

SCENARIO FREAK LEGION/LOUP-GAROU



UN GRAND CHAMP DE FLEURS

*Bow down before the one you serve
You're going to get what you deserve*

Nine Inch Nails, "Head Like a Hole"

Par François Legras

SCENARIO FREAK LEGION/LOUP-GAROU

SYNOPSIS

Les joueurs forment une des First Teams de Pentex en France, ils sont basés dans les locaux de SuperPhénix à Creys Malville, où Pentex a réussi à s'implanter très récemment. La structure de décision de Pentex est encore entièrement aux États Unis, donc, à présent que Pentex France s'est solidement installé, le conseil d'administration a décidé d'envoyer quelqu'un pour une inspection.

Mais, Walter T. Murch, le cadre que Pentex a choisi a été intercepté par un jeune Nuwisha (les Coyotes Garou) qui a pris son identité grâce au gift de rang 2 "new face". Il entend bien profiter de ce voyage pour porter un coup terrible à l'implantation de Pentex en France et peut-être même dans toute l'Europe.

Toutefois c'est sans compter les PJ: en effet, alors que le nouveau Walter, en déplacement à SuperPhénix, félicite les PJ pour leur dernière intervention, ils vont se rendre compte qu'il n'est pas ce dont il a l'air. Compte tenu de la position de Walter dans la hiérarchie, il est hors de question qu'ils l'accusent directement. C'est leur sergent qui, une fois mis au courant, se chargera de cela.

Ils ne le reverront jamais, Walter réussissant à se débrouiller pour le faire envoyer à la "Section C". Les PJ seront temporairement affectés en support de l'autre First Team présente à SuperPhénix, puis Walter les enverra à la mort en informant les membres d'un Sept de Get of Fenris du lieu de leur prochaine mission. Ils ne seront sauvés que par l'intervention de Black Spiral Dancers amenés sur les lieux par les visions d'un de leurs Theurges.

À partir de ce moment, la seule chance des PJ sera de réussir à contacter le directeur de Pentex France qui est le seul à avoir suffisamment d'importance pour mettre en cause Walter. Le déroulement de leur voyage jusqu'à sa résidence privée, poursuivis par Pentex qui les considère comme des traîtres, sera une partie absolument non linéaire qui dépendra entièrement des décisions des PJ et de la manière qu'aura le conteur de gérer sa chasse aux Fomor...

SCENARIO FREAK LEGION/LOUP-GAROU

SYNOPSIS	2
AVANT-PROPOS	4
ACTE 1	4
SCENE 1: ROCK AND ROLL.....	4
SCENE 2: HOME SWEET HOME	5
SCENE 3: RUN AWAY!.....	6
ACTE 2: ON THE ROAD	7
CE QUI SE PASSE DANS LE DOS DES PJ	7
CE QUI VA ARRIVER AUX PJ PENDANT LEUR VOYAGE.....	8
LA FIN DU VOYAGE.....	8
WHO'S WHO AMONG MONSTERS	10
LE PROFESSEUR BOULEAU	10
LE PROFESSEUR THIBAUT ET MADEMOISELLE HORTENSE	10
LE LIEUTENANT HARRIS	10
FIRST TEAM #13	11
WALTER T. MURCH	11
LES AUTRES.....	11
THE LUXURIOUS FIRST TEAM'S HEADQUARTERS.....	13
PENTEX FRANCE : CREYS MALVILLE	13
LA VIE D'UN FOMOR A SUPERPHENIX	13
FIRST TEAM #42	15
SERGEANT JEAN-MARC "IRONMAN" FAUGIER (PNJ).....	15
PRIVATE ERIC "BONFIRE" GAUTHIER (PJ)	16
PRIVATE CLAUDE "SLICKY" SIMON (PJ)	17
PRIVATE SYLVIE "LARA C." FRINO (PJ)	18
PRIVATE CHARLES "DEVIL" MAURY (PJ)	19
PRIVATE CONSTANTIN "FATBOY" MICLET (PJ).....	20

Scénario téléchargé sur le site :

www.scenars.net

AVANT-PROPOS

Ceci est un scénario conçu pour être utilisé avec les règles de *"Werewolf : the Apocalypse"*, qu'elles soient en anglais ou en français.

Toutefois, la plupart du temps, les termes anglais seront utilisés, d'une part car l'auteur ne dispose que des suppléments en anglais, et d'autre part car cela cadre bien avec le fait que Pentex sature ses First Team étrangères de termes américains pour créer un sentiment d'appartenance à une élite.

Dans ce scénario, les joueurs incarnent des Fomori français au service de Pentex. Il est utile pour le conteur d'avoir lu le supplément *"Freak Legion : a Players guide to Fomori"* ou *"Book of the Wyrms second edition"*, mais ce n'est pas indispensable.

Il faut garder à l'esprit que les PJ ne sont pas des monstres sans âme entièrement dévoués au Wyrms, mais des êtres humains ayant reçus les "dons" du Grand Corrupteur et que la propagande de Pentex a persuadé qu'ils sont le dernier rempart de l'humanité contre les monstres qui veulent la faire revenir à l'âge de pierre.

ACTE 1

SCENE 1: ROCK AND ROLL

Le scénario commence dans la nuit du 2 août 1999 alors que la First Team #42 est en pleine mission, les troupes débarquent du van à un centaine de mètres de l'objectif : une maison isolée pleine de membres des Enfants de la Terre qui projettent de bloquer l'accès de Superphénix par une manifestation.

Dans son briefing, le lieutenant a assuré que tous ceux présents dans la maison sont des Garous ou des Kinfolks, des traîtres à peine humains. La mission consiste à incendier la maison au lance-flamme et à achever tout ennemi cherchant à sortir. On s'est arrangé pour que les pompiers mettent beaucoup de temps à intervenir.

Il y a dans la maison une trentaine de personnes entassées dormant dans des sacs de couchage, mais parmi elles, on ne compte que 8 Kinfolks et 4 Children of Gaia. À l'étage, se trouve également une demi-douzaine d'enfants qui dorment dans la même chambre.

Personne n'est armé, à l'exception des griffes des Garous bien sûr, cette mission ne devrait pas poser de problème à l'équipe.

Le groupe de Garous est composé de : une Homid Galliard rank 3, un Homid Ragabash rank 1, une Homid Ahroun rank 1 et un Metis Theurge rank 1.

Lorsque l'équipe arrive sur les lieux, c'est le Ragabash qui monte la garde au rez-de-chaussée, mais il s'est endormi, cela facilitera encore la tâche de nos héros.

Si tout se passe comme prévu, les PJ devraient être capables de mettre le feu à la maison avant que les Garous ne commencent à sortir, à travers les fenêtres et en défonçant les portes. C'est la Galliard qui sortira en dernier, sautant à travers une fenêtre du premier en emportant avec elle plusieurs enfants pour essayer de les sauver.

Décrivez cela au joueur en disant qu'elle veut s'en servir comme bouclier humain mais que de toute manière ce sont des Kinfolks ou pire, de futurs Garous. La Galliard devrait donner un peu plus de fil à retordre au joueur, car elle sait se battre et connaît Luna's Armor.

Au passage n'oubliez pas l'allergie de Claude, cela servira dans la scène 2.

Rapidement, il ne devrait rester que des cadavres et des ruines. Toutefois, il se peut que les 4 enfants qu'a voulu sauver la Galliard s'en soient sortis. Dans ce cas, ils seront terrifiés

SCENARIO FREAK LEGION/LOUP-GAROU

par les PJ, les traiteront de monstres qui ont tués leur maman et chercheront à fuir ou à les mordre s'ils se font attraper. Si les joueurs ne le décident pas, le sergent ordonnera de les tuer et de mettre leur corps dans le brasier avec les autres.

* * *

SCENE 2: HOME SWEET HOME LE RETOUR DES HÉ ROS

Une fois rentrés à la base et débriefés par le lieutenant, c'est l'heure du repos des guerriers, glace, bière et vidéo à volonté !

C'est l'occasion de laisser les joueurs faire un petit peu de Roleplay. Constantin bouffe toute la glace, ceux de la #13 sont jaloux et font du mauvais esprit. "Devil" a encore fait ses griffes sur le canapé et Ève annonce à Sylvie que si elle ne peut pas le dresser elle s'en chargera elle-même, ou alors "Fatboy" glisse sur une flaque laissée par "Greasy" et écrase complètement une TV, lancez quelques pistes et laissez le tout mijoter.

Les sergents ne font rien pour calmer les choses, ils restent dans leurs quartiers à rédiger des rapports d'utilisation de munitions et à faire d'autres choses intéressantes.

Au moment où l'ambiance sera vraiment trop à la bagarre, le lieutenant arrivera dans la salle commune, c'est très rare et les hostilités devraient se calmer instantanément. Il regarde calmement le désordre puis annonce tout aussi calmement que "Il va falloir me ranger everything, because il y a un VIP qui vient des States en visite officielle. Il va vouloir vous congratuler pour cette nuit, la mission. Mais je veux tout impeccable pour tomorrow".

Il espère pouvoir obtenir une nouvelle affectation par l'intermédiaire de Walter, ce qui fait qu'il sera très coopératif tout au long de sa visite.

PASSAGE EN REVUE

Le lendemain, alors que les deux First Teams attendent en rang l'arrivée de Walter, le

lieutenant leur explique ce qu'il sait de lui, c'est quelqu'un de très important de chez Pentex, seul le professeur Bouleau a plus d'autorité que lui en France actuellement.

Peu après, Walter arrive, tout sourire, accompagné d'un type qui lui sert de chauffeur, de garde du corps et de guide pour sa visite en France (le type est un ferectoï, un fomor très puissant dont les multiples pouvoirs sont dissimulés).

Puis, alors que Walter passe les troupes en revue, félicitant chaudement (par l'intermédiaire de son guide) la #42 pour sa mission, Claude a une terrible crise allergique au moment où il lui sert la main. Il se couvre de boutons et éternue violemment sur le costume Armani de Walter.

Le lieutenant intervient immédiatement, emmenant un Walter choqué dans son bureau tout en fusillant ses hommes du regard.

DÉ MASQUÉ !

Une fois que les fomori se retrouvent entre eux, les membres de la #13 se mettent à invectiver violemment ceux de la #42, et plus particulièrement le pauvre Claude qui est terrifié par ce qui vient de se passer.

Il est probable qu'une fois la première vague passée, Claude parlera de sa découverte, Walter T. Murch est un Garou !

Quoi que les PJ décident, il leur faudra certainement passer par leur sergent qui prendra l'affaire en main et ira en parler au lieutenant. Il reviendra en affirmant que le lieutenant s'en occupe.

Deux jours plus tard, il est convoqué chez le professeur Thibault pour une visite et il ne reviendra plus.

Si les PJ essaient de se renseigner, ils apprendront qu'il a été envoyé à la "Section C". Voilà ce qui s'est passé : le lieutenant n'a pas cru un instant à l'histoire du sergent Faugier, et craignant qu'il s'en prenne directement à Walter, il lui en a parlé, soulignant à quel point les hommes qu'on lui avait confiés étaient difficiles à gérer et qu'il avait bien du mérite d'obtenir des résultats.

Walter lui assura son soutien en tant que "fellow american", puis passa voir Thibault et lui donna l'autorisation "d'améliorer" le sergent Faugier comme récompense de ses services, tout en sachant pertinemment qu'il ne ressortirai jamais vivant du laboratoire.

Reste le problème des deux First Teams, dont les membres sont certainement au courant de cette affaire. Pour cela, Walter va se renseigner sur leur prochaine mission et en informer grâce à de multiples contacts un caern de Get of Fenris de la région. Cela devrait suffire...

* * *

SCENE 3: RUN AWAY! SALE AMBIANCE

La prochaine mission aura lieu deux jours après la disparition du sergent. Entre temps, il règne une ambiance oppressante dans la base.

Les membres de la #13 rendent ceux de la #42 et plus particulièrement Claude, responsables des sanctions qu'a imposé le lieutenant : suppression des bières et de la musique. Mais il y a également ce qui s'est passé pour Faugier qui fait réfléchir tout le monde.

Essayer de faire jouer quelques petites scènes durant cette période où tout le monde est à cran, en évitant toutefois les débordements.

Petit incident très important, dans le Pentex Journal de la semaine, il y a un article sur le professeur Bouleau, et on voit la photo de sa maison de campagne dans les Landes. Ce journal parait aux États-Unis, ce qui a poussé les rédacteurs à penser que cette photo ne pouvait pas être dangereuse, mais Constantin reconnaît immédiatement l'endroit, il habitait tout à côté quand il était jeune, et il y a un grand champ de fleurs tout autour.

L'article mentionne aussi que le professeur va y passer toutes ses vacances cet été.

MISSION DE NUIT

Puis arrive une nouvelle mission, il s'agit de corrompre un glen en plein forêt en y

déversant des déchets toxiques. Mais on annonce aux fomori qu'ils ne recevront leurs instructions qu'une fois sur place.

Les deux First Teams seront envoyées, la #13 servira de couverture à la #42 et sera temporairement commandée par le garde du corps de Walter, qu'il a bien voulu prêter en attendant que Faugier se rétablisse. Il n'est d'ailleurs pas mécontent de pouvoir se débarrasser ainsi de son encombrant garde du corps dont la personnalité malsaine commence à lui devenir insupportable.

Les deux vans s'arrêtent deux heures après leur départ, et en sortant, le PJ se rend compte qu'ils ont été accompagnés par un autre camion chargé d'une demi-douzaine de fûts de 100l.

La mission des joueurs est d'amener les fûts à une clairière distante d'environ 400m et de les y déverser, on leur explique que c'est un endroit sacré pour les Garous mais qu'il n'y en aura pas de présent ce soir. La #13 est chargée de patrouiller dans les environs, au cas où.

Effectivement, il n'y aurait pas dû y avoir de Garous, cet endroit est distant de plus de 60km du plus proche caern. Mais grâce à l'avertissement de Walter, une douzaine de Get of Fenris attendent les fomori.

Alors que les joueurs transportent péniblement les fûts à travers bois, ils entendent des bruits de combat à 200m en avant, là où se trouve les membres de la #13, partis en éclaireurs.

La First Team #13 est surprise, mais réussit à tenir jusqu'à ce que les PJ arrivent pour voir "Pinboy" se faire briser les reins par un des 9 Garous survivants. D'ailleurs, les PJ n'en voient que 4 en arrivant, ils les avaient repérés, et 5 sont partis les prendre à revers après avoir massacré quasiment sans bruit le chauffeur du camion et le ferectoi restés en arrière.

Les joueurs se retrouvent donc rapidement encerclés par 9 Get of Fenris très en colère et se préparent certainement à mourir. Mais à ce moment là, attaquent une douzaine de Black Spiral Dancers, attirés là par les visions d'un de leurs Theurges.

SCENARIO FREAK LEGION/LOUP-GAROU

Ils prennent les Get à revers, et avec l'aide des PJ, le combat devrait être assez rapide. Il faut noter que les PJ n'ont jamais vu de Black Spiral Dancers avant cette nuit, mais ils devraient rapidement comprendre que ce sont des alliés.

Une fois que la poussière sera retombée, les Black Spiral Dancers ne diront pas un mot aux PJ ni ne répondront à leurs questions, se contentant de glousser en les regardant. Si les PJ ne le font pas (ce qui est probable) ils s'occuperont de déverser les fûts, puis se mettront à manger joyeusement les corps de victimes, sans distinction d'allégeance.

QUE FAIRE ?

Les joueurs se retrouvent donc dans une forêt le Wyrn sait où, seuls avec des Black Spiral Dancers en train de pique-niquer, deux vans blindés, une carte routière, une radio, un camion et beaucoup de questions.

Il y a fort à parier qu'il vont choisir d'essayer de contacter le professeur Bouleau directement dans sa maison de campagne, sinon, vous allez devoir sérieusement improviser.

ACTE 2: ON THE ROAD

Nous supposons à partir de maintenant que les PJ ont décidé de rejoindre la maison de campagne du professeur Bouleau pour le mettre au courant de la situation. Bien entendu, le professeur est sur la liste rouge, s'ils veulent le voir, il va falloir qu'ils se déplacent. L'acte 2 correspond donc au voyage des PJ depuis la vallée du Rhône jusque dans les Landes.

CE QUI SE PASSE DANS LE DOS DES PJ

Une heure après les événements de la forêt, n'ayant pas de nouvelles par radio, le lieutenant appellera des renfort de Paris. Deux heures plus tard, un hélicoptère transportant une First Team lourdement armée se posera à proximité de la forêt. Après une brève

inspection des lieux, leur officier conclura que les PJ ont déserté.

À partir de cet instant la traque s'organise. Les PJ ont de l'avance, mais leurs poursuivants ont un gros avantage : des transmetteurs radios qui indiquent la position des PJ.

Il y en a trois sortes, Pentex ne prend aucun risque.

- ❖ un transmetteur dans chaque van, ayant une portée de 200 km
- ❖ un transmetteur inclus dans la cartouchière de chaque membre de la first Team, ayant une portée de 10 km
- ❖ un transmetteur implanté à la base du crâne de "Devil" ayant une portée de 1 km, étant donné son apparence particulièrement monstrueuse, Pentex tient à pouvoir le retrouver rapidement.

Il est probable que les PJ se trouveront à plus de 200 km quand les recherches commenceront, mais leurs poursuivants ont plusieurs atouts en plus des transmetteurs. Tout d'abord, leur hélicoptère qui peut atteindre 200 km/h en vitesse de croisière et qui bénéficie d'une autorisation de la protection du territoire, ensuite la collaboration de la police qui va être prévenue qu'un vol de matières radioactives a été commis, mais qu'en raison des risques de contamination, cela ne doit pas être ébruité et l'intervention doit être menée exclusivement par des spécialistes.

Voici donc les différents moyens qui peuvent amener les poursuivants sur la trace des PJ :

- ❖ l'hélicoptère peut accrocher un de leurs transmetteurs en balayant la région à partir de leur point de départ
- ❖ la police peut accrocher un de leurs transmetteurs puis prévenir les autorités compétentes
- ❖ la police peut repérer visuellement leur van sur la route si ils l'utilisent encore puis, théoriquement, prévenir les autorités compétentes

* * *

CE QUI VA ARRIVER AUX PJ PENDANT LEUR VOYAGE

Voici un ensemble de petits épisodes destinés à agrémenter le voyage de nos héros. Ils ne sont pas tous obligatoires et vous pouvez les introduire dans l'ordre qui vous plait et surtout en inventer vous-même en fonction de vos joueurs.

LE FLIC STUPIDE

À un moment, un flic repère les PJ, mais plutôt que d'exécuter ses ordres et de se contenter de les signaler, il va tenter de les arrêter lui-même. En effet seuls certains parmi la police sont au courant pour les risques de radiation, les autres ont simplement l'ordre de ne pas approcher.

L'épisode se terminera certainement par la mort du policier et de son collègue, car si ils voient "Devil" ou même "Fatboy", ils risquent de se mettre à tirer.

LA FAMILLE DE BONFIRE

Si le voyage s'éternise et qu'ils sont encore dans le van, les PJ recevront un message par la radio (qui était restée silencieuse jusque-là). C'est la femme et la fille de "Bonfire", que Walter a fait venir pour essayer de l'attirer dans un piège ou au moins de semer la discorde dans le groupe.

Elles ne répondront qu'à des questions permettant de les identifier, n'expliquant surtout pas comment elles ont survécu, pour mieux jeter le doute.

LA CREME DE JOUR DE LARA C.

Lorsque le jour commencera à se lever, Ève ressentira un besoin irrésistible de se maquiller, cela va l'amener au bord de la crise de nerfs.

La seule solution consiste à trouver une pharmacie ou un quelconque magasin vendant les produits de beauté de chez Siren Corporation. avec bien sûr tout les risques que cela comporte pour leur discrétion.

LA PETITE AMIE DE FATBOY

Alors que les PJ seront presque arrivés, ils passeront nécessairement dans la petite ville où "Fatboy" habitait autrefois. Là, il aura l'occasion d'apercevoir Suzette, une fille avec laquelle il avait commencé à sortir alors que son traitement avait des effets bénéfiques.

Seulement, maintenant elle se drogue, et elle sera en train de se disputer violemment avec son dealer/mac quand les PJ passeront. Il est probable que Constantin voudra intervenir et que cela finira très mal, Suzette sera furieuse si son dealer se fait tuer, c'est le seul fournisseur de la ville.

LA POMPE A ESSENCE

À un moment ou à un autre, les PJ devront refaire le plein. Une bonne occasion de rigolade vu leur discrétion et le fait qu'ils n'ont pas d'argent...

L*INTERCEPTION

À un moment ou à un autre, les PJ finiront par se faire intercepter. Ils auront alors besoin d'un sérieux coup de pouce, n'hésitez pas à le leur donner. Mais ils ne sont pas sans défense, leur atout principal étant "Lara C." qui devrait être capable d'immobiliser le pilote de l'hélicoptère pour provoquer un crash.

L'objectif est de faire une bonne scène d'action avec de préférence des victimes innocentes, et plusieurs blessés chez les joueurs.

LA FIN DU VOYAGE

Ceci est un exemple de scène finale, elle est plutôt triste pour les joueurs, à vous de voir si vous voulez faire autre chose.

Enfin, les PJ arriveront en vue de la maison, il y a effectivement un grand champ de coquelicots tout autour.

Mais leur espoir sera brutalement détruit par le bruit d'un nouvel hélicoptère qui arrive droit sur eux. Une rafale de mitrailleuse immobilise

SCENARIO FREAK LEGION/LOUP-GAROU

le van à 100 m de la maison, il va falloir finir à pied à travers le champ. Heureusement, le pilote semble assez prudent et ne s'approche pas trop, se contentant de poser une First Team à 100 m derrière les PJ.

Il semble qu'ils aient une chance, ils arrivent jusqu'à une quinzaine de mètres de la maison et aperçoivent le professeur qui les regarde depuis sa fenêtre (blindée, mais ils ne le savent pas).

Alors que les joueurs pensent qu'il va arrêter ses troupes pour les écouter, deux fenêtres s'ouvrent et laissent apparaître deux mitrailleuses, les PJ sont fauchés sur place.

Leur dernière vision est celle de Walter, tout sourire, prenant place avec le professeur derrière la fenêtre. Au moins ils ont eu une belle mort, dans un grand champ de fleurs...

WHO'S WHO AMONG MONSTERS

LE PROFESSEUR BOULEAU

Président de la section Environnement du Conseil Supérieur d'Hygiène Publique jusqu'en 1998, le professeur Bouleau a été remercié de ses bons et loyaux services en étant nommé directeur de Pentex France. Il a maintenant 60 ans, et est entièrement dévoué à Pseulak, the Urge of Lies. D'ordinaire il vit à Paris, mais il possède une maison de campagne dans les Landes où il s'est installé de façon à pouvoir vouer son culte à Pseulak en toute tranquillité.

Le professeur est un petit homme rondouillard au crâne dégarni et portant de petites lunettes. Malgré son apparence, il est très dangereux, Pseulak lui a donné de fantastiques pouvoirs de persuasion qui se sont ajoutés à son charisme naturel.

* * *

LE PROFESSEUR THIBAUT ET MADemoiselle HORTENSE

Le Projet Illiad n'a pas une grande place à Superphénix, son principal centre se trouve en Suisse près de Genève. Le professeur Thibault et son assistante mademoiselle Hortense sont les seuls représentants d'Illiad à Creys Malville, mais après tout quand on dispose d'une douzaine de fomori, il faut bien s'en occuper.

Les First Team #13 et #42 sont les premières à occuper la base de Creys Malville, elles n'ont donc eu aucun contact avec d'autres fomori qui auraient pu leur parler d'Illiad, donc aucune raison de craindre le professeur. Pour le moment, il joue le rôle d'un gentil docteur prêt à tout pour sauver la vie des vaillants soldats de Pentex tout en étudiant leurs "Métapouvoirs" comme ils les appelle devant eux.

Malgré cela, son humour malsain l'a poussé à leur parler de la "Section C" où sont traités les cas les plus "particuliers". Il leur a affirmé à plusieurs reprises que si ils avaient de la chance, l'un d'entre eux pourra y aller un jour et que c'était un grand honneur. En attendant, la porte qui mène à la partie du laboratoire marquée "Section C" reste close et personne n'est vraiment pressé de découvrir ce qui se trouve derrière.

Le professeur à environ 50 ans, de taille moyenne, porte une petite barbiche, des lunettes et est souvent pris d'une sorte de rire hystérique très éprouvant pour les nerfs. À part ça c'est un véritable sadique qui meurt d'impatience qu'un de ses patients commence à dégénérer pour pouvoir se livrer à ses expériences, en effet, il doit se retenir en raison des faibles effectifs actuels.

Mademoiselle Hortense remplit parfaitement son rôle d'assistante/infirmière. C'est une petite brune aux yeux bleus assez mignonne, qui cache très bien sa perversité. Elle est fascinée par les fomori les plus monstrueux et à déjà réussi à se livrer à ses dépravations avec deux membres de la #13. Les membres de la #42 se doutent qu'elle a eu une aventure avec un membre de la #13, mais ils ne peuvent pas imaginer avec lequel. À présent, elle s'intéresse de plus en plus à "Devil".

* * *

LE LIEUTENANT HARRIS

Le lieutenant Harris est responsable des opérations menées par les first Teams #13 et #42, basées à Creys Malville. Il a été formé aux États-Unis et parle très mal français. Pour lui cette affectation est un enfer, il déteste la France, ne sort quasiment jamais du complexe souterrain et ne rêve que d'une chose : une autre affectation, n'importe quoi, même l'Amazonie.

Il a environ 30 ans, grand, plutôt mince, les cheveux coupés à la brosse. Il est très froid avec les hommes, et ils ne comprennent pas toujours très bien ce qu'il dit pendant les briefings.

SCENARIO FREAK LEGION/LOUP-GAROU

Il n'est pas vraiment corrompu, de son côté, il considère sa situation d'un point de vue très professionnel, ses employeurs le paient, il fait ce qu'on attend de lui : ce qu'il a appris à Westpoint, diriger des hommes. C'est juste qu'il le ferait encore chez les Marines sans cette histoire de cocaïne...

* * *

FIRST TEAM #13

La #13 est très semblable à la #42, si ce n'est qu'elle a été assemblée 6 mois plus tôt, ce qui fait que ses membres sont plus avancés dans la spirale de la corruption. Bien que les PJ les considèrent comme des alliés et qu'une saine rivalité se soit établie entre eux, ils sentent qu'ils ont quelque chose de "malsain". Contrairement à la #42, ils ont déjà perdu un homme au combat : Sylvain "Lucky" Dufour, un type plutôt sympa que tout le monde aimait bien.

SERGEANT JACQUES *HAMMERHEAD* LAUNIER

36 ans, de taille moyenne, très musclé. Le sergent Launier a suivi un parcours assez proche de celui du sergent Faugier, armée régulière puis mercenariat. C'est un spécialiste du combat à mains nues.

PRIVATE PHILLIPE *PINBOY* BARRIERE

Très grand (2m20) et maigre à l'extrême, "Pinboy" est toujours en train de parler tout seul, en fait il s'adresse au Bane qui le possède et qui passe son temps à le tourmenter. Ses camarades le trouvent bizarre et essaient de l'éviter. Toutefois, en combat, le bane prend le contrôle et il devient une véritable machine à tuer.

PRIVATE JEAN *LOOKY* VANNIER

Un gars d'allure moyenne d'une petite trentaine d'années, rien de particulier sauf ses yeux. Lorsque quelqu'un croise son regard, il est aussitôt assailli par des visions du royaume du Wyrn lui-même et ne peut plus détacher ses yeux de ce spectacle terrifiant. Il a l'habitude de porter des lunettes de soleil en dehors des missions.

PRIVATE EVE *TOUGH GIRL* CLAMAR

27 ans, blonde, athlétique, et plutôt jolie si l'on ne tient pas compte de ses cornes et de sa queue préhensile. Elle est affreusement jalouse de Sylvie.

PRIVATE YVES *GREASY* BAYRAULT

49 ans, petit et rondouillard, Yves doit son surnom à son pouvoir de slobber snot, le même que Claude mais beaucoup plus développé. Il laisse de petites flaqes glissantes un peu partout où il va, ce qui, conjugué avec sa grossièreté n'en fait pas un personnage très populaire.

* * *

WALTER T. MURCH

Mince jeune, brillant, élégant, sportif et riche, Walter est un véritable archétype de jeune cadre dynamique comme on en voit dans les films. Sauf que lui travaillait pour Pentex et que son corps gît maintenant déchiqueté derrière une maison close new-yorkaise qu'il avait l'habitude de fréquenter.

C'est un jeune Nuwisha, un coyote-garou du nom de Tim Trashes the Cop qui a pris sa place après un long travail d'infiltration et de renseignement, puis un usage judicieux de son gift New Face, qui lui permet de prendre l'apparence de n'importe qui.

Son intention est remplacer Walter pour sa mission en France, et d'en profiter pour en apprendre le plus possible et de faire le plus de dégâts possibles tout en continuant à jouer son rôle.

* * *

LES AUTRES

Il y a beaucoup d'autres gens à Creys Malville, mais ils n'ont pas accès au complexe souterrain. On compte parmi ces gens les employés de la centrale, qui sont bien sûr tous en grand danger de rejoindre un jour le complexe. Mais aussi les gardes, très

SCENARIO FREAK LEGION/LOUP-GAROU

nombreux, car les centrales nucléaires sont des endroits très bien gardés en général.

Il existe toutefois quelques personnes qui sont plus ou moins au courant de ce qui se passe sans toutefois travailler dans le complexe souterrain lui-même.

Ainsi, on compte une dizaine d'administrateurs travaillant directement pour Pentex parmi les cadres de la centrale. Mais aussi plusieurs personnes ayant des tâches plus modestes, comme de s'occuper des véhicules, ou de l'approvisionnement.

Ces gens n'ont pas accès aux niveaux inférieurs, mais travaillent couramment dans le bâtiment qui abrite la sortie (le niveau 0), et finissent fatalement par remarquer certaines choses.

THE LUXURIOUS FIRST TEAM'S HEADQUARTERS

PENTEX FRANCE : CREYS MALVILLE

La centrale Superphénix de Creys Malville a commencé par être un haut lieu de la Technocracy à l'époque où elle s'intéressait encore à l'énergie nucléaire. Mais avec le temps, elle s'en détourna et Pentex la remplaça graduellement, plaçant ses propres agents dans l'administration française là où autrefois on trouvait les pions des technocrates.

En 1997, commencèrent les travaux pour la construction de "laboratoires souterrains", officiellement pour étudier les possibilités de stockage des déchets radioactifs, mais en fait pour réaliser une base permanente discrète et protégée.

Le mouvement écologiste "Les Enfants de la Terre" protesta tant qu'il pût, mais le professeur Bouleau, alors président de la section Environnement du Conseil Supérieur d'Hygiène Publique, réussit à faire passer la décision. Par la suite, on parla de baisses de puissance inexplicables de Superphénix pour justifier la consommation électrique de la base souterraine.

Malgré tout, les Enfants de la Terre, qui comptent d'ailleurs bon nombre de Garous dont une majorité de Children of Gaia dans leurs rangs, continuent à manifester de temps à autres devant Superphénix et à essayer de mobiliser l'opinion publique.

* * *

LA VIE D*UN FOMOR À SUPERPHENIX

LA VIE DE TOUS LES JOURS

Tout est fait dans l'organisation de la vie de tous les jours pour faire perdre tout sentiment d'individualité et renforcer la loyauté des troupes envers Pentex. On dort en commun, les douches sont prises en commun, les repas sont pris ensembles, durant leur temps libre on abreuve les fomori de propagande sous la forme de magazines, de films et d'émissions produites par Omni Television.

De plus, pour renforcer le sentiment d'appartenance à une grande organisation internationale, quasiment tout ce dont disposent les fomori provient des États-Unis et est peu ou pas traduit, les émissions sont sous-titrées, mais les comics et autres magazines sont en VO.

LES MISSIONS

Les missions se déroulent toujours de la même manière, l'équipe est rassemblée devant le bureau du lieutenant Harris qui leur fait un briefing général de la situation, ensuite le sergent Faugier prend le relais pour exposer les détails de l'opération. L'équipe va alors prendre le matériel à la réserve, puis embarque dans l'ascenseur vers le niveau 0.

Là, tout le monde prend place à bord d'un van blindé, c'est le sergent qui conduit et il n'y a pas de moyen de voir l'extérieur depuis l'arrière. Les hommes ne savent pas où à lieu la mission, par soucis de sécurité, mais on leur a assuré que si le sergent venait à tomber au combat, une autre équipe viendrait les chercher. De plus, les sergents disposent d'un passe spécial qui leur permet d'éviter les contrôles en entrant et en sortant de la centrale.

L'équipement de base consiste en un treillis bleu-gris, un gilet pare-balle, deux grenades et un UZI muni d'un silencieux. Mais selon les missions et la morphologie des troupes cela est sujet à beaucoup de variations.

C'est après leur première mission que l'on attribue leur nom de guerre aux membres des First Teams.

SCENARIO FREAK LEGION/LOUP-GAROU

L'ENTRAÎNEMENT

Les First Teams de Pentex doivent toujours être prêtes au combat, pour cela un entraînement régulier est nécessaire. Il s'effectue de nuit dans les locaux utilisés de jour par les gardes de la centrale qui se demandent d'ailleurs pourquoi ils disposent d'installations aussi complètes.

LA CENTRALE

Un gigantesque assemblage de tubulures, de bâtiments, de cheminées crachant une fumée âcre et de clôtures électrifiées, le tout couvrant plusieurs hectares, Superphénix est un monument à la gloire commune du Weaver et du Wyrn.

La centrale emploie des centaines de personnes et est extrêmement bien protégée, des gardes armés patrouillent avec des chiens, le contrôle des employés à l'entrée est très strict, et l'endroit regorge de caméras et détecteurs divers.

NIVEAU 0

Le niveau 0 est un bâtiment en béton se trouvant dans le périmètre de la centrale, un peu à l'écart, son seul accès est une grande porte coulissante en métal, percée elle-même d'une porte de taille normale.

Il contient les véhicules des First Teams, deux gros vans blindés, aux couleurs d'EDG-GDF, pouvant chacun transporter une équipe complète avec son équipement, et deux voitures banalisées utilisables par les officiers et le personnel médical. Sont présents aussi tout le matériel nécessaire à l'entretien de ces véhicules, ainsi qu'un petit atelier.

Mais surtout, il abrite le seul accès aux niveaux inférieurs, un massif ascenseur prenant la forme d'une épaisse plaque de métal de 3m de côté, et doit être actionné grâce à une clé et une combinaison de 4 chiffres. Les seuls à posséder ces deux éléments sont le lieutenant et le professeur Thibault, mais il existe un autre moyen connu uniquement du professeur Bouleau en tant que directeur de Pentex France : une combinaison de 6 chiffres qui ne fonctionne qu'en l'absence de clé.

Il y a un interphone et des caméras qui permettent de surveiller l'accès depuis le bureau du lieutenant. Il faut noter que les sécurités empêchent l'utilisation de l'ascenseur dans les deux sens.

NIVEAU 1

L'ascenseur débouche 6m plus bas au bout d'un couloir bétonné à la configuration idéale pour prendre d'éventuels agresseurs sous un feu croisé.

À ce niveau, on trouve les quartiers du lieutenant et du personnel médical, le laboratoire/hôpital et le magasin, qui contient à la fois les armes et munitions, du matériel divers et les réserves de nourriture.

L'accès à ces réserves se fait avec l'accord du lieutenant qui en possède les différentes clés.

Enfin, un large escalier mène au niveau inférieur.

NIVEAU 2

C'est à ce niveau que se trouvent les quartiers des First Teams, chacune dispose d'une chambre comportant des lits superposés (voir aménagés spécialement pour certaines physiologies), et d'une chambre individuelle pour le sergent.

Il y a quatre de ces ensembles, donc de quoi accueillir un platoon complet, ce qui est la taille normale d'une unité commandée par un lieutenant.

Ces quatre ensembles sont organisés autour d'une grande salle de bain comportant 6 douches communes, d'une salle à manger pouvant accueillir 24 personnes, d'une cuisine et d'une grande salle de détente avec deux ensembles TV-magnétoscope, deux flippers, des fauteuils et de la lecture.

FIRST TEAM #42

La First Team #42 est l'une des deux présentes sur le site de Creys Malville, l'autre étant la #13.

Excepté le sergent, ses membres ne se rendent pas encore tout à fait compte de la véritable nature de leur employeur, et Pentex fait tout pour que cela continue.

Pour la plupart, ils se prennent pour des sortes de super-héros tout droit sortis d'une bande-dessinée, d'une part à cause de l'état constant de désinformation dans lequel ils baignent, mais aussi inconsciemment car il préfèrent croire à cela plutôt qu'à la réalité qu'ils entrevoient.

À côté de ça, la #42 est plutôt efficace au combat, ils en sont à quatre missions dont deux au cours desquelles ils ont affronté victorieusement des Garous.

Note: il y a deux versions des personnages, la version MJ et la version joueur. La version MJ, présentée ci-après, ne détaille pas les caractéristiques complètes, mais elle donne des détails inconnus des joueurs sur les histoires des personnages, ainsi que les "Taints", c'est-à-dire les tares dont sont affligés les fomers, et dont ils n'ont pas forcément connaissance.

* * *

SERGEANT JEAN-MARC *IRONMAN* FAUGIER (PNJ)

Un homme d'une cinquantaine d'années, aux cheveux grisonnants, les yeux bleus. Il assez grand et solidement bâti, il a l'air sévère et déterminé.

Jean-Marc Faugier, ou "Ironman" comme ses hommes le surnomment, a eu une vie mouvementée.

Né il y a 47 ans à Paris dans une famille pauvre, il s'est rendu compte très vite que l'on

pouvait obtenir beaucoup de chose par la violence, cela a commencé à l'école (qu'il abandonna rapidement) avec ses petits camarades, et continua ensuite dans le crime organisé. À 14 ans, il était déjà suffisamment grand et vicieux pour se faire accepter dans un gang de racketteurs, à 15 ans, il commit son premier meurtre (un vieil homme qui refusait de payer et sur lequel il s'énerva) et il aima ça.

Ce meurtre ne devait être que le premier d'une longue série, mais c'est pour une attaque à main armée qu'il finit par être recherché par la police. Il s'engagea alors dans la légion étrangère, à la fois pour échapper aux poursuites et pour satisfaire son goût pour la violence.

Pendant quelques années, Jean-Marc fut très heureux, il pût participer à plusieurs opérations en Afrique où il pût donner libre cours à ses pulsions. Mais au bout de 6 ans, trop de rapports s'étaient accumulés sur sa conduite jugée dangereuse, et il dût quitter la légion.

Il passa ensuite une quinzaine d'années comme mercenaire en Afrique Noire où sa violence, ses connaissances militaires et ses talents de meneur d'hommes le rendirent très cher à plusieurs dictateurs.

Enfin, un jour il reçut une proposition de Pentex lui demandant de former et d'encadrer des groupes paramilitaires en France. Voyant les moyens dont disposait ses futurs employeurs, il accepta et se retrouva à Creys Malville où après 6 mois de formation et de tests on lui confia son premier groupe, la First Team #42.

Jean-Marc se rend bien compte du caractère surnaturel de ses employeurs et de ses troupes, mais après toutes les horreurs qu'il a vues et commises dans sa vie, cela ne l'impressionne pas, d'autant que durant sa formation, il a pris l'habitude d'offrir un sacrifice humain chaque mois à Ba'ashkai, the Urge of Violence.

Au début, Pentex le lui a demandé pour le "tester", mais il a finit par y prendre goût et à vraiment croire à ses incantations. Par contre, il sait que ses recrues n'en sont pas encore là et il les ménage, utilisant à fond la propagande de Pentex et jouant la carte du sergent dur mais juste, prêt à tout pour ses hommes toujours à

l'écoute de leurs problèmes (sauf le premier lundi du mois pour sa "réunion d'état major", qui correspond à ses sacrifices). Pour le moment cela marche parfaitement, ses hommes l'adorent et ont une confiance absolue en lui, et de fait il obtient de très bons résultats sur le terrain.

Physique: Force 4, Dextérité 3, Vigueur 4

Social: Charisme 2, Manipulation 3, Apparence 2

Mental: Perception 3, Intelligence 2, Astuce 3

Talents: Bagarre 4, Connaissance de la rue 1, Empathie 1, Esquive 3, Intimidation 4, Sports 3, Subterfuge 1, Vigilance 3

Compétences: Armes à feu 4, Commandement 4, Conduite 2, Furtivité 3, Mêlée 2, Survie 2

Connaissances: Investigation 1, Médecine 2, Occultisme 1

Volonté: 8

Powers:

■ **Immunity to the delirium:** Jean-Marc est immunisé aux effets du Delirium.

Taints:

■ **Addiction:** Jean-Marc est obligé de pratiquer un sacrifice par mois, sous peine de ressentir d'intense douleurs. Il subit une pénalité d'un dé par mois successif durant lesquels il s'abstient.

* * *

PRIVATE ERIC *BONFIRE* GAUTHIER (PJ)

32 ans, grand et mince, les cheveux bruns et les yeux bleus. D'ordinaire renfermé sur lui-même, en mission il semble animé d'une rage froide, ce sont les seuls moments où l'on peut voir un certain éclat dans ses yeux.

Il y a encore deux ans, Eric était un jeune cadre très heureux avec sa femme et leur petite fille Amélie. C'est alors qu'il a commencé à

changer. Face à sa condition et devant l'impuissance des médecins à stopper les premiers symptômes de ses mutations, il préféra disparaître. Au bout d'une semaine, il fut recueilli par Pentex. Ils lui offrirent leur protection et la compagnie de ses semblables, ce qu'il accepta bien que restant méfiant.

Pour s'assurer de sa loyauté, Pentex lui proposa de s'assurer du bien-être de sa famille en la placant dans un de ses centres spécialisés. Eric refusa, ce qui n'empêcha pas Pentex de mettre à bien son projet.

La femme et la fille d'Eric se virent offrir un logement dans un lotissement construit par Pentex France spécialement pour ce genre de cas, et on annonça à Eric que sa maison avait été attaquée par des Garous qui avaient remonté sa piste, et qu'on n'avait jamais retrouvé les corps.

À présent, grâce à une psychothérapie poussée, Eric a compris que si il avait fait confiance à Pentex, sa fille et sa femme seraient encore de ce monde, il faut donc toujours faire confiance à Pentex, et détruire tous ces monstres que sont les Garous.

Il est devenu un véritable fanatique de la destruction des Garous et de la loyauté à Pentex. Pendant ce temps sa femme a commencé à sombrer dans l'alcoolisme mais suit une "thérapie", et sa fille se débrouille très bien à l'école grâce aux vitamines "spécial croissance" de Pentex.

Eric est plutôt bien considéré par ses collègues, bien qu'ils le trouvent un peu trop renfermé sur lui même et qu'il a un peu trop tendance à faire remarquer les manquements des autres à la doctrine de Pentex.

Au combat, il ne porte en général qu'un simple combinaison de toile qui brûlera rapidement de toute façon, et sa tactique favorite consiste à se coller à son adversaire et à l'immoler avec lui.

Powers:

■ **Immunity to the delirium:** Eric est immunisé aux effets du Delirium.

■ **Phoenix Fire:** le fomor peut décider de s'auto-immoler, devant un brasier ambulante. Les flammes ne blessent pas le fomor

directement mais enflamment toute substance inflammable qu'elles touchent (balles explosives ?) et peuvent aussi mettre le feu au bâtiment dans lequel se trouve le fomor. Le fomor dépense un point de Volonté et lance Vigueur+Occultisme difficulté 7. Les flammes sont considérées comme d'origine chimique (3 niveaux de dommage; difficulté 9 pour encaisser). Les effets durent un tour par succès.

■ **Tar Baby:** la peau du fomor est faite d'une substance épaisse et collante, tout ce qui rentre en contact brutalement avec lui restera collé, cela inclut ceux qui essaient de l'attaquer à main nue, ou bien les armes blanches. Par contre ce qui touche doucement la peau, comme les vêtements ne collera pas. Tous ceux qui attaquent le fomor au corps à corps resteront collés, les membres concernés seront inutilisables. L'adversaire peut tenter de se dégager par un jet d'opposition Force vs. Vigueur+3. Si le fomor est touché par une arme de mêlée, il peut tenter de l'arracher à son propriétaire par une opposition Force vs. Force.

Taints:

■ **Inner Volcano:** la température interne du fomor est très élevée, faisant exploser la plupart des thermomètres dans des conditions normales. Cette température augmente si le fomor effectue des activités physiques intenses jusqu'à devenir véritablement dangereuse. Tous les trois tours durant lesquels le fomor exerce une activité physique (combattre, courir, etc.), il reçoit un niveau de dégât non encaissable, et ressent une intense douleur.

* * *

PRIVATE CLAUDE *SLICKY* SIMON (PJ)

42 ans, petit et chétif, les yeux et les cheveux bruns, Claude est souvent sous-estimé par ses adversaires. Si on le regarde de plus près, on peut s'apercevoir que sa peau est couverte de petites verrues qui sécrètent une sorte de fluide translucide.

Claude travaillait comme plombier depuis plusieurs années quand ses problèmes de peau commencèrent, probablement à force d'être en

contact avec des détergents et d'autres produits provenant de filiales de Pentex. Son dermatologue, ne sachant que faire l'adressa à une clinique suisse spécialisée. Le fait même de se renseigner sur les conditions d'admission fit qu'une semaine plus tard, alors que les symptômes empiraient, il reçut la visite de personnes très aimables disant connaître son problème.

Depuis, il a été persuadé que son état empirerait sans les médicaments spéciaux de Pentex, et grâce à la propagande il est convaincu que c'est son devoir de défendre l'humanité en attendant que les scientifiques trouvent un remède aux effets secondaires de ses pouvoirs.

Les autres membres de l'équipe ont tous de l'estime pour Claude, il n'est pas très fort ni très impressionnant, mais il est courageux et ils savent qu'il ne laisserait pas tomber un copain au combat. Il préfère rester à distance et utiliser des armes à feu (bien qu'il ne soit pas très doué), mais si on l'attaque au corps à corps, il peut devenir un adversaire insaisissable à la morsure mortelle.

Il a, de plus, une particularité connue de ses amis, et qui sera indispensable au scénario : il est allergique aux lycanthropes.

Les deux fois où l'équipe a affronté des Garous, il a été pris d'éternuements chroniques et de démangeaisons, cette allergie a beau être bénigne, ses effets sont tout de même désagréables mais le médecin de la base ne la prend absolument pas au sérieux et ne l'a jamais consignée dans ses rapports.

Powers:

■ **Immunity to the delirium:** Claude est immunisé aux effets du Delirium.

■ **Slobber Snot:** la peau de Claude est couverte de petites verrues qui sécrètent un fluide extrêmement glissant. Ce fluide rend le corps du fomor quasiment sans frottements, il devient presque impossible de le saisir au corps à corps. Cela l'aide également à se glisser dans des espaces étroits. Le fluide se dissout presque instantanément à la lumière du soleil. Le fomor dépense un point de Volonté, les effets durent une scène. Pendant ce temps, les difficultés pour le saisir augmentent de trois

et le fomor gagne un dé d'encaissement. Par contre, l'odeur baisse de trois la difficulté pour le suivre à la trace.

■ **Venomous Bite:** la salive du fomor est une bave empoisonnée d'un bleu putrescent. Le fomor doit infliger au moins un niveau de blessure par morsure, le poison inflige alors à la victime Vigueur+2 dégâts aggravés non-encaissables.

Taints:

■ **The crusties:** pensez au pire cas de pellicules que vous ayez jamais vu. Maintenant, imaginez-le sur tout le corps et multipliez l'intensité du phénomène par 100. Pendant environ une semaine par mois, la peau du fomor sèche et tombe en grosses croûtes. Il laisse un traînée de fine poudre brunâtre derrière lui partout où il va. Cette poudre s'accumule dans les yeux, les vêtements et les poumons, et il n'y a aucun moyen d'arrêter ce phénomène. Pendant cette période, les difficultés du fomor en Perception et en Dextérité sont augmentées de 1.

* * *

PRIVATE SYLVIE *LARA C.* FRINOU (PJ)

24 ans, grande brune aux yeux verts, un corps superbe, un visage inoubliable de perfection...

Sylvie est née dans une petite ville de province et avec un physique très moyen, cela cadrait très mal avec ses rêves d'aventure et de romance. Elle a essayé tous les produits de beauté existants, lu tous les magazines et appliqué tous les conseils beauté, cela n'a jamais rien donné.

Jusqu'au jour où elle a trouvé en pharmacie des produits très rares de chez Siren Corporation, la célèbre marque de cosmétiques américaine. Le pharmacien lui a bien dit que ce n'était que des échantillons, qu'il n'était pas sûr d'en avoir à nouveau et que c'était très cher, Sylvie a sauté dessus.

Les effets ont été immédiats, c'était une véritable transformation, le vilain petit canard se transformait en superbe cygne !

Elle ne tarda pas à accumuler les conquêtes masculines, et réussit même à obtenir des cosmétiques en contactant Siren Corp. par courrier. Toutefois, elle se lassait de voir que les hommes n'étaient attirés que par sa beauté, et l'aventure n'était toujours pas au rendez-vous.

C'est alors qu'elle commençait à désespérer de trouver l'amour et de vivre ses rêves de petite fille qu'elle commença à souffrir d'horribles maux de tête. Les médecins ne pouvaient rien pour elle, mais un jour un homme à l'air sévère vint la voir chez elle et lui expliqua qu'elle était en train de développer des pouvoirs psychiques et qu'il existait des moyens de faire cesser ces douleurs si elle acceptait de travailler pour les gens qu'il représentait. Sylvie accepta immédiatement, tous ses rêves se réalisaient ! Une fois chez Pentex, ses maux de tête cessèrent rapidement.

Dès son entraînement terminé, elle rejoint la First Team #42. Il ne lui fallut pas longtemps pour se faire accepter, grâce à la fois à son enthousiasme, sa beauté et le soutien non négligeable qu'elle apporte au combat.

Il ne lui fallut pas longtemps non plus pour tomber éperdument amoureuse de son sergent, et c'est là son seul problème, car bien qu'ils aient déjà couché ensemble, elle a peur que ce ne soit que à cause de son physique, ce qui est effectivement le cas.

Tout le monde dans la First Team #42 est plus ou moins amoureux de Sylvie, et risquerait sa vie pour la protéger. Ce n'est pas seulement pour sa beauté, mais aussi pour les fois où elle leur a sauvé la mise, au combat, elle reste en arrière, appuyant ceux qui en ont besoin, à l'UZI (qu'elle utilise plutôt bien) ou grâce à ses pouvoirs mentaux.

Bien que se considérant comme une femme d'action, elle pense à son image, se maquille tous les jours, et a même retillé son treillis pour faire ressortir ses courbes, ce qui fait qu'elle réussit à être séduisante même en portant un gilet pare-balle, des grenades et une arme automatique.

Powers:

■ **Immunity to the delirium:** Sylvie est immunisée aux effets du Delirium.

■ **Mega-Attribute:** le score en Apparence de Sylvie a été augmenté de 4 points.

■ **Mind Blast:** Sylvie peut envoyer une décharge d'énergie psychique dans l'esprit d'un adversaire, l'immobilisant sous la douleur. Le fomor oppose Astuce+Intimidation (difficulté 6) à la Volonté de la cible. Le fomor peut affecter n'importe qui dans son champ de vision. La victime ne peut pas entreprendre d'action pendant un tour par succès.

Powers:

■ **Addiction:** Sylvie a besoin d'utiliser chaque jour les produits de beauté de chez Siren Corporation, bien qu'elle n'en soit pas réellement consciente vu que Pentex lui en fournit régulièrement. Si elle s'abstient une journée, elle ressentira d'intense douleurs et subira une pénalité cumulative de un dé par jour, et ce sur tous ses jets. De plus elle sera rapidement consciente qu'elle a besoin de se maquiller, ou au moins d'utiliser cette crème de jour qu'elle a laissée à la base...

* * *

PRIVATE CHARLES *DEVIL* MAURY (PJ)

Charles a 38 ans et un fort accent marseillais, il est grand (2m10), possède quatre bras, des griffes, des cornes et est recouvert de plaques osseuses noires. On peut toutefois distinguer son ancien visage entre les plaques faciales.

Il y a deux ans, Charles était encore mécanicien dans la région de Marseille, célibataire et bon vivant. Puis un jour, il fut appelé sur une petite route de campagne avec sa dépanneuse pour un camion-citerne tombé en panne. Le camion était remplis de déchets toxiques, un incident se produisit... Lorsqu'il sortit du coma et du cocon qu'avaient fait se former les "médecins" d'Illiad, Charles avait changé.

Mais on lui expliqua qu'il avait un nouveau rôle à jouer, et en échange on pourrait traiter les "dommages psychologiques" qu'il avait

subi durant son coma. Il finit par s'habituer, après tout, on ne va pas se prendre au sérieux, hein ?

Les autres membres de l'équipe ont appris à l'apprécier et à redouter ses périodes de folie, dans lesquelles il peut devenir dangereux. Lorsqu'il est dans son état normal, Charles a une personnalité complètement décalée par rapport à son apparence, il est bavard, mange beaucoup, se vante de ses exploits, raconte des histoires grivoises à Sylvie et surtout plaisante sans cesse sur son apparence. Après une petite thérapie, il a complètement accepté sa nouvelle apparence, il se considère maintenant un peu comme un personnage de bande-dessinée.

Powers:

■ **Immunity to the delirium:** Charles est immunisé aux effets du Delirium.

■ **Exoskeleton:** Charles est recouvert d'une carapace osseuse noire qui semble laquée, formant d'étrange motifs entrelacés. Il gagne +3 en Force et +3 en Vigueur.

■ **Berserker:** Charles possède 5 point de Rage qu'il peut utiliser comme un Garou, il est également sujet à la frénésie.

■ **Claws and Fangs:** Charles possède des griffes et des cornes qu'il peut utiliser pour combattre.

■ **Extra Limbs:** Charles possède une paire de bras supplémentaires au niveau de ses épaules. Ce qui lui permet d'effectuer deux attaques supplémentaires par tour en divisant sa réserve de dés, et ce sans pénalités.

Taints:

■ **The Fading:** l'esprit de Robert s'éloigne de plus en plus de la réalité, en fait, bien qu'il ne le sache pas, il a acquit une grande affinité avec Beast-of-War et cherche à fuir cette réalité pour se joindre à lui. Son pouvoir de Berserker est d'ailleurs un don direct de sa part. En se réveillant chaque matin, il doit faire un jet de Volonté difficulté 5. Un échec implique la perte d'un point de Volonté, à zéro, Robert deviendra complètement fou.

* * *

PRIVATE CONSTANTIN *FATBOY* MICLET (PJ)

27 ans, grand, chauve et débordant de graisse au point que l'on distingue à peine sa musculature démesurée. Constantin mérite amplement son surnom de "Fatboy", il est absolument énorme, pesant au bas mot 300 kg pour 1m90. Sa peau a une apparence rosâtre et ne comporte qu'une pilosité éparse.

Depuis qu'il est petit, Constantin a toujours été maigre et chétif. Il a bien essayé de faire du sport et de manger tant qu'il pouvait, rien n'y faisait, son corps ne semblait vouloir que grandir.

Bien sûr, il fut la risée de ses petits camarades pendant toute son enfance. À 18 ans, ils faisait 52 kg pour 1m90 et engloutissait toute la nourriture qu'il pouvait, pour essayer de prendre du poids. À 24 ans alors qu'il avait trouvé un emploi chez un marchand de journaux, il commença à essayer les formules miracles que l'on trouve dans les magazines. Il dépensa là-dedans la majeure partie de ses économies jusqu'à ce qu'il tombe sur l'annonce du docteur Veridian, le célèbre spécialiste américain.

Dès les premiers mois du traitement, les résultats furent spectaculaires à la fois en gain de muscle et de graisse, car il avait gardé les mêmes habitudes alimentaires. Quoi que content, il s'inquiétait un petit peu de sa surcharge pondérale, et en parla dans le sondage de résultats que lui envoya le docteur il y a deux ans.

Rapidement il fut contacté par un médecin français qui lui assura connaître son problème, il avait des pouvoirs de mutant latents que le traitement du docteur Veridian avait déclenchés, mais ils s'étaient emballés sous l'influence des super-vitamines.

Arrivé au point où il ne pouvait plus mener une vie normale, il se retrouva à Creys Malville et on lui a assuré que des chercheurs travaillaient sur son cas. Effectivement, Illiad aimerait bien pouvoir obtenir un résultat équivalent à partir d'un individu de constitution normale.

Même si il est un peu maladroit et qu'il a tendance à casser les chaises de la salle commune en s'asseyant dessus, tous les membres de la First Team #42 considèrent "Fatboy" comme un très bon camarade.

En général, lorsqu'il y a besoin de grosse artillerie, c'est lui qui s'en occupe, sa force lui permettant de manier une mitrailleuse lourde comme s'il s'agissait d'un UZI. De plus il est capable d'encaisser presque n'importe quoi, ce qui combiné à sa force, fait de lui un excellent bélier humain pour prendre d'assaut des bâtiments.

C'est lui qui dans la scène 2 identifiera la maison de campagne du directeur de Pentex France dans les Landes.

Powers:

■ **Immunity to the delirium:** Constantin est immunisé aux effets du Delirium.

■ **Regeneration:** même en combat, Constantin peut dépenser un point de Volonté et faire un jet de Vigueur difficulté 8 pour regagner un niveau de santé. Cela ne peut être fait qu'une fois par tour bien qu'il puisse effectuer d'autres actions durant ce même tour.

■ **Hide of the wyrm:** Constantin est enveloppé d'une épaisse couche de graisse et sa peau a la consistance du cuir. Cela lui procure trois dés d'encaissement supplémentaires.

■ **Mega-attribute:** Constantin a gagné +5 en Force et +2 en Vigueur.

Taints:

■ **Infections:** à chaque fois que Constantin obtient un Echec Critique sur un jet de régénération, la blessure en question sera sujette à une infection gangreneuse. Il perdra un niveau de santé par jour jusqu'à Infirmité, puis ces dommages se répareront en une semaine au rythme d'un niveau par jour. Son pouvoir de Regeneration est inefficace contre ces dégâts.