectivement surveillée par une équipe de 6 vigiles (des soldats de Dieu). Deux d'entre eux font des rondes dans le parc, deux autres sont à l'entrée et les deux derniers sont dans le fourgon garé dans l'allée du parc.

Le massacre de Matué et de la section de soldats de Dieu ne devrait pas prendre des plombes tout en satisfaisant l'exigence de discrétion car la villa est relativement isolée.



Il est à noter que Matué essaiera de fuir plutôt que de s'expliquer. Il prend les PJs pour des anges ou des hommes de main envoyés par Bienbezet. Quand il s'apercevra de son erreur, il sera bien sur trop tard.

"Ha, j'aime quand un plan se déroule sans accroc..."

— C'est pas un peu facile, quand même ?

— Mais non, ils ont bien résistés. C'est au moins une réussite totale. Moi, je vais prendre téléportation et une M60 maudite, et puis..."

En effet :

"Bougres de cons, triples buses, pines de ouistitis, ... massacrer un démon infiltré, mais qu'est ce qui vous a pris ? Qui vous a demandé un truc pareil ?

— Mais chef, c'est vous qui..."

— Vos gueules, en plus ce sera ma faute ! Vous allez me tirer cette affaire au clair rapidement ou ça va barder pour vos petits culs démoniaques. EXECUTION !

— Heu... et pour nos récompenses ?

— RODJUUDJUUUUH !!!" (flammes, acide, onde de choc, arrosage à la M60 maudite...)

Mais c'est quoi donc qui s'est passé ?

Mais pourquoi avez-vous de si grandes dents, Maître ?

Il était une fois un soldat de Dieu qui voulait voir ailleurs si tout ce qu'on lui avait raconté était parole d'évangile. Il se frotta donc à toutes sortes de sectes pseudo chrétiennes et ce qui devait arriver arriva : il finit par tomber sur un Scox qui semblait avoir toutes les réponses à ses questions existentielles. A

la lecture du petit questionnaire d'entrée (profession, revenu, biens immobiliers, âge et sexe des enfants, sont-ils vierges, etc), le Scox a vite vu l'intérêt que pourrait présenter ce gogo., qui, comme on l'a vu plus haut dirige une agence d'intérim qui fournit Notre Dame en personnel réputé sûr. Par une petite manipulation adéquate, on a substitué un démon de Malphas à l'âme de l'infortuné mais néanmoins naïf soldat de Dieu (à force de leur dire qu'il faut croire sans voir, pas comme saint Thomas, ça devait arriver). Celle-ci se retrouvant en enfer, dans une marche intermédiaire ou planquée n'importe où ailleurs pour un certain temps. Et ne me dites pas que ça n'est pas possible, c'est moi le maître de jeu, non ?

Un Malphas protégé par une section de soldats de dieu, si c'est pas le pied comme réincarnation, ça y ressemble. Aussi, avec son talent commérages à 4 et ses pouvoirs discorde, lecture des pensées, détection de la vérité, il a commencé à en savoir long sur les dessous des différentes succursales de ND. Le problème c'est que les informations vraiment essentielles sont inaccessibles au personnel intérimaire. Ah, si, tout de même, il a appris qu'un certain commissaire Bienbezet serait un tantinet tripoteur, y compris avec le personnel intérimaire. Il s'est donc arrangé pour obtenir des photos du commissaire (en double exemplaire, au même prix plus 10 francs, grâce à l'offre spéciale Leclerc) bien accompagné et dans des positions que la morale réprouve.

Je rappelle d'ailleurs au MJ et aux joueurs que les seules relations sexuelles envisageables doivent se dérouler dans le cadre du mariage (avec sa femme donc...) dans le but de



procréer et uniquement dans la position dite du missionnaire. Les plus délurés pourront laisser la lumière allumée. Demandez à vos parents pour plus de précisions...

Un chanteur sachant faire chanter...

Le nouveau Matué méritant bien son grade de chevalier de l'embrouille, il sût de suite tirer parti de la situation. Il s'ensuivit une vague d'impunité dans le secteur du commissaire (le XVIème arrondissement) qui pourrait interpeller le moins méfiant des serviteurs de Dominique (qui serait classé paranoïaque irrécupérable selon les critères humains).

Pour son bonheur, ou son malheur, à vous de voir, le serviteur de Dominique en question, c'est lui, le commissaire et il s'est tiré une limitation, je vous raconte pas (oh, on aurait bien aimé que tu nous raconte...). Pour le moment personne ne lui demande d'explication, mais en distributeur de limitations averti, il commence à sentir des démangeaisons un peu partout. Aussi est-il décidé à se débarrasser de son maître chanteur sans tarder. Il pourrait envoyer une bande de gros bills comme on n'en trouve qu'au paradis (quoique...), mais avec tout les fouineurs qui ont d'excellentes raisons de lui en vouloir, il faudrait pas que les photos arrivent sur le bureau de Dominique en recommandé avec accusé de réception. Il a même envisagé de faire le boulot lui même, mais trucider une section de soldats de Dieu sans raison apparente, ça fait désordre.

Il ronge donc son frein en attendant de trouver un moyen plus élégant et surtout plus discret.



Intéressons-nous maintenant au sieur Adémar Devivre, petit démon aux ordres de Valefor, nouvellement incarné, qui travaille pour un Andromalius, qui surveille un certain nombre d'équipes démoniaques, dont fait justement partie le groupe des PJs, vous suivez bien... Ce petit malin a obtenu de son chef le pouvoir polymorphe afin de s'introduire plus facilement dans le bureau de ses victimes et de leur faire le coffre fort en souplesse comme seul sait le faire un bon Valefor (ou un Janus... mais qui a dit que c'était la même chose ?).

Devivre use et abuse (comme on pourra le voir) de son pouvoir. Il prend l'apparence d'un gars quelconque lors de ses visites nocturnes et reprend son apparence normale le reste du temps. Il n'est donc jamais reconnu, même sur les films de vidéo surveillance. Ah, c'est malin un Valefor !

Mais faut pas se faire pincer. Aussi, après s'être fait serrer comme un bleu à la sortie d'un casse et comme il avait beaucoup dépensé de PP, il se trouva fort dépourvu quand la bise fut venu (il me reste 3 PP, c'est combien téléportation ?). Quelle ne fut pas la surprise du commissaire quand il s'aperçut qu'après avoir interpellé un grand brun chargé en PP, il se retrouve en train d'interroger un petit gros blond à sec de PP.

"Bizarre, bizarre, vous avez dit bizarre, mais ce serait pas un brin démoniaque tout ça ?"

Et au lieu de sortir son gros coupe-choux +7 comme l'aurait fait n'importe quel Dominique qui n'aurait rien eu à se reprocher, il lui proposa le marché suivant :

"Dis donc, vieux, je pourrais bien décider de fermer les yeux sur cette affaire si tu pouvais

me rendre un petit service.

— Eh oh, j'suis pas une balance, moi...

— (grosse claque) Ta gueule ! Ou je te renvoie où tu mérites, raclure ! Tu vas m'éliminer le dénommé Matué et en vitesse.

— OK. (ça va, c'est cool.)

— Ah oui, j'oubliais, lui aussi c'est une raclure et en plus il est protégé par des soldats de Dieu.

— Eh, mais oh là oh, j'ai pas de section d'assaut sous le coude, moi.

— Démerde-toi, t'as trois jours... "

Mais où pourrait-il trouver un groupe de démons assez bourrins pour faire le sale boulot à sa place ?

Je pense qu'en MJ expérimenté, vous aurez jeté un bref coup d'œil par dessus l'écran, ce qui vous aura donné un petit élément de réponse.

Les champs élysées, un quatorze juillet...

Après l'analyse calme et détaillée de la situation par leur supérieur, les PJs auront peut-être l'idée de se renseigner, si ce n'est déjà fait, sur leur victime et découvriront qu'il dirigeait la société Amécco.

Quand les PJs arrivent sur les lieux, les traces de fouilles sont évidentes, il n'y a plus grand chose à faire.

Toutefois, au parking, il y a une AX vitres teintées un peu pourrie qui porte le logo d'Amécco. Si les PJs essaient d'y entrer la voiture démarre le moteur et actionne le verrouillage automatique. Si les PJs se montrent agressifs, elle s'enfuit en défonçant



le portail et éventuellement un PJs mal placé (le familier, car c'en est un, n'est pas au courant de la disparition de son maître). S'ils savent s'y prendre, ils peuvent découvrir des indices intéressants (voir chapitre Enfin de l'enquête).

Suit le commissaire Bienbezet et sa section d'enquête. En fait, il a choisi les plus inefficaces de ses collaborateurs, les alcooliques, les idiots, ... (ah bon, on peut trouver ça dans la police ?). Il compte bien récupérer les photos compromettantes et liquider cet imbécile de Devivre. C'est pas un plan génial ça ?

Il n'aura bien sûr pas plus de chance que ses prédécesseurs.

Si les PJs traînent un peu trop et se font surprendre par le commissaire (et oui, un Baal, ça n'a pas toujours 5 en perception, sinon, qu'est-ce qu'il reste pour l'apparence ?), le combat s'engage. Les humains sont des flics normaux, plutôt faibles, reste Bienbezet.

Si les PJs ont pris la tangente, ils peuvent apercevoir le commissaire avant de s'enfuir dans la nuit, tels les Gérard Lambert moyens, tatataaann... !

Je te tiens, tu me tiens, par la barbichette...

Entre un Démon de Valefor et un ange de Dominique, je vous laisse imaginer le degré de confiance réciproque. Devivre s'est demandé pourquoi le youyou ne massacrait pas lui-même un démon de si petite envergure, qui plus est infiltré chez eux. Il en a déduit que le commissaire, il avait pas la

conscience tout à fait tranquille. Il a même envisagé d'envoyer les bourrins directement éliminer Bienbezet, mais comme celui-ci ne sort plus du commissariat et que de prendre un commissariat d'assaut, comme ça au petit déjeuner, ça paraît un peu chaud, il s'est dit qu'il était peut-être temps d'utiliser ce fameux concept de "ruse" que préconise si souvent son supérieur. Aussi est-il allé faire un petit tour chez Matué pour découvrir de quoi il en retournait. Après avoir vu les photos, il a tout compris, le bougre. Il a également découvert la fine équipe de "nettoyage" d'Amécco (voir PNJs) et il compte tendre un piège à Bienbezet. Il téléphone lui téléphone donc pour lui donner rendez-vous dans un terrain vague d'une petite impasse déserte de la capitale qui pourrait à elle seule abriter une bonne dizaine d'électeurs fantômes. Bien que cela sente le guet-apens à cent kilomètres, le commissaire, bien décidé à en finir avec cette histoire, arrive seul, armé tel le schwarzy moyen dans Commando, pour éliminer Devivre. Il est rapidement "nettoyé".

Et la bande de blaireaux que j'ai envoyé cravater le Malphas ? Si ça se trouve ils iront se plaindre, les rascals, et on pourrait remonter jusqu'à moi. C'est qu'il est pénible le Dédé (comprenez Andromalius). Va falloir jouer serré. Il se retranche donc chez lui, avec en bas, la fine équipe dite des nettoyeurs qu'il a contacté sous l'apparence de Matué.

Les nettoyeurs ont à peu près autant de jugeote qu'un humain avec 1 en volonté (Morandini par exemple) réparti à eux trois. Plus cons, on les aurait réincarnés en armes... De plus, ils ont reçu des ordres stricts et le premier commandement



(obéissance aveugle) leur sert de jugement. Pour vous faire une idée, revoyez le nettoyeur dans Nikita...

Le commissaire et sa voiture sont donc à moitié carbonisés, à moitié pourfendus au merlin maudit (si vous ne savez pas ce qu'est un merlin, regardez sur le catalogue de l'outilleur auvergnat) et à moitié dissous dans l'acide (oui, ça fait trois moitié, et alors !).

Mais ça, les PJs ne l'apprendront que plus tard...

Ah ! enfin de l'enquête !

A partir de là, laissez errer vos PJs au gré de leur inspiration, sachant que la date notée J est celle de l'assassinat de Matué par nos amis et que s'ils traînent trop, vous pouvez leur supprimer certains indices, découverts par les enquêteurs d'en face.

Sur le nettoyage "de profonds" du commissaire :

Les PJs devrait apprendre par la radio, la télé, les journaux (ah ! parce que vos démons lisent le monde, maintenant !) la disparition du commissaire.

En dernier recours vous pouvez les arrêter avec un barrage routier dressé pour retrouver les "kidnappeurs" du commissaire.

En effet, les simples flics n'étant pas au courant du grand jeu, ils pensent que le commissaire est séquestré en vu d'une demande de rançon ou autre libération de détenu politique, enfin, tout ce que peut imaginer un simple flic en manque d'action.

Gageons que l'affaire sera vite étouffée et que Blandine s'occupera rapidement des éventuels récalcitrants.

On peut assez facilement se rencarder sur le lieux de "l'enlèvement". Sur ces lieux, un jet de perception difficile (la plupart des indices ont été effacés), on peut déceler des traces d'érosion à l'acide ou de carbonisation. En questionnant un voisin ou un flic du commissariat voisin, on peut apprendre que l'on n'a pas trouvé de corps mais que la voiture était dans un sale état. L'interlocuteur ne manquera pas de signaler que c'est sans doute lié à ces délinquants qui envahissent notre quartier d'ordinaire si tranquille. MJ, insistez juste un peu plus que le voudraient les discours sécuritaires habituels pour mettre un peu la puce à l'oreille de vos joueurs. Une visite à la casse la plus proche ne permet pas de voir la voiture, qui à déjà été compressée, mais l'employé déclarera qu'il avait rarement vu une voiture dans un tel état. Il peut donner des détails (voiture carbonisée, déchirée, attaquée comme par de l'acide...). Cela devrait donner une idée de la violence du nettoyage aux PJs et les préparer à ce qui pourrait bien leur tomber sur le coin du nez avant longtemps. De toute manière, cela peut sembler suspect aux joueurs qu'un ange se rende ainsi, sans assistance dans ce lieu rêvé pour un traquenard.

Dans le coffre de l'AX :

Il y a un double des photos du commissaire en bonne compagnie (et oui, je vous l'avais dit que pour 10F, ça valait pas le coup de s'en passer). Si les Pjs réussissent un jet difficile en volonté, ils pourront se souvenir avoir aperçu la jeune fille sur un fichier à Amécco. S'il réussissent sous le seuil très



difficile, ils peuvent même se souvenir de l'adresse (rappelons que 5 en volonté, c'est largement surhumain). Si ils y retournent ils ne retrouvent bien sûr pas la fiche, Bienbezet l'a subtilisée. Ils auront beaucoup de mal à suivre cette piste d'autant que l'adresse est aussi facile à localiser que celle d'un faux électeur du cinquième arrondissement (en gros, il s'agit d'un terrain vague). Cette charmante personne est en fait un démon d'Andréalphus qui a reçu pour mission de routine de séduire le commissaire. Si toutefois ils parviennent à la localiser (idée spécialement lumineuse, 666, ...), ils apprendront qu'elle était en service commandé pour Amécco et qu'elle n'a pas eu à le pousser beaucoup pour passer à l'action et qu'en plus c'était pas un coup terrible. C'est-à-dire rien d'intéressant.

Au boulot de Bienbezet :

En plein jour : "Il est pas là, vous avez pas la télé ? Vous lisez pas les journaux ?" Et le planton vous indique la maison de la presse en face "Vous n'avez qu'à acheter un journal à 2F50. Non c'est pas la peine de me remercier, c'est mon boulot". ceci évidemment pour le cas où les Pjs ne seraient pas encore au courant. Au fait, le planton à menti, c'est 5F50, le journal ! Notez que si les Pjs y prêtent attention, il y a aussi un éditorial sur le thème "Délinquance : mais que fait la police".

La nuit (tout les chats sont gris) : Il est plus facile de s'introduire discrètement dans le commissariat. A J+1, ils peuvent tomber sur un grand brun longiligne en train de faire le bureau du commissaire. Il dira qu'il tentait de récupérer son dossier car il s'était fait serrer le mois dernier. Des Pjs un temps soit peu méfiants pourraient se demander comment

un petit malfrat de son espèce a eu l'idée et surtout les capacités de s'introduire dans un lieu si dangereux pour lui. Si on insiste pour voir son dossier, il refuse (il y a différentes manières d'insister selon qu'on est un Baal ou un Morax mais toujours silencieusement, je rappelle qu'on est dans un commissariat). Si la nature démoniaque des Pjs devient évidente, il proclame à qui veut bien l'entendre qu'il connaît un Andromalius bien et qu'il se plaindra. S'il est en danger réel, il se téléporte.

Si les Pjs se renseignent sur un certain Antoine Pigeon (c'est le nom sur le dossier, jet de perception moyen) auprès de leur hiérarchie ou avec certaines relations, ils peuvent apprendre que les services d'Andromalius ont établi de faux papiers à ce nom. Cela peut d'ailleurs lancer une enquête interne qui démasquera Devivre et infligera une limitation aux Pjs si ceux-ci ne résolvent pas l'affaire.

Les autres jours (y compris J+1), une analyse détaillée des dossiers permet de voir qu'il y a environ deux mois, beaucoup de suspects ont été relâchés faute de preuves, sur vice de procédure, après 48 heures de garde à vue où l'on n'a pas trop interrogé... Cela tranche assez nettement avec la période antérieure où le commissaire semblait beaucoup plus sévère. Témoin la lettre de Mme De la Morvonay en annexe. Ce sont les effets du chantage effectué par Matué sur Bienbezet.

La hiérarchie :

Si les Pjs demandent à leur hiérarchie s'il y a des démons autour du lieu du crime, leur supérieur, qui est lui aussi dans la m... jusqu'au cou, s'efforcera de les aider. Il y a



en effet 3 démons, à sa connaissance, qui crèchent dans le coin :

Un Malphas, les Pjs n'auront qu'à se laisser guider par les cri de disputes inter-locataires, les ragots de la concierge et les anecdotes croustillantes de la femme de ménage.

Un Valefor, et oui, c'est le notre. Mais attention il est sous la protection des "nettoyeurs".

Une Andréalpus, 3615 Pupuce, un RDV en 3 minutes. Les deux autres démons n'ont rien à voir avec l'enquête.

Cette requête prend le temps que le MJ décidera pour les besoins du scénario et pourra servir pour débloquent des Pjs spécialement lourdauds (si, si, ça existe...). Bien sur ça fait baisser le seuil de réussite.

Chez la veuve :

Si les Pjs se rendent chez la veuve (qui ne le sait pas, elle a encore espoir de le revoir vivant car elle ne sait rien du grand jeu)

Ils pourront sans problèmes se faire passer pour la nième équipe d'enquête. De toute façon, elle est prête à tout (sauf à ce que pense l'Andréalpus, là bas au fond...) pour retrouver son mari. Ils pourront visiter la maison (à condition d'utiliser les patins. On engueule les gosses, c'est pas pour que vos démons dégueulassent tout !). Au grenier, dans une cache emménagée du plancher (jet de perception difficile), on trouve un dossier plutôt récent, on trouve un certain Adémar Devivre, pas le même qu'au commissariat, le petit gros blond...

La section d'enquête angélique :

A tout moment, la section d'enquête des

anges croise, suit ou précède les Pjs. Servez-vous en pour leur mettre la pression (et + si affinité). On leur répond qu'une équipe de gonzes qui posaient les mêmes question vient de passer, ils croisent pour la seconde fois de la journée le même groupe de personnes, d'ailleurs, un type du groupe semble dévisager un de vos Pjs avant de poursuivre sa route, pensif, etc. Si vous avez besoin des caractéristiques des anges, reportez-vous à l'extension Hell on Wheels ou bien créez vous-même une fine équipe.

Chez Devivre :

Quand les Pjs auront enfin découvert que c'est Devivre qui se cache derrière tout ça, ils auront certainement envie d'aller lui passer un petit bonjour, comme ça, entre collègues. Peut-être ne prêteront-ils pas attention au jeune et boutonneux livreur de repas à domicile en bas de l'immeuble de Devivre, ni au jardinier habillé en ouvrier, lunettes de soleil et casque de chantier, en train de siffloter un air connu des Villages People, YMCA. Peut-être salueront-ils la souriante concierge qui balaie nonchalamment son perron. Dans ce cas, alors qu'ils rédigent une demande d'explique-moi en trois exemplaires à Devivre, celui ci se polymorphe en Matué et l'instant d'après, l'équipe de nettoyeurs leur tombe sur le râble. Tenter de s'expliquer avec la fine équipe revient en terme de jeu à en prendre plein la gueule pendant le premier round et les suivant si on insiste. Pour finir, Devivre s'éclipse en se téléportant, mais il laisse derrière lui suffisamment de preuves pour se retrouver une éternité à rôtir dans les brasiers de Bélial (Ordres de mission en blanc signé du supérieur des Pjs, références de l'équipe des nettoyeurs,



montages audios de messages officiels...). De toute manière, il est grillé si les PJs l'identifient. Il entame donc immédiatement une carrière de renégat qui promet d'être des plus mouvementée...

Epilogue

Comme vous pouvez le voir, ce scénario reste assez ouvert, puisqu'on peut passer sans baston mais que les bourrins éventuels peuvent également y trouver leur compte. Voici tout de même un petit barème pour évaluer vos joueurs.

Quelques anges cartonnés (le MJ aura pris soin de ne pas mettre que des anges de Guy ou de Alain en face) : +0 (ça fait toujours plaisir, mais comme vos joueurs sont en mission officieuse, il aurait mieux valu éviter).

Le familier explosé : -1

Les "nettoyeurs" nettoyés : -1

La plus grande partie des indices découverts avant ceux d'en face (et de préférence détruits) : +1

Devivre découvert avec l'aide de la hiérarchie : +1

Devivre découvert sans l'aide de la hiérarchie et dénoncé ou tué : +2

PNJs

Omar Matué, démon de Malphas Grade 1

FO 2 ; VO 5 ; AG 2 ; PE 2 ; PR 2 ; AP 5 ; PP 15
Talents : Comméragé (3), Faire patiner l'embrayage de son AX (2), paperasserie (2).

Pouvoirs : Discorde (3), Polymorphe (2), Lire 1

les pensées (2), Détection de la vérité (2), Familier (Voiture).

Equipement : rien à déclarer, si ce n'est une section de soldats de Dieu dans le jardin.

Familier F40, AX diesel sans options

FO 4 ; VO 3 ; AG 2 ; PE 3 ; PR 1 ; AP 1 ; PP 6
Talents : Voiture (3), Corps-à-corps (1), Esquive (1)

Pouvoirs : Vitesse (1), Jet de glace (1), Champ magnétique (1)

Description : F40, ainsi nommée par Matué, est une ancienne connaissance de ce dernier, qui à insisté pour la prendre à son service après sa disgrâce. Il n'entretient pas son familier, lui met du diesel rouge comme carburant (ça a très mauvais goût), ne fait jamais de vidange et, ultime outrage, la laisse utiliser par toutes les employée féminines d'Amécco. C'est dire que F40 ne le porte pas dans son cœur...

Humfrey Bienbezet, ange de Dominique, grade 2

FO 3 ; VO 4 ; AG 3 ; PE 3 ; PR 3 ; AP 4 ; PP 26
Talents : Arme de poing (3), Arme d'épaule (2), Esquive (3), Discussion (3), Séduction (2), Taper à la machine (-2).

Pouvoirs : Jugement (5), Peur (3), Police Municipale, Eau Bénite (2), Champ magnétique (2), Détection du mensonge (3), Augmentation temporaire de la perception (2), Calme (2), Luxure.

Equipement : revolver cal.44, costard 3 pièces, lunettes de soleil, revue à caractère érotique (et pas pornographique, c'est tout de même un ange) dans l'attaché case.

Adémar Devivre, démon de Valefor, grade 1



FO 2 ; VO 3 ; AG 4 ; PE 4 ; PR 3 ; AP 2 ; PP 14
Talents : Grimper (3), Baratin (2),
Informatique (2), Manipulation (3).
Pouvoirs : Polymorphe (2), Téléportation (2),
Rebond (2), Ouverture (5).
Equipement : Tenue de monte-en-l'air sinon,
peignoir et pantoufles.

Les Nettoyeurs :

Si le scénario est joué par des anges, les nettoyeurs sont aussi des anges qui se trouvaient dans le fichier avant le petit changement de personnalité de Matué. En force physique, les nettoyeurs sont impressionnants. Leur point faible est évidemment leur volonté, ce qui pourra faire réfléchir les joueurs quand au choix de leur supérieur et à ne plus négliger des princes tels que Abalam, Asmodée ou autres Malphas. Ils pourront également méditer sur la tactique "Obélix" en toute circonstance.

Stan aka "Démolition man", Démon de Baal, grade 1

FO 6 ; VO 1 ; AG 5 ; PE 2 ; PR 3 ; AP 2 ; PP 14
Couverture : jardinier intérimaire.
Talents : Arme de contact lourde (6), Corps à corps (3), Esquive (3), Artistique : connaître tout le répertoire des Village People (4), Jardinage (2).
Pouvoirs : Arme de contact maudite, Augmentation permanente de Force (1), Talent de combat, Armure corporelle (3), Art de combat (2), Eventration (2), Cornes (3), Langue (2), Restriction vestimentaire (costume des Village people).
Equipement : actuellement en ouvrier de chantier, un coupe haie.

Vigor, Démon d'Uphir, grade 1, *La puissance industrielle au service du sous-sol*

FO 5 ; VO 1 ; AG 4 ; PE 3 ; PR 4 ; AP 1 ; PP 14
Couverture : concierge intérimaire.
Talents : Esquive (3), Corps-à-corps (2), Arme de poing (3), Balayage (2).
Pouvoirs : Jet d'acide (3), Relique impie, Vengeance toxique (2), Immunité aux maladies et aux poisons, Griffes (3)
Equipement : Uzi dans la poubelle à roulette, balai, tenue de concierge.

Décapex, Karcher impie (6 PP)

Pouvoirs : jet de glace (2), Absorption de la douleur (1)

Zip, Démon de Bélial, grade 1, *La pyrolyse, ça consomme pas un peu ?*

FO 5 ; VO 1 ; AG 3 ; PE 3 ; PR 4 ; AP 2 ; PP 14
Couverture : livreur de repas à domicile intérimaire.
Talents : Esquive (3), Corps-à-corps (2), Arme de Contact (3), Faire son malin en étalant la pâte à pizza (2).
Pouvoirs : Immunité au feu, Jet de flammes (3), Tourbillon de feu (2), Douleur (2), Incendie (2), Vol (1)
Equipement : Une épée longue planquée dans son camion, la tenue de l'emploi.

Annexe

La lettre de Mme Charlotte de la Morvonay, retrouvée dans les archives du commissaire.

Mme Charlotte De La Morvonay, 18, avenue Foch Paris, XVIe

Monsieur le commissaire,

Si je me permet de vous déranger, c'est que je suis outrée (oui, outrée, le mot n'est pas



trop fort). Je me suis plainte de la situation à l'un de vos subordonnés, qui n'avait d'ailleurs pas l'air d'être dans son assiette, si vous voulez bien me passer l'expression. Voyant le peu d'intérêt que l'on a témoigné à mes mises en garde, j'ai pensé qu'il fallait mieux s'adresser au bon Dieu qu'à ses saints. Connaissant votre rigueur légendaire (si, si, je vous assure !), je suis sûre que vous saurez rasainer le climat quelque peu dilettante qui semble s'installer dans notre quartier si calme d'accoutumé. Mais laissez moi vous exposer la situation : Voilà trois années que j'ai inscrit mon fils Charles-Edouard au collège St Joseph de la Rédemption, établissement irréprochable s'il en est. Dans ce lieu d'excellente réputation, mon fils a pu s'épanouir intellectuellement grâce à l'éducation rigoureuse et chrétienne qui y est dispensée. Toutefois il semble que ces derniers mois, l'ambiance s'est quelque peu dégradée. Il traîne aux abords du collège toute sorte de « racaille » (il n'y a pas d'autre mot) de nationalité indéterminée, mais vraisemblablement étrangère, et plus sûrement encore méditerranéenne, si vous

voyez ce que je veux dire. Ces bandes ont une influence néfaste sur le comportement général de nos charmants bambins. J'ai notamment pu voir une jeune fille si légèrement vêtue que la tenue d'Eve eût été moins vulgaire. St Joseph étant un collège exclusivement masculin, je vous laisse présager de l'effet que ces créatures malignes pourraient avoir sur nos innocents enfants. Moi même, je ne reconnaît plus mon fils. Déjà, le mois dernier j'ai trouvé un mégot dans sa chambre. Mais voilà que la semaine dernière, il s'est mis à rouler des cigarettes. En plus, il déchire toutes les couvertures de ses cahiers. Il se met à parler dans une langue que je ne connaît pas. L'autre jour, il a déclaré, je cite : « Fais pas ièch, la reum ! » (?!). Il profère aussi des phrases sans aucun sens, je cite encore : « Maman, tu chausse du 2 »(?!). Lorsque je l'ai informé que j'allais avoir recours à vous, il a parlé d'un « phoque à peau lisse ». Allez comprendre... Dans l'attente d'une réaction que je souhaite rapide, je vous prie de croire, monsieur, à ma haute considération.

Scénario proposé par Pacman