

Les escargots meurent debout

Un scénario pour In nomine satanis v2.0 par **Croc**
Parution dans Casus Belli n°84 (décembre 1994 - janvier 1995)
Illustrations par **Rolland Barthélémy**
Numérisation par **Fervalaka** avec l'aimable autorisation
de **Croc** et **Rolland Barthélémy**



Ce scénario est écrit et réalisé pour 4 à 6 personnages débutants ou expérimentés et un MJ expérimenté. Cette aventure nécessite de la cervelle pour en venir à bout et une petite dose de muscle si ça tourne mal.



Introduction

Pour le meneur de jeu

Il est bien connu que les Démons de In Nomine Satanis ne se plaisent pas aux enfers (il y fait soit trop chaud, soit trop froid, et il s'y trouve toujours un supérieur pour vous prendre la tête), alors que la vie sur terre est tellement plus riche en plaisirs divers. Bien sûr, il reste les Anges qui sont des empêcheurs de pervertir en rond, mais cela n'assombrit que très peu le tableau. Or, de nombreux Démons ne peuvent pas retourner sur terre. Il y a ceux qui sont trop méchants, trop stupides ou trop pervers pour côtoyer le genre humain, ceux qui sont punis pour avoir raté une mission,

ou bien encore certains autres dont on a perdu le dossier de transfert. Au total, un paquet de frustrés qui ne demandent qu'une chose : partir de cet « enfer ».

C'est là qu'intervient Bidouille, un Démon de Kobal qui se trouva incarné dans une vache, après qu'un sorcier de campagne l'ait par erreur invoqué lors d'une cérémonie de sorcellerie. Bidouille ne fut pas obligé de suivre ses directives et l'invocateur malheureux se retrouva flanqué d'une vache-Démon on ne peut plus embarrassante. On voit déjà le tableau. Mais notre histoire ne s'arrête pas là.

Pour Bidouille, cette invocation « hors-norme » fut une révélation et il décida d'en faire profiter les copains restés bloqués aux enfers... *Kobal style*. Grâce aux pouvoirs du sorcier, il prit contact avec des Démons qui n'avaient pas le droit de s'incarner sur terre, se faisant passer auprès d'eux pour un Démon de Kronos de grade 3 (pour faire plus crédible), et leur proposa un marché : en échange d'un service futur, il les incarne gratos, free of charge, aussi vite que possible. De nombreux Démons acceptèrent. Bien entendu, un Kobal reste un Kobal et les Démons se retrouvèrent incarnés dans des machines agricoles : moissonneuse-batteuse, tracteur, bétailière, etc. Légèrement dégoûtés par le marché de dupes dont ils viennent d'être victimes, les Démons incarnés pensent avec insistance à se venger du collègue qui les a bousés (bousés ?). Mais ceci est une autre histoire.

Celle qui nous intéresse commence le jour où Bouboul, Démon de Baal de triste réputation, quitta les enfers de la même façon que ses petits camarades, séduit par les boniments de Bidouille, le Démon de « Kronos ». Malheureusement pour lui, et heureusement pour nos PJ, Bouboul était suivi de près par un paquet d'Andromalius chargés de l'obliger à se tenir à carreau (Bouboul est stupide, violent et pervers). Les capteurs y allèrent de leur rapport à leur supérieur et en faisant quelques recoupements, Andromalius (*himself*) remarqua que depuis peu six Démons s'étaient incarnés sans autorisation. Vapula fut convoqué d'urgence et, grâce à son vérificateur de mouvement translateur, parvint à déterminer que les six fugitifs s'étaient incarnés dans le petit village français de Vellexon en Franche-Comté. Il ne restait plus alors qu'à y envoyer un petit groupe « d'investigateurs » pour voir de quoi il retournait.

Pour les personnages

Les personnages sont convoqués dans une boîte de nuit désaffectée dans la banlieue sud de Paris, non loin de Créteil. Le Terminus n'est plus qu'un amas de tôles tordues et noircies après qu'un incendie s'y soit déclenché. Les PJ y retrouvent un Démon en costard gris trois-pièces, totalement assorti à l'endroit où il est assis (une pile de morceaux de béton). Il est équipé d'un stylo Mont-Blanc et d'une mallette marquée des initiales AN. C'est Andromalius lui-même bien entendu, mais il ne le dira jamais officiellement. Il se contentera certainement d'y faire allusion. Telle qu'elle est décrite, la mission qu'il leur confie est simple. Le prince-Démon remet aux PJ la fiche signalétique de six individus peu recommandables, qu'il faut retrouver et « tuer ». En fait, qu'il faut renvoyer aux enfers puisque ce sont tous des Démons. Andromalius précisera que ces

individus se sont incarnés sans autorisation et qu'un « plus » de la mission serait de découvrir comment ils ont fait.

Les fiches sont plutôt succinctes puisqu'elles ne contiennent pas les descriptions physiques des Démons (personne ne sait dans quel corps ils sont rentrés). On trouve donc :

- **Bouboul**, Démon de Baal de grade 3. Très violent, très pervers et très puissant (on ne le dira jamais assez). A consommer avec modération. Interdit de séjour sur terre pour destruction massive d'êtres humains. Attention, Bouboul n'hésitera pas à tâter du PJ si ces derniers s'approchent trop de lui.
- **Nestor Burnou**, Démon de Kobal sans grade. Faible puissance, même pas drôle. Interdit de séjour sur terre pour bêtise aggravée.
- **Glapi**, Démon de Caym de grade 1. Totalement stupide et incompetent. Interdit de séjour sur terre pour avoir raté quatre missions consécutives.
- **Goum**, Démon d'Haagenti de grade 2. Plus malin et plus intelligent que les autres. Interdit de séjour sur terre suite à une altercation avec Andromalius lui-même.
- **Zzzrh**, Démon de Belial de grade 1. Interdit de séjour sur terre pour avoir incendié un village entier dans les Cévennes.
- **Aploplo**, Démon de Kronos sans grade. Intelligent et pondéré (donc très dangereux). Interdit de séjour pour avoir créé une faille temporelle grave.

Les personnages trouvent aussi dans la grande enveloppe contenant les fiches, les papiers et les clefs d'une voiture de location. Ils disposent aussi d'une carte routière qui leur indique comment se rendre à Vellexon. Il suffit de prendre l'autoroute du sud, sortir à Dijon, se rendre à Gray puis continuer sa route jusqu'à Vellexon. On est en pleine campagne française, éloignée de toute civilisation (enfin presque, la gendarmerie la plus proche est à quelques kilomètres alors attention aux exactions en tous genres).

Vellexon

Les personnages devront d'abord, pour se faire accepter dans le village, s'inventer une raison d'être là. Inutile de se faire passer pour des détectives ou des journalistes : les portes se fermeront encore plus vite qu'elles se seront ouvertes. Par contre, se faire passer pour des touristes est la façon la plus facile de discuter avec les autochtones. Ces derniers aiment les touristes, à qui ils peuvent vendre n'importe quel produit de la ferme à un prix défiant toute concurrence. Mais il reste encore à trouver où sont les Démons incarnés sans autorisation (s'ils sont encore là !). D'après le rapport, Bouboul s'est incarné il y a déjà une semaine et le village semble encore intact. C'est bon signe.

Où sont les Démons ?

Bonne question ! Nous avons dit que ces Démons étaient incarnés dans des engins agricoles. Il serait plus exact de dire qu'ils sont tous à l'intérieur de machines roulantes. Étudions-les donc en détail.

- **Bouboul** est incarné dans une moissonneuse-batteuse. Heureusement pour Vellexon, ce n'est pas encore la période des moissons et pour l'instant l'affreux est coincé au fond d'un hangar. Précisons dès maintenant que tous les Démons incarnés dans les machines ne peuvent utiliser normalement leurs pouvoirs que quand l'engin est en marche (mais ils ne peuvent pas contrôler le conducteur).
- **Nestor Burnou** est incarné dans la mobylette d'une vieille bonne femme. Il est donc relativement souvent en mesure d'utiliser ses pouvoirs. Heureusement que c'est le Démon le moins dangereux du lot.
- **Glapi** est incarné dans une bêtaillère qui est utilisée une fois par semaine. Pas de quoi fouetter un chat (ah ! ah ! ah !...).
- **Goum** est incarné dans la camionnette du boulanger du village. Il est donc en mesure d'utiliser ses pouvoirs tous les jours (et il ne s'en prive pas d'ailleurs).

- **Zzzrh** est incarné dans la camionnette des pompiers volontaires du village. Heureusement, le véhicule est en panne depuis plusieurs semaines et se trouve chez le mécanicien du village.
- **Aploplo** est incarné dans un tracteur agricole utilisé tous les jours par son agriculteur de propriétaire. C'est certainement le Démon le plus apte à intervenir dans ce scénario.



Pour clore le tableau, n'oublions pas que Bidouille est incarné dans une vache amoureusement appelée Sharon, appartenant au mécanicien du village. Ce dernier n'est autre que le sorcier responsable de toute l'affaire.

La façon la plus logique de localiser les Démons est de découvrir le vrai rôle du mécanicien et ensuite de détruire tous les véhicules qu'il a réparés dernièrement (en effet, tous les réceptacles utilisés pour incarner les Démons ont été réparés dans son atelier). Mais c'est bien plus facile à dire qu'à faire.

Les événements

Au départ, le village sera calme, comme toutes les petites bourgades de Franche-Comté. Les personnages pourront donc enquêter à loisir (mais discrètement). Ils ne peuvent rien découvrir tant que le premier événement n'a pas eu lieu pour leur mettre la puce à l'oreille. Ce qui ne va pas tarder.

Tout d'abord, c'est la mobylette de la Cunégonde qui se mettra à fendre l'air à vive allure. Quand je dis vive allure, il faut comprendre que grâce à son pouvoir de Vitesse, Nestor peut lancer l'engin à plus de 90km/h. Il passera à deux reprises devant les PJ, tandis que Cunégonde, terrifiée, se contentera de hurler de la plus sinistre façon. Si les personnages tentent de rattraper la villageoise avant qu'elle n'arrête sa mobylette, elle se plantera après un beau vol plané et ne pourra pas être interrogée avant sa sortie de coma, plusieurs jours après l'accident (et certainement plusieurs jours aussi après la fin du scénario). Si les personnages attendent que Cunégonde ait arrêté le véhicule de son plein gré, ils pourront l'interroger relativement facilement. Tout ce qu'elle sait, c'est que son deux-roues est bien plus rapide depuis qu'elle l'a donnée à réviser chez le mécanicien du village.

Quelques heures plus tard, les personnages pourront assister à un spectacle quelque peu surprenant. La camionnette du boulanger passe dans les rues et va se garer sur la place de Vellexon. Les villageois viennent y acheter leur pain et des pâtisseries. Ce qui est notable, c'est qu'ils achètent chacun plus de dix pains et pas loin d'une vingtaine de gâteaux. On pourrait penser qu'il s'agit de familles nombreuses, s'ils ne dévoreraient goulûment leurs achats sur place, avant même de rentrer chez eux. Les enfants se gavent de bonbons et s'en rendent malades. C'est bien entendu Goum qui utilise son Contrôle des humains pour organiser une véritable orgie de bouffe dont les victimes ne garderont aucun souvenir (juste une sacrée crise de foie). Si les personnages interrogent les témoins qui

n'achètent rien, ils apprendront que ce petit manège se répète depuis au moins cinq jours. Certains enfants et mères de famille sont d'ailleurs déjà alités, victimes de terribles indigestions. Quant au boulanger, il ne comprend pas pourquoi ses ventes ont quintuplé du jour au lendemain. Quel jour d'ailleurs? Il ne s'en souvient plus, mais si on trouve un moyen de lire dans son esprit, on retrouve une date approximative : il y a environ six jours, juste après que sa camionnette ait été réparée par le mécanicien du village. Tout ça devrait inciter les personnages à redoubler d'attention. Très clairement, le Malin est dans la place, reste à trouver où. Ils devront alors tout faire pour localiser le plus rapidement possible les Démons. Dès qu'ils comprendront que leurs collègues sont incarnés dans des machines, le scénario sera presque terminé. Mais il reste du chemin à faire jusque-là.



© R. Barthélemy

Le mécanicien

Véritable génie de la mécanique et de la sorcellerie, on peut dire que Marcel est triclassé, Invocateur-Mécanicien-fermier. Il possède quelques poules, un cochon et trois vaches (dont Sharon). Il travaille la mécanique et la magie au même endroit : dans son atelier. Son matériel de mécanique est laissé à la vue de tous, mais ses ingrédients magiques sont cachés dans sa cave (on y accède par la fosse à huile qui se trouve au beau milieu de l'atelier). Parmi les ingrédients magiques, on trouve (en cherchant bien) : une bouteille de champagne, une boîte de caviar, une boîte de foie gras, un fusil-mitrailleur datant de la Seconde Guerre mondiale, un cadavre de chat, une cassette vidéo de Pierre Palmade et un gros réveil. Des personnages particulièrement entraînés devraient y voir des composantes d'invocation. Les autres n'y verront qu'un sacré bordel.

Si on l'interroge, Marcel se contentera de jouer les idiots, renseignant les personnages au mieux de ses possibilités. S'il a des doutes sur eux, il se pressera d'aller dans la grange voisine pour mettre en marche la moissonneuse-batteuse de Bouboul. Ce dernier se fera alors un plaisir de les éliminer. Les personnages devront donc faire bien attention en interrogeant Marcel (pour les plus bourrins, reste encore à le tuer après lui avoir parlé). Si la conversation s'échauffe, Marcel peut se jeter sur le véhicule des pompiers qui trône au milieu de son atelier et en tourner la clef de contact. Même s'il n'a pas de roues et ne peut donc pas se

déplacer, Zzzrh peut tout de même utiliser ses pouvoirs pour permettre à Marcel de s'échapper.

Il faut espérer que les personnages auront bien interrogé Marcel avant de le tuer ; n'oublions pas qu'ils ont six Démons à identifier et à éliminer. Cela peut se faire dans n'importe quel ordre, même si certains véhicules Démoniaques sont plus faciles à trouver que d'autres.

Pour continuer à faire régner le suspense, je vous conseille de faire croire le plus longtemps possible que ce sont les conducteurs des véhicules qui sont possédés, pas les engins eux-mêmes. Avec une bonne dose d'imagination, vous pouvez donner une ambiance particulièrement délirante à l'ensemble.

Comment éliminer les Démons ?

Nestor Burnou est incarné dans un véhicule de petite taille et ne devrait pas être difficile à détruire. Je rappelle d'ailleurs que pour éliminer le Démon incarné il suffit de détruire le véhicule. Si les personnages n'ont pas encore remarqué la mobylette de Cunégonde, faites-la repasser encore plus rapidement (jusqu'à 120km/h), afin qu'ils ne puissent pas douter du côté démoniaque de son accélération.

Goum est facilement repérable puisque tous les jours les ménagères viennent se goinfrer chez lui. S'il se sent menacé, il contrôlera ses clientes qui le défendront avec véhémence. Si la mission était confiée à des Anges, ces derniers auraient peut-être du mal à repousser les hordes ménagères, mais nous avons affaire à des Démons, et le massacre d'une poignée de villageoises ne devrait pas les déranger.

Glapi pourra être interpellé lorsqu'il lâchera sur les personnages une vache énervée ou un troupeau de moutons idiots et débonnaires (grâce à son pouvoir Contrôle des mammifères et des marsupiaux). Mais avant cela, il faudra le repérer parmi les véhicules du village. S'ils n'ont pas réussi à interroger le sorcier, les PJ pourront entendre des rumeurs à propos d'un fermier qui perdrait ses bêtes avec une rapidité déconcertante. Une fois le fermier en question contacté, il est facile de lui faire raconter ses misères. En effet, il est exaspéré parce que la porte de sa bétailière s'ouvre à tout bout de champ et que ses bêtes disparaissent. Précisons que Glapi n'est pas aussi gentil avec les animaux qu'il peut le sembler de prime abord. En fait, il compte bien massacrer les bêtes libérées une fois que le fermier aura décidé d'abandonner le véhicule dans lequel il est incarné. Pour ce faire, il passe son temps à simuler des pannes qui commencent sérieusement à énerver le propriétaire.

Aploplo est le Démon le moins puissant des six, mais aussi celui qui est incarné dans le véhicule qui passe le plus inaperçu (au moins en Franche-Comté). Bien sûr, s'il repère les personnages il tentera de les suivre avec discrétion (s'il arrive à fausser compagnie à son propriétaire).

Notons d'ailleurs qu'une fois le contact mis, le Démon peut piloter le véhicule comme bon lui semble, si tant est qu'un tracteur sans pilote puisse circuler sans que personne ne le remarque. Il fera donc tout pour aller d'un point à un autre la nuit (ou au moins lorsque les routes ne sont pas trop fréquentées). S'il se fait repérer, il tentera de fuir par les champs (sur la route, il serait trop vite rattrapé par une voiture ou une moto).

Zzzrh est relativement facile à trouver puisqu'il trône dans l'atelier de Marcel. Il peut néanmoins faire des ravages parmi les personnages, puisque ces derniers n'iront sûrement pas imaginer qu'une 4L fourgonnette peinte en rouge puisse leur cracher du feu au visage. Ayant les quatre roues Démontées, la voiture ne pourra pas se déplacer durant tout le scénario, et ne devra donc pas tellement intervenir dans l'histoire.

Bouboul est le plus puissant des Démons de Vellexon (Bidouille mis à part). C'est aussi celui qui est incarné dans la machine la plus redoutable, un véritable engin de guerre ; il ne reculera devant rien pour détruire ceux qui se placent sur son chemin. En début de scénario, il sera gentiment garé dans une grange attenante au garage de Marcel. Il pourra être mis en marche par Marcel lui-même, si ce dernier se sent menacé par les personnages. Mais s'il est tué avant de pouvoir mettre Bouboul en marche, c'est un fermier

qui, faisant un essai de moteur, déclenchera la partie la plus destructrice de l'histoire.

La moissonneuse-batteuse devra être jouée comme un être vivant particulièrement vicieux, un peu à l'image de la voiture Christine dans le film du même nom, du camion de *Duel* ou du semi-remorque à tête de diabolotin de *Maximum Overdrive*.

Les fausses pistes

Bien entendu, les personnages n'auront pas entièrement les coudées franches pour réussir ce scénario. Les anges ne sont pas très présents en Franche-Comté, mais les gendarmes d'un village proche peuvent intervenir manu militari en cas de problèmes. Et si des gendarmes sont tués, l'affaire montera très haut (c'est le cas de le dire) et redescendra rapidement avec une petite section de combat (livrée complète avec Ange de Laurent ou de Michel).

Malgré cela, le meneur de jeu pourra placer sur le chemin des personnages nombre de petites fausses pistes qui risquent de faire dégénérer l'ambiance. On peut par exemple imaginer des enfants taguant des slogans démoniaques sur les murs de l'église, ou encore les mêmes enfants volant des cierges à l'intérieur de l'église. Le prêtre lui-même peut laisser penser aux Démons que c'est un Ange très puissant. En fait, ce n'est qu'un curé mégalomane qui se prend pour un être réellement supérieur. Il ne dispose d'aucun pouvoir et n'a aucun contact avec les forces du Bien.

Dans un autre ordre d'idées, la chronique locale est actuellement défrayée par l'affaire du pyromane de Vellexon. Il a déjà plusieurs granges à son actif et les milices rurales commencent à faire des rondes de nuit, fusils de chasse à l'épaule. Les gendarmes sont aussi très actifs, mais ne font pas de patrouille la nuit (ils viennent interroger les témoins dans la journée). Le pyromane est un jeune désœuvré qui n'a aucun lien avec quoi que ce soit de surnaturel.

L'ambiance dégénère d'ailleurs à vitesse grand V si les PJ ne terminent pas le scénario rapidement. Les incendies sont de plus en plus nombreux et les personnages peuvent finir par devenir des coupables rêvés. Marcel, s'il les a repérés, fera d'ailleurs tout pour les faire accuser de ces crimes qu'ils n'ont pas commis (ce sont bien les seuls d'ailleurs!).

Un bon meneur de jeu pourra d'ailleurs rajouter nombre de personnages hauts en couleur : le chasseur alcoolique (pléonasme!), les piliers de bistrot qui refont le monde à grands coups de rumeurs malsaines au café du coin, la grenouille de bénitier qui épie les PJ, de sales gamins dénicheurs d'oisillons qui suivent les personnages pour leur lancer des pierres, etc.



Conclusion et débriefing

Le but principal de la mission est de renvoyer aux enfers (en un mot comme en cent tuer) les six Démons incarnés grâce aux bons soins de Marcel. Des personnages particulièrement efficaces devraient aussi trouver le moyen de découvrir le vrai rôle du sorcier et en profiter pour le tuer. Des personnages encore plus doués devraient faire passer de vie à trépas Bidouille, qui reste tout de même l'instigateur de tout cela. Ce qui nous donne les deux petits tableaux ci-dessous.

Événement : points

Par Démon incarné renvoyé aux enfers : +10

Marcel démasqué et tué* : +20

Bidouille démasqué et éliminé : +100

* Si Marcel et Bidouille sont tués sans raison (sans savoir qui ils sont réellement), aucun point n'est gagné.

Total : type de victoire

0-50 : Échec

51-79 : Victoire normale

80 et + : Victoire totale

Comment repérer Sharon ?

Bidouille étant relativement difficile à repérer, vos joueurs auront peut-être du mal à réussir une victoire totale. Malgré cela, il est certain qu'un Démon incarné dans une vache ne se conduit pas tout à fait comme un bovidé moyen.

Voici donc quelques détails pour repérer Sharon mais n'oubliez pas, c'est aux joueurs d'être attentifs, pas à vous, MJ, de placer des indices juste sous leur nez).

- Dès que Sharon s'approche des autres vaches du champ, elles fuient à toute patte. Et lorsque le soir, elles sont rentrées à la ferme, elles meuglent de façon inhabituelle (les cris sont plus stridents et surtout ça dure bien plus longtemps). La raison en est simple : Sharon adore leur donner des coups de corne et de sabot.
- Les gamins du village font un grand tour autour du champ de Marcel lorsqu'ils vont à la pêche. C'est d'autant plus étrange qu'ils passent à travers d'autres champs occupés par des vaches et des taureaux. La raison en est simple : Sharon leur donne aussi des coups de corne et de sabot.
- Il arrive enfin que Sharon joue au morpion avec Marcel. On peut trouver sur la terre meuble du champ des quadrillages et des coups de sabot qui semblent former des ronds et des croix. Ces marques sont difficiles à repérer autrement n'en ayant le nez dessus.

LES PNJ

Tous les Démons de ce scénario sont décrits avec précision. A vous de modifier leurs caractéristiques si elles vous semblent trop faibles ou trop puissantes par rapport à celles de vos personnages.

► Bouboul, Démon de Baal de grade 3

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	3	3	3	2	2	25

Pouvoirs : Art de combat +2 (spécial), Griffes +1 (112), Feu +2 (121), Armure +1 (211), Monomaniaque (634), Dialogue mental +0 (322), Combat (346), Arme de contact maudite (pas disponible, 411), Dents +1 (111), Force +0 (241), Téléportation +0 (331), Détection du futur proche +1 (314), Acide +0 (126), Détection du danger +0 (315)

Talents : Arme de poing +2, Esquive +1, Corps à corps +3

Équipement : incarné dans une moissonneuse-batteuse.

► **Nestor, Démon de Kobal sans grade**

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	4	4	3	3	3	10

Pouvoirs : Gag absurde +0 (spécial), Invisibilité +0 (261), Polymorphe +0 (266), Cauchemar +0 (326), Tueur psychopathe (635), Vitesse +0 (334)

Talents : Raconter des blagues +2, Baratin +1, Course +1

Équipement : incarné dans une mobylette.

► **Glapi, Démon de Caym de grade 3**

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	3	3	3	2	3	14

Pouvoirs : Transformation +1 (spécial), Vol +0 (322), Griffes +0 (113), Poison +0 (161), Violence (654), Faiblesse +0 (133), Forme gazeuse +0 (263), Caméléon +0 (262), Contrôle des mammifères et des marsupiaux +1 (365)

Talents : Torture +1, Cuisine +1, Esquive +0

Équipement : incarné dans une bétailère.

► **Zzzrh, Démon de Bélial de grade 1**

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	3	2	4	3	2	9

Pouvoirs : Immunité au feu (213), Feu +0 (253), Incendie +0 (spécial), Feu (121), Mégalomanie (633), Vitesse (334)

Talents : Lance-flammes +2, Esquive +1, Course +0

Équipement : incarné dans une camionnette de pompiers.

► **Goum, Démon d'Haagenti de grade 2**

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	3	3	4	2	2	23

Pouvoirs : Goinfrerie +1 (spécial), Dents +1 (111), Bond +0 (333), Rebond +0 (323), Tic (bégaiement, 616), Volonté supra normale +0 (221), Ruse (345), Griffes +0 (113), Feu +1 (121), Acide +0 (165), Immunité au feu (213), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Régénération +0 (226), Détection du Bien +0 (311), Contrôle des humains +2 (366)

Talents : Cuisine +2, Esquive +1, Corps à corps +1, Discrétion +3

Équipement : incarné dans une camionnette de boulanger.

► **Aploplo, Démon de Kronos sans grade**

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	5	2	3	3	3	8

Pouvoirs : Projection temporelle +0 (spécial), Paralysie +0 (163), Télépathie +0 (321)

Talents : Histoire +1, Géographie +1, Discussion +1

Équipement : incarné dans un tracteur agricole de marque Massey Ferguson.

► **Marcel, mécanicien et sorcier**

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	4	1	3	1	1	-

Sorts : Tous ceux qui sont nécessaires pour faire s'incarner des Démons sur terre (mais sans aucun contrôle).

Talents : Occultisme +1, Regarder la télé +1, Ecouter la radio +1, Parler à son chien +0

Équipement : Équipement de fermier-mécanicien-sorcier.

► **Bidouille, Démon de Kobal de grade 2**

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	4	4	3	3	3	20

Pouvoirs : Gag absurde +1 (spécial), Invisibilité +1 (261), Polymorphe +1 (266), Cauchemar +0 (326), Tueur psychopathe (635), Vitesse +0 (334), Vol +0 (332), Téléportation +0 (331), Télékinésie +0 (125), Bond +0 (333), Télépathie +0 (321), Langue +0 (112), Sommeil +0 (132)

Talents : Esquive +1, Corps à corps +2, Brouter du foin +1

Équipement : Incarné dans une vache.