

IN NOMINE
SATANIS



SOMMAIRE

<i>Background</i>	003
<i>Système de jeu</i>	021
<i>Fiche de personnage</i>	025
<i>Les forces du Mal</i>	035
<i>Princes-Démons</i>	048
<i>Pouvoirs des Démons</i>	081
<i>Limitations des Démons</i>	108
<i>Scénario Magna Veritas</i>	110

Création (3ème édition) : CROC.

Idee originale (1er édition) : CROC et Zlika.

Mise en page : CROC.

Dessins : Pierre Courtial (INS), Philippe Masson (MV) et Alberto Varanda.

Couverture (dessins) : Philippe Masson.

Couverture (logos) : Philippe Mouret.

Fiches de personnage : Thibault Béghin et le SPSR posse.

Textes supplémentaires * : G.E. Ranne.

Scénarios : G.E. Ranne.

Relecture technique : Timbre-Poste.

Corrections : Guillaume Delafosse, Sabine Wong et Bouly.

Nouvelles : Zlika (♂) et Bouly (†).

Impression SAGIM (01-64-72-40-85).

Numéro d'impression 2434.

Dépot légal Septembre 97.

ISBN : 2-911103-21-1.

Remerciements spéciaux à Timbre-Poste, Philippe Mouret, Philippe Masson, Zlika, Bouly et le SPSR posse.

* : résumé du background des éditions précédentes, le déroulement d'une partie, les marches intermédiaires, Catherine, Gabriel, Docteur Janus et Mister Valefor, les églises, quelques adversaires (les psis, les sorciers et les renégats). J'en oublie ?



DES ORIGINES A JESUS-CHRIST

A l'origine, Dieu créa le ciel et la terre.

Accessoirement, il en profita pour se créer lui-même.

Il était une fois

Il était une fois, il y a plus de seize milliards d'années, dans le néant absolu, dans l'absence totale de tout...

Dans ce non-espace, ce néant total, jaillit soudain une idée, une pensée qui s'éveilla dans une explosion de silence. Un concept si puissant qu'il enfla démesurément et qu'il s'étendit d'un bout à l'autre de sa propre création. Et qui maintenant encore, à l'heure où je vous parle est toujours en expansion, bien au-delà des quatre dimensions spatiales, bien au-delà des mondes physiques, loin dans les Marches Intermédiaires.

Cette idée de base, qui n'était même pas consciente de sa naissance, ressentit un jour, après une bonne douzaine de milliards d'années, le besoin d'exister. Pour cela, après avoir créé des étoiles majestueuses, des soleils qui telles des balises troueraient l'obscurité, des pulsars et des quasars qui tels des phares guideraient les navires sidéraux du futur, des planètes sur lesquelles s'épanouissait déjà la vie, elle décida de créer des êtres puissants et de leur donner à chacun un Nom et une forme.

Mais, afin de les accueillir comme il se doit, elle désira avoir elle-même nom et aspect. Elle créa alors un être, qui ne serait pas la plus puissante de ses créatures mais qui serait toujours la plus sage. Et cet Ange, ce premier-né donna forme et nom au concept. Il ne lui donna pas qu'un nom unique, il lui en donna 100. Et

le centième était le Vrai. Des 100 noms, pour simplifier et pour ne pas nous attirer d'ennuis, nous n'en retiendrons qu'un : Dieu.

Et Dieu nomma l'Ange Mikael, ce qui signifie "Qui est comme Dieu". Mais il ne lui donna pas qu'un nom unique, il lui en donna également plusieurs et c'est sous un autre nom qu'on le connaît maintenant et qu'il se plaît à se faire appeler. Et c'est ainsi qu'Yves, Archange des Sources, puisque c'est bien de lui qu'il s'agit, inventa Dieu après que Dieu l'eut créé.

La création des Anges et des Archanges

Après une douzaine de milliards d'années de création effrénée, Dieu voulut passer à autre chose. Les planètes refroidissant doucement et la vie apparaissant sur certaines d'entre elles par un processus naturel, Dieu se dit qu'il avait achevé la première partie de son œuvre. Il passa donc à la seconde.

Dans le vide des Limbes, sur la plus haute des Marches Intermédiaires, Dieu créa une Cité pour ses Anges afin qu'ils puissent travailler à Sa gloire. Cette cité, il la nomma fort justement Cité Éternelle.

Autour, il conçut les Champs du Paradis pour que ses Anges puissent s'y reposer. Plus tard, quand l'homme aura fait son apparition sur Terre, c'est là que les Élus, ces humains dignes de Lui, séjourneront après leur mort.

Dieu créa alors une multitude de créatures divines plus ou moins à son image, du moins celle que lui avait donnée Yves. Leur rôle serait de lui servir de messagers, afin de transmettre partout où il le désirerait ses volontés et de les exécuter. Il leur donna en outre neuf noms pour les différencier : Chérubins, Séraphins, Principautés, Puissances, Vertus, Dominations, Trônes, Anges et Archanges.



Parmi ces neufs noms, il choisit l'appellation «Ange» pour généraliser.

Parmi les myriades d'Anges créés, il choisit la première génération d'Anges de Puissance, tous amenés à recevoir de grandes responsabilités :

Ainsi s'avancèrent tour à tour Lucifer, Gabriel, Jordi, Kronos, Andromalius et Dominique. Avec Yves et sous sa direction, ils formèrent le Premier Conseil Divin.

S'ajoutèrent par la suite Andrealphus, Georges, Malphas, Emmanuel, Baal, Bifrons et Jésus, tous Anges de Puissance dans la Cité Éternelle. Ils se partagèrent la Terre, le Ciel et les différents royaumes et jurèrent de travailler en harmonie. Comment aurait-il pu en être autrement ? Ils étaient conçus de pure bonté et ils œuvraient pour le bien et dans l'amour.



Un instant d'éternité

Après la création de la Cité Éternelle et son peuplement par les Anges, Dieu put se rendormir. Il laissait la Terre entre de bonnes mains, sérieuses et travailleuses.

Sur Terre, le développement de la chimie organique suivait son petit bonhomme de chemin. Les premières bactéries apparurent, puis les algues, les trilobites, les gymnospermes et, au fil des millions d'années, les dinosaures foulèrent la Terre de leur pas lourd. Mais sous leurs pattes, leur cerveau minuscule ne pouvait pas distinguer les petits animaux poilus qui dévoraient leurs œufs.

Et la Terre continua d'évoluer. Les mammifères avaient définitivement pris le dessus sur le reste de la faune, et la civilisation future ne pourrait pas se passer d'eux.

Et arriva enfin au fil des ans ce que tout le monde attendait : l'Homme. Ou du moins son très lointain ancêtre. A l'époque, les humains ne ressemblaient pas à grand-chose, ne pensaient pas à grand-chose, mais le potentiel était tel que tout le monde au Paradis avait les yeux fixés sur la petite planète bleue. Lucifer le premier. Il adorait voir les hommes se battre, faire des choix, survivre. Yves était plus réservé, comme s'il savait le bordel que cela allait bientôt causer. Et il le savait sûrement.

Et au fur et à mesure, l'homme évolua sous les yeux du Paradis. Ses traits et son intelligence s'affinèrent.

Les tribus qui se faisaient la guerre commençaient à s'unir, pour aller plus loin. Les humains domestiquèrent les animaux, pour profiter de leur lait, de leur viande, de leur force et de leur chaleur. Et ce fut alors le moment de réveiller Dieu pour la seconde fois.

Mais Dieu s'éveilla lentement et les humains évoluaient rapidement. Ils commençaient à s'étriper, à se violer, à se battre, à se civiliser en somme. Lucifer commençait à voir cela avec un œil différent. Il aurait pu faire tant de choses avec les humains et Dieu allait les laisser s'auto-extermier par son inaction ! Il allait laisser tuer ce qui était sans aucun doute sa plus belle création, l'homme, bien plus belle que les Anges qui n'avaient pas le dixième de liberté individuelle dont bénéficiaient les humains. Et les femmes étaient belles. Tellement belles.

Une bête histoire de cul

Lucifer convoqua alors le conseil Divin en session extraordinaire. Il voulait exposer un plan pour les humains.

Et le plan de Lucifer fut la cause de sa chute, ou plutôt de La Chute. Et pourtant son idée était bonne : les hommes étaient libres mais faibles, les Anges étaient puissants mais n'étaient pas à leur place sur Terre. Vint alors le moment où Lucifer annonça son intention à tout le conseil réuni. Dieu était assis dans son fauteuil de direction et tous les Anges de Puissance étaient à ses pieds.

Lucifer voulait que les Anges se reproduisent avec les humaines pour produire une race forte, puissante, magique qui vivrait à la gloire de Dieu.

La réponse négative de Dieu surprit tout le monde par sa dureté. Que Dieu rejette l'idée de Lucifer aussi brutalement était un véritable soufflet pour l'Ange le plus fier du Paradis.

Et Lucifer ne put laisser passer cela. Il réunit ses plus fidèles partisans, des Anges mais aussi des Anges de Puissance et décida de prouver son bon sens par l'exemple. Il descendit sur Terre et les femmes enfantèrent de géants, fils des Anges de Lucifer.

Dieu, furieux, convoqua lui-même le conseil et Lucifer se vit bien obligé de se rendre à la convocation. Dieu lui demanda de reconnaître ses erreurs et de céder devant Sa Gloire. Devant son refus, la rupture fut consommée.



La Chute de Lucifer

Les Anges se séparèrent en deux camps égaux et s'affrontèrent au Paradis. Au fil des combats et des victoires des Anges qui lui restaient fidèles, Dieu fut persuadé de l'issue du conflit. Et telle une bombe atomique sur Hiroshima, il mit fin instantanément à la guerre fratricide en exilant Lucifer et ses légions, en les projetant à travers l'infinité des Marches Intermédiaires.

Personne n'était allé aussi loin dans les Marches. Et Lucifer les descendit toutes et s'écrasa sur la plus basse. Où il n'y avait rien, où il faisait sombre et froid. L'ex-Angé de la Lumière mit sept ans à créer l'Enfer et la Cité de Dis tels que nous les connaissons maintenant. La Chute l'avait brisé, lui et tous ses Démons. Les moins touchés conservèrent leurs ailes d'origine mais elles n'étaient plus blanches. Elles étaient noires comme la nuit. Les autres virent apparaître dans leur dos des ailes membraneuses, sombres et terrifiantes.

Mais c'est aussi à ce moment que Lucifer s'aperçut qu'il n'avait jamais été aussi puissant. Là, dans ce lieu qui devenait le sien, sa puissance n'avait pas d'égal, mise à part celle de Dieu peut-être. Et il sut que Dieu, malgré son exil, lui avait fait cadeau de cette puissance. Il était maintenant pratiquement son égal. Mais il savait aussi que ce que Dieu lui avait donné, il pouvait le lui retirer.

Et ce fut le début de la première phase du grand jeu : la gigantesque partie de bras de fer entre les forces du Bien et les forces du Mal sur Terre avec l'homme en ultime récompense.

Adam, Eve, ma pomme et moi

Sur Terre, les hommes s'organisèrent. Les premiers balbutiements de l'agriculture apparurent. Depuis longtemps, les hommes avaient des religions - animistes, pour la plupart. Ils adoraient la lune, le soleil, les étoiles, des animaux, des dérivés et en cela, ils adoraient déjà Dieu sans le savoir...

Quelques dizaines de milliers d'années s'écoulèrent lentement comme seules savent s'écouler les années. Décidément, ça s'améliorait. De belles habitations, des chansons, des légendes. L'écriture...

En - 6000 et quelques poussières, Dieu se réveilla, et il fit bien le bougre : l'écriture, c'était un pas important, très important même. Il faudrait ne pas laisser tout ça prendre trop d'avance sans y jeter des bases

saines. Mais ces humains étaient-ils dignes d'une vraie religion ? A les voir s'agiter, sincèrement, on n'aurait pas dit. Ils s'entre-tuaient, baisaient, violaient, sacrifiaient... et avaient des velléités d'indépendance et de savoir. Mais Dieu avait d'autres idées : si ça se trouve, l'homme naissait bon, et c'est la société qui le pervertissait. Il allait donc faire un essai. Il en prit deux : un homme et une femme, tant qu'à faire, avec une âme et un cerveau totalement vierges, et les mit dans des conditions idéales. Mais pour que l'expérience soit parfaite, il fallait qu'ils soient dans un écosystème familial, un vrai Paradis...

Dieu prit donc, parmi les nombreux humains traînant dans le secteur, un homme et une femme. Puis, d'une seule pensée, il créa sur Terre un petit jardin parfait où il était impossible d'entrer, où ni violence ni mort n'étaient admises, où tout n'était qu'amour, où la gazelle et le lion vivaient en parfaite harmonie et toutes ces sortes de choses. C'était le jardin d'Éden.



Au début, tout se passa pour le mieux : Dieu aimait Adam et Eve, c'était clair. C'était sa petite expérience à lui, elle marchait, il était content. Il changea la nature génétique de ses chouchous pour qu'ils soient au-dessus des autres humains errant sur Terre. Il les rendit immortels, plus forts, plus beaux, plus intelligents, plus tout : en fait, il leur fila un peu de "Lui".

Les années passèrent et tout allait toujours comme sur des roulettes. Et puis vint cette histoire de pomme, un bel exemple de la mentalité des femmes, toujours prêtes à avaler quelque chose.

Adam et Eve furent donc chassés de l'Éden qui, tout bêtement abandonné à lui-même, reprit vite un aspect plus classique. Adam et Eve se retrouvèrent, non pas tout seuls, comme le décrit la Bible, mais au milieu de l'humanité qui n'avait pas stoppé, loin de là, son évolution. On était alors en 5000 et des grosses poussières avant JC... Adam et Eve se mêlèrent à la population locale, conçurent des enfants qui rapidement prirent épouse et époux aussi autour d'eux... Le couple s'aperçut rapidement qu'il avait beau ne plus être immortel, quelque chose était quand même resté et leur espérance de vie était nettement plus longue que la moyenne.

Les enfants d'Adam et Eve (on ne va pas vous raconter l'histoire d'Abel, de Caïn et de Seth, celui que l'on oublie toujours, mais sachez qu'il y en a eu plein d'autres, des enfants) eux aussi se mêlèrent à la population et firent leur vie. Le "potentiel divin" qui leur venait de leurs parents se transmettait avec eux, se diluait,



se transforma, disparut, revint... Aujourd'hui, les descendants d'Adam et Eve sont éparpillés un peu partout sur la surface de la Terre.

Et parfois, par le jeu d'une combinaison de gènes, un peu de cette "étincelle divine" resurgit, par hasard, en Chine, en France, en Afrique ou à Tahiti. Et le pauvre humain se trouve doté de pouvoirs... Ces humains très spéciaux sont connus dans le monde d'INS/MV sous le nom de Psis. Moins puissants que des Anges ou des Démons, l'Histoire garde pourtant la trace de combats épiques dans lesquels les Psis eurent le dessus, peut-être à cause de la faculté d'adaptation qui caractérise la race humaine.



Tu blasphèmes, nom de dieux !

Mais revenons à 6000 avant Jésus-Christ...

Les premières civilisations dignes de ce nom naquirent en Mésopotamie, aux alentours de cette époque, avec l'installation des Sémites et des Sumériens. Ces civilisations entraînèrent la naissance des premières religions de groupe. Bien sûr, de tous temps les hommes avaient cru en quelque chose. Que ce soient le soleil, la lune, les éléments, les animaux : les grottes paléolithiques sont là pour nous le rappeler. Mais de par leur dispersion géographique, ces tribus n'arrivèrent jamais à rien de concret. Ce n'est que beaucoup plus tard, lors des grandes migrations venues de l'Est et à l'avènement de l'âge des cultures et de l'élevage, que les civilisations dignes de ce nom poussèrent comme des champignons. Qui en Mésopotamie, qui en Égypte, qui en Grèce...

Et c'est à la même époque que les chamans se transformèrent en prêtres, gardiens du savoir. Ils ne faisaient que changer de nom mais gardaient en quelque sorte leurs mêmes attributions. Et c'est à la même époque qu'ils se mirent à raconter des merveilles. S'appuyant sur leurs anciennes croyances, des traditions purement animistes, et les mélangeant avec les merveilles qu'ils voyaient autour d'eux, ils inventèrent de magnifiques histoires. C'était réellement une époque de miracles, les Dragons foulaient la Terre et laissaient leurs empreintes dans l'inconscient humain, en ce temps-là les Géants marchaient sur la Terre, en ce temps-là des humains tenaient tête aux créatures flamboyantes venues des cieux, en ce temps-là, les Démons et les Anges étaient sur Terre sous leur véritable apparence.

Tel était le pouvoir de ces conteurs, de ces prêtres qui, à la veillée, racontaient encore et encore les mêmes histoires, afin d'asservir encore un peu plus le

peuple à leurs désirs. Et chaque soir, chaque conte, chaque prière faisait pénétrer encore plus le message dans l'inconscient de la population.

Chaque nuit, les gens, du plus pauvre au plus riche, rêvaient car c'est le privilège des êtres vivants que de rêver. Tous ils rêvaient de la même chose, de ces contes merveilleux que racontaient les prêtres.

La Marche des Rêves est ainsi faite et des Cauchemars, la plus vaste des Marches Intermédiaires, que les rêves laissent des traces. Bien sûr, il ne s'agit la plupart du temps que d'une très faible rémanence, un souvenir qui s'évanouit en quelques secondes...

Mais nuit après nuit, les hommes, les femmes et les enfants rêvaient de la même chose d'une telle force qu'au fil des années, la trace de ces rêves ne s'effaçait pas et se consolida jusqu'à prendre consistance.

Au fil des années, cette chimère, née de l'inconscient des hommes et porteuse de tout le poids de leurs fantasmes, amplifiant chaque défaut, chaque qualité jusqu'à en faire quelque chose qui n'est plus humain à force de l'être trop, s'éveilla à la conscience.

Au fil des années, plusieurs de ces créatures fantasmagoriques, nées des mêmes rêves, des mêmes cauchemars s'allièrent et, à la force de leur volonté toute neuve, purent créer un univers de poche, sur une Marche Intermédiaire contiguë à la Marche des Rêves et des Cauchemars, afin de pouvoir continuer à se nourrir des rêves des humains et à communiquer avec certains d'entre eux.

La Pythie vient en dormant

C'est ainsi que naissent les dieux. Créés de toutes pièces par les humains, ils échappent à leurs créateurs pour mener leur propre existence et dès qu'ils obtiennent suffisamment de puissance, ils sont capables de créer leur propre royaume. Tous ces royaumes, qu'ils s'appellent Valhalla pour les Vikings, Olympe pour les Grecs et pour leurs homologues Romains, ont des caractéristiques communes.

Loin d'être des univers infinis, ils ont des frontières et celui qui les franchit tombe de haut puisque l'on peut dire qu'il vient de rater une Marche. Et pourtant, ces petits îlots perdus au milieu des limbes sont tous reliés à la Marche des Rêves et des Cauchemars par des passerelles. On pense évidemment au pont Arc-en-Ciel qui relie Midgard, la Terre, à Asgard, le Valhalla, mais on peut également penser aux chemins escarpés entourés de nuages qui mènent à l'Olympe



conte,
message

s riche,
que de
de ces
s.

et des
marches
s. Bien
ne très
uit en

s et les
e force
s'effaç
e.

nsaient
ars fan-
ité jus-
main à

fantas-
es cau-
é toute
ar une
ne des
continuer
niquer

toutes
ateurs
qu'ils
sont
us ces
kings,
logues

ntières
e l'on
pour-
s sont
emars
pont
ard, le
emins
ympe



et à ses ponts de lumière. Les habitants de ces Marches, qui se donnent très vite le nom de dieux, communiquent avec les humains à travers leurs rêves. Les pythies et autres prêtresses n'étaient en fait que des somnambules qui dormaient littéralement debout et auxquels les dieux parlaient dans leur sommeil.

Jésus, petit, il l'était déjà !

L'arrivée de Jésus sur Terre marque le début d'une nouvelle ère dans l'histoire humaine et dans le monde d'INS/MV :



Jésus, Ange de puissance comme les autres, pas plus fils de Dieu que les autres, mais assurément préféré du barbu en chef, Agnan avant la lettre, décida un beau jour de descendre sur Terre pour revamper toute la communication divine. Et c'est vrai qu'avant sa venue, les panneaux publicitaires pour Dieu et ses Anges étaient un peu primitifs : Sodome et Gomorrhe, les plaies d'Égypte, j'en passe et des meilleures.

L'esprit de Jésus s'incarna donc dans le petit foetus qui croissait dans le ventre de la petite Marie.

Et Jésus-Christ naquit en 7 ou 6 avant lui.

Jésus eut le destin qu'on lui connaît. Il exposa tranquillement, sans battage particulier, sa nouvelle manière de voir les choses. Lucifer essaya bien de tenter Jésus plusieurs fois, dont le célèbre coup du désert, mais rien n'y faisait.

Malgré tout, Jésus mourut sur la croix en 30 après lui. Il s'en foutait, comme il l'a dit après, "même pas mal".

Mais à la grande stupéfaction d'absolument tout le monde, sauf de la sienne puisqu'il s'en battait les côtes, ses "doctrines" firent un boom monstrueux. La "parole du Christ" se répandit partout à la vitesse grand V et surtout, ce qui était radicalement nouveau, elle commença à toucher des milliers, puis des dizaines de milliers de gens et cela continuait encore et encore, ce n'était que le début, d'accord, d'accord.

Et Dieu se dit que maintenant il suivrait les chrétiens, impressionné qu'il était par le boulot remarquable de son «fils».

D'un coup, la situation fut radicalement modifiée. Dieu eut soudain la vision d'un champ d'expérience à l'échelle terrestre. Le Grand Jeu prit une toute autre

dimension. Mais pour pouvoir manipuler tant de personnes, il fallait pouvoir intervenir plus directement... Là encore, c'est Jésus qui fournit indirectement l'idée. Il avait été le premier à s'incarner dans un corps humain, même s'il s'agissait d'un foetus. Pourquoi ne pas le faire à plus grande échelle, avec les Anges, en fixant des règles précises qui sépareraient bien les deux camps ?

Dieu se frottait déjà les mains. Il imagina son immense terrain de baby-foot à l'échelle de la planète, avec les Anges en guise de footballeurs manchots.

Ce fut un grand changement : les Anges de Puissance se virent nommés Archanges pour les uns et Princes-Démons pour ceux qui avaient Chuté et eux seuls avaient encore le droit de fouler la Terre sous leur forme originale, ou pour ce qui en est, sous la forme qu'ils voulaient pour se mêler à la population.

Les Anges, eux, devraient à présent s'incarner dans le corps des humains volontaires. Pour ne pas faire de doublons, les Démons s'incarneraient eux dans le corps d'humains en train de mourir.

Mais, pour que tout fonctionne comme prévu, il faudrait que Lucifer accepte le défi.

Et Lucifer suivit. Il ne pouvait pas trop faire autrement...

Et ce fut le début de la seconde phase d'INS/MV, celle qui dure encore aujourd'hui.

DE JESUS-CHRIST A NOS JOURS

Le crépuscule des dieux

Pour les anciens dieux des religions polythéistes, l'incarnation et la mort de Jésus-Christ sur Terre annoncèrent la fin de leur pain blanc.

Contrairement à Dieu qui existe en lui-même, par lui-même et qui n'a besoin de personne pour être heureux, les dieux se nourrissent des rêves de leurs croyants. Si les chrétiens convertissaient leurs fidèles, leur force vive s'étiolerait au fil du temps jusqu'à s'épuiser un jour ou l'autre. Déjà, des dieux étaient morts au fil des siècles, remplacés par des entités plus jeunes, plus fortes : en Égypte, en Sumérie...

Pour certains, éloignés sur d'autres continents, cela ne signifiait rien : pour les uns simplement le début



d'une longue période de vaches maigres car ils survivaient dans l'inconscient collectif : pour les autres, cela signifiait la mort, les chrétiens ayant une forte tendance à pratiquer une propagation à grand coup d'apôtres.

Et pour les derniers, heureusement les moins nombreux, ce fut le début de la guerre, une guerre perdue d'avance...

Pour les dieux vikings, qui attendaient depuis des éons sur leur Marche Intermédiaire, le Valhalla, l'arrivée de Jésus annonça le Ragnarok et la mort des dieux. Leur mort.

Les guerriers vikings, recueillis au souper d'Odin à Asgard, commencèrent à se réincarner sur Terre. On se demande parfois comment ces êtres de pur esprit, bien plus que les Anges ou les Démons, ont pu se réincarner ou même pourquoi les guerriers morts au combat ne vont pas directement au Purgatoire pour ensuite se rendre au Paradis ou en Enfer selon le poids de leurs péchés. La réponse est floue et mérite de rester mystérieuse, mais certains pensent que les guerriers vikings vont bien au Purgatoire et que ce n'est que leur souvenir, déformé et augmenté dans l'esprit de leurs proches, qui prend forme dans la Marche d'Asgard, près d'Odin, et que c'est Heimdall, le gardien du pont de l'Arc-en-Ciel, qui leur donne la force d'exister. D'autres pensent que Dieu, de la même façon qu'il supporte l'Archange Michel, a une faible pour les grosses brutes et qu'il leur accorde quelques privilèges.

Toujours est-il que les Vikings semblent être les seuls représentants en un nombre digne de ce nom des fidèles d'une religion païenne. Peut-être sont-ils seulement les moins discrets et les plus vindicatifs...

Pour les Vikings, confrontés au Ragnarok, il n'y eut plus qu'une solution possible : combattre, encore et toujours, jusqu'à ce que les ennemis de leurs dieux, les Géants, soient tous morts ou jusqu'à ce qu'eux meurent à nouveau au combat pour rejoindre le Valhalla. Et là, ils seront à nouveau envoyés sur Terre pour se battre encore et toujours se battre.

Bien que les guerriers vikings ne refusent pas un combat avec les forces du Bien, c'est pourtant contre les Démons que leur colère est dirigée. En effet, Princes-Démons et futurs Princes-Démons trouvèrent assez comique de se travestir pour friter les Vikings et se détendre des combats contre les forces Angéliques. Et c'est ainsi que Malphas incarna Loki, le dieu maléfique, que Bifrons incarna Hela, la reine des morts, que Baal se transforma en loup de Fenris.

D'autres Démons, n'ayant pas encore reçu leur promotion, incarnèrent eux aussi des dieux maléfiques qui menèrent la vie dure aux vikings réincarnés.

Les dieux vikings purent eux aussi, comme les Archanges et les Princes, s'incarner sur Terre pour livrer le combat avec leurs guerriers. Mais, par un curieux hasard ou par la volonté de Dieu, qui regardait cela de loin, ils se rendirent vite compte par l'exemple qu'ils ne pouvaient pas mourir sur Terre sous peine de retourner jusqu'à la fin des temps au Valhalla.

Odin fut le premier à mourir, tué par Baal lui-même sous la forme monstrueuse du loup de Fenris. Puis, une centaine d'années plus tard, ce fut le tour de Thor, le puissant Thor au caractère ombrageux, de tomber sous les coups de Shaytan, simple Démon de grade 3 aux ordres de Bifrons, métamorphosé pour l'occasion en serpent de Midgard.



Depuis ces deux expériences, la présence des dieux d'Asgard se fait moins sentir sur Terre, à moins que l'un de leurs sujets ne les invoque avec force conviction. Et encore...

Un Dragon, c'est vachement porteur

Les Dragons, de même que le peuple des fées, n'avaient jamais attiré l'attention du Paradis ou de l'Enfer avant que le Grand Jeu ne commence sur Terre. Les règles changèrent brusquement avec l'arrivée du Christ et sa mort pour le bien de tous. La christianisation ne fut pas seulement à l'origine de certains génocides et de l'extinction de certaines cultures, elle fut aussi la cause de sacrées conneries.

Avec l'avènement de Jésus-Christ, il ne fut pas question pour les forces du Bien de laisser sur Terre persister ne serait-ce qu'un reliquat de culture païenne et a fortiori une race entière : le peuple des fées. De tous temps, ce peuple, qui inclut toutes les créatures magiques que Dieu a créées dans un moment d'égarément, nains, lutins, elfes, fées, petits dragons et grands dragons parmi tant d'autres, a toujours été d'une discrétion impressionnante, ne semblant exister que dans les franges de l'inconscient humain. Très liées aux légendes paraceltiques et nordiques, les "fées" étaient très proches des Vikings auxquels elles rendirent de nombreux services. On murmure même que ce sont les forgerons nains qui fabriquèrent Mjолnir, le marteau du puissant Thor.



Les grands dragons, que l'on appellera Dragons pour simplifier, étaient probablement les créatures intelligentes les plus puissantes ayant jamais foulé le sol terrestre. On ne sait que très peu de choses sur eux, tous les rapports directs les concernant ayant été détruits par des gens compétents. Il semble que les premiers Dragons apparurent en Inde et dans le golfe assyriobabylonien quelques milliers d'années avant Jésus-Christ. Certains s'établirent en Chine et en Extrême-Orient, d'autres suivirent les grandes migrations celtiques.

Avant leur apparition sur Terre, les Dragons erraient à travers les Marches Intermédiaires, cet espace uni-



versel qui relie Paradis et Enfer et dont les plans terrestres font partie. Les Marches n'étant pas très stables, ils aboutirent un beau jour sur Terre. L'espèce dominante étant l'homme, ils décidèrent de se camoufler pour passer inaperçus. Les Dragons étaient par nature pacifiques et n'avaient aucune envie d'entrer en conflit avec les

humains. Ils changèrent donc et assumèrent tous à partir de ce moment une forme humaine. De temps à autre, un Dragon avait la nostalgie de sa forme naturelle, avait besoin d'étendre ses ailes et de s'envoler à travers les cieux.

Les légendes persistantes et très localisées concernant des créatures monstrueuses attirèrent l'attention des autorités religieuses qui firent leur enquête.

Le résultat de l'enquête suivit la voie hiérarchique et atterrit un beau jour sur le bureau de Dominique, Archange de la Justice.

Le Conseil Divin fut particulièrement animé ce soir-là et l'absence d'Yves, Archange des Sources, se fit cruellement sentir. Gabriel, le lieutenant d'Yves, tenta bien de combattre les ardeurs de chacun et de calmer le jeu. Mais ce fut vite l'escalade et sans le poids d'Yves pour l'appuyer, sa motion fut rejetée. C'est donc au début du 1er siècle que fut décidée l'éradication des Dragons, et celle du peuple des fées par la même occasion. Le dossier fut confié à Georges, Archange de la Purification. Mais même Georges devait suivre les préceptes de discrétion que toute créature divine, qu'elle soit Ange ou Démon, doit respecter et il ne pouvait agir avec toute sa force au milieu des populations civiles. Les Dragons étaient puissants et ils résistèrent à cette première vague réduite, Ægrir le Rouge, le plus puissant d'entre eux allant jusqu'à se payer le luxe de "tuer" Georges lui-même et de le renvoyer devant son créateur. Mais ils étaient sages et décidèrent également que le temps était venu pour eux de quitter la Terre,

car s'ils voulaient vivre tranquilles, ils ne pouvaient plus rester là. Ce fut alors l'Exode de l'Équinoxe qui devait les conduire sur d'autres plans des Marches Intermédiaires. Très mauvais perdant, Georges passa ses nerfs sur le peuple des fées, exterminant ses représentants lors de la bataille de Durancum, et mit un point d'honneur à retrouver les Dragons, où qu'ils soient.

C'est sur un plan des Marches qu'il les découvrit, là où il n'avait pas besoin d'user de finesse et de discrétion. Préfigurant les grands génocides, les massacres idéologiques et les autodafés, les Dragons furent donc purifiés.

Dégoûté, Yves se jura alors d'avoir la tête de Georges. Il intrigua avec ses alliés et Georges fut vite relégué aux réclamations du Paradis. Son successeur fut son ancien lieutenant, Laurent, qui fut promu au grade d'Archange de l'Épée.

L'Islam : Terre Arabe

En 570, la chrétienté était dans un joyeux bordel. Les restes de l'ex-Empire romain n'en finissaient pas de mourir, l'ignorance et la confusion régnaient sur l'Europe et, à vrai dire, il semblait que Lucifer accomplissait un sacré bon boulot et que toute cette histoire n'avait pas été une si bonne idée que ça, finalement.

Au conseil des Archanges certains étaient d'avis que Jésus avait été trop laxiste, qu'il fallait resserrer tout cela et faire une religion plus "dure" : d'autres étaient nostalgiques de la haute civilisation culturelle qui avait régné au moment de l'Empire romain et qui n'avait, jusque-là, pas véritablement trouvé d'équivalent ; d'autres encore rêvaient de glorieuses conquêtes au nom du Christ, conquêtes que la désorganisation ambiante interdisait, faute d'une véritable armée.

Et certains Anges puissants et ambitieux rongeaient leur frein. La hiérarchie angélique, très rigide, ne leur laissait à peu près aucune chance d'accéder un jour au poste qu'ils convoitaient : Archange. Arguant des "temps nouveaux", de l'avènement de Jésus-Christ et de plein d'arguments de ce genre, une petite bande de "jeunes" exigea de remplacer les "vieux" pour appliquer une politique efficace. C'était sans compter l'immuabilité des instances bénéfiques... Durement tancés, les jeunes rentrèrent dans le rang...

Sauf quatre. Il s'agissait d'Anges de Grade 3 qui étaient là depuis très, très longtemps, et qui n'avaient pas l'intention de se laisser faire comme cela. Leurs



noms étaient Gabriel, Hassan, Khalid et Eli. C'est Gabriel qui, par des moyens inconnus, réussit à les convaincre que, puisqu'ils ne pouvaient appliquer leurs idées au sein de la religion chrétienne, ils n'avaient qu'à changer le fond du problème : bref, créer une autre religion.

Ce ne serait pas, d'ailleurs, exactement "une autre religion". Ce serait ce que la religion chrétienne aurait dû être. Les quatre "conjurés" étaient de toute manière trop profondément ancrés dans le respect de Dieu pour pouvoir véritablement s'en éloigner... Ils allaient donc garder la Genèse, le Paradis terrestre et d'une manière générale toute la Bible, garder Jésus-Christ (mais n'en faire qu'un prophète, ce qu'il aurait dû rester, son "statut" de messie n'étant dû, à leur avis, qu'à sa qualité de pistonné) et lancer leur propre messie et leur propre livre. Il fallait d'ailleurs qu'ils se mettent d'accord sur ce qu'il y aurait dans ce fameux livre... Au cours de fructueuses et parfois agitées séances de brainstorming, les quatre Anges réussirent à dégager un certain nombre de grandes lignes :

- Hassan voulait que la nouvelle religion permette d'obtenir une grande civilisation basée sur la connaissance, les arts et la littérature.

- Khalid voulait qu'il y ait des principes clairs, faciles à respecter, de manière à ce qu'on puisse aisément séparer les fidèles des infidèles. Il voulait que la nouvelle religion soit expansionniste, de manière à ce qu'il y ait des peuples à «évangéliser» et de grandes bastons à gagner... Il voulait commander de puissantes armées et qu'elles soient à lui et rien qu'à lui !

- Eli voulait simplement que l'on reconnaisse à tous, animaux et végétaux, le statut de créatures du Seigneur et qu'on les respecte en tant que telles.

Quant à Gabriel... Lui ne voulait rien de spécial. Il se contentait d'être l'âme du petit groupe, les soutenant quand ils étaient découragés, paraissant animé d'une volonté quasi divine... Parfois, les trois autres le regardaient avec un peu d'étonnement, se demandant ce qu'un Ange aussi puissant - Gabriel était connu pour être lié à Yves, il était là au premier jour de la création et se tenait aux côtés de Dieu au moment de la chute de l'Archange Lucifer - faisait dans une entreprise qui était quand même, c'est le moins qu'on puisse dire, pour le moins hérétique. Ils n'obtinrent jamais de réponse...

Gabriel fit une synthèse éclairée de tout ce qui avait été dit dans le brainstorming et en fit les sourates du Coran. Il ne manquait plus qu'à faire le choix d'un messie, ce qui fut fait en la personne de Mahomet,

choisi pour sa piété et son intelligence. Gabriel lui apparut alors... Et c'est là que la véritable histoire rejoint l'histoire officielle. Gabriel (Jibraïl) révéla peu à peu à Mahomet les versets sacrés et l'Islam naquit.

La nouvelle religion eut le succès qu'on lui connaît... Et les trois Archanges s'installèrent et commencèrent à recruter des humains très convaincus pour en faire "leurs Anges". Khalid lui-même, qui avait envie de s'amuser, s'incarna sous forme humaine et se glissa parmi les suivants de Mahomet. C'est lui qui organisa les forces musulmanes et qui, sous le nom "d'Épée de Dieu" - moquerie adressée bien entendu directement à Laurent, son ex-Archange - mena quatre ans après la mort du prophète ses troupes de victoire en victoire, mettant un terme à la domination de Byzance sur la Palestine et la Syrie, ouvrant la voie qui menait en Égypte... Damas et Jérusalem se rendirent... La progression militaire de l'Islam ne devait s'arrêter qu'en 732 à Poitiers, où Laurent dut envoyer ses meilleurs éléments pour arrêter la plaisanterie. Plaisanterie qui, selon les meilleurs experts de notre temps, avait failli faire long feu. La plupart des historiens sont maintenant d'accord sur le fait que si Poitiers était tombé à ce moment-là, l'Europe aurait très rapidement glissé sous la domination musulmane... Que ce soit un bien ou un mal est un autre débat.

Ce qui est sûr, c'est que la civilisation musulmane rayonna pendant plusieurs siècles d'un éclat bien supérieur à celle qui régnait alors sur l'Europe. Le nouvel Archange Hassan ayant pris son rôle très au sérieux, les sciences, les arts et les lettres fleurirent dans le nouvel empire, tout en restant - ce que n'a pas toujours accompli la civilisation chrétienne - en accord avec Allah et le Coran.

L'avènement de l'Islam n'avait évidemment pas été pris avec indifférence. Quelques jours après la mort du prophète, après que le dernier verset du Coran eut été révélé, Gabriel disparut. Et toutes les recherches aussi bien de ses amis que de ses ennemis n'aboutirent à rien. Ce fut le tollé général dans les rangs angéliques et Laurent, Dominique et Walther annoncèrent leur intention de combattre par tous les moyens les "infidèles". Le conseil ne fut pas unanime dans la condamnation : des Archanges, tels que Novalis et Jordi, votèrent même pour l'alliance, mais aux voix, ce fut la condamnation qui l'emporta. Yves, lui, garda pendant tous les débats une attitude légèrement en retrait et certains affirmèrent même l'avoir vu arborer un sourire narquois. La guerre allait durer plus d'un millénaire... et dure encore.



F.I.S. de putes !

Lucifer et ses Princes laissèrent, eux, passer beaucoup trop de temps avant de réagir. Ce ne fut qu'en 656 que l'avancée de ce qui était, après tout, une religion au service de Dieu était peut-être un petit peu trop fulgurante pour ne pas être inquiétante. 656, ce n'était que 24 ans après la mort de Mahomet, mais pendant ces 24 ans l'Islam avait déjà tellement essaimé qu'il n'était plus possible de l'étouffer dans l'oeuf. Quant à la guerre avec la chrétienté, Lucifer devait rapidement s'apercevoir qu'au lieu d'affaiblir les serviteurs de Dieu, elle confortait au contraire les suivants de l'une et de l'autre dans leur foi.



Lucifer dépêcha donc deux Démons importants, Dajjâl et Majûj, pour tenter de détruire ou au moins de vicier la nouvelle foi. La spécialité de Dajjâl, Démon aux ordres de Malphas, était de semer la dissension et il y parvint en étant à l'origine du schisme musulman qui oppose depuis les chi'ites aux sunnites. Même si leurs différences sont, du point de vue de la doctrine musulmane, tout à fait minimales, la séparation affaiblit quand même l'unité dont l'Islam est si fier.

Dajjâl avait obtenu un premier succès... Mais l'avancée de l'Islam n'en était pas stoppée pour autant. Majûj, ex-Démon au service de Baalberith, travaillait, lui, sur les superstitions et les anciennes religions "païennes" et animistes des populations locales. Voyant que, là aussi, la guerre allait durer un bout de temps, Lucifer se résigna... Dajjâl et Majûj furent nommés Princes-Démons et lancés à plein temps sur le problème. Un autre Prince-Démon allait faire son apparition en 1988, il s'agit de Ouikka... Mais son cas est spécial (et sera traité plus tard) car Ouikka est Prince-Démon chez les chrétiens aussi bien que chez les musulmans.

Catherine, deux qui la tiennent, deux qui la

Gabriel n'est pas la seule créature du Seigneur à avoir disparu sans laisser de trace.

En 1400, Catherine, Archange des Femmes, s'évapora aussi rapidement qu'elle était apparue. On murmure que cette païenne convertie était en fait la déesse Demeter qui avait, en 1100 avant le « fils » de Dieu, choisi le meilleur camp mais ce ne sont que des rumeurs. Durant son règne en tant qu'Archange, Catherine protégea les femmes, luttant contre les conditions dans lesquelles le haut Moyen âge et l'obscurantisme les avaient plongées. Lançant Jeanne

d'Arc comme on lance une star du top 50, son action avait porté ses fruits et, à la fin du Moyen âge, la condition féminine s'était nettement améliorée, pour replonger net à sa disparition.

A-t-elle été tuée sur Terre et, comme les dieux vikings, a-t-elle été exilée sur sa Marche d'origine ? Ou a-t-elle eu envie de prendre le large ? Seul Dieu le sait. Et Yves, bien entendu...

Avec le Temps, tout fout l'camp

Depuis l'invention du voyage dans le temps, tout le monde connaît le danger que représentent les paradoxes temporels.

Une intervention sur certaines zones historiques du passé serait catastrophique. Imaginez donc Jésus noyé dans un baquet au lieu d'être crucifié et vous comprendrez tout de suite les conséquences sur la symbolique chrétienne. C'est pour cette raison que Dieu, un jour où il était en forme, institua avec Lucifer des verrous divins sur les zones les plus importantes de la religion, qu'elles soient favorables aux forces du Bien ou aux forces du Mal.

Mais comme les interdits sont faits pour être transgressés, certains tentèrent malgré tout d'agir sur le passé pour se faire remarquer.

Les oiseaux de couleur

Les voies du Seigneur sont impénétrables mais on ne peut en dire autant de ses employés.

La découverte en 1492 des Caraïbes puis des Amériques par Christophe Colomb étendit considérablement le plateau de jeu sur lequel évoluaient forces du Bien et forces du Mal.

Les très chrétiens Espagnols violaient, pillaient et massacraient à tout va, se défoulant sur les populations locales, les bons sauvages qui ne savaient même pas qui était Jésus-Christ, ni qu'il était mort sur la croix pour le pardon et la Rédemption des hommes. Ils ne savaient même pas, les innocents, que la religion chrétienne était la religion du seul Dieu bon et tolérant, ils ne comprenaient pas que c'était pour leur bien qu'ils mouraient par milliers, que c'était pour le bien de l'Église qu'ils portaient maintenant des chaînes, que c'était pour le bien de Dieu que leurs enfants se faisaient étripier et que leurs femmes se faisaient prendre de force par les soldats de la très sainte armée catholique.



Et puis il y avait l'or. L'or qui attisait les passions, les haines et les envies. L'or que l'on trouvait dans les montagnes, dans les rivières mais aussi dans les bijoux et les ornements religieux des tribus indiennes. L'or qui coulait à flots dans les coffres de l'Église comme un fleuve se jette dans la mer.

Certains pourtant parmi les hommes d'Église s'élevèrent contre cette notion d'humanité et réclamèrent la clémence pour leurs frères de l'autre côté de l'Océan. Même s'ils ne reconnaissaient pas le vrai Dieu, ils n'en étaient pas moins hommes. C'est justement ce que contestaient les Espagnols : les Indiens n'étaient que des sous-hommes, des esclaves placés ici par Dieu pour les servir.

Alors sa Sainteté le Pape dut prendre une décision. Et pesant le pour et le contre, avec un coup de pousse au bon moment de l'Archange Yves lui-même, il déclara que les Indiens d'Amérique avaient bien une âme et étaient donc pleinement des enfants de Dieu. On ne pouvait donc impunément les réduire en esclavage, ni les exterminer pour le plaisir, ce qui, il faut bien l'avouer, n'était pas très chrétien.

Mais déjà les considérations économiques des uns primaient sur les espérances humanitaires des autres : les Indiens étaient des êtres humains, mais qui allait donc porter les chaînes et apporter le saint or à la couronne et à l'Église ?

La réponse ne tarda pas à venir. Le peuple indien n'était pas la seule race à avoir été jugée pour crime d'humanité. Les Africains avant eux avaient eu moins de chance et, comme les femmes, ils avaient été déclarés sans âme. C'était beaucoup exagérer car, pour les femmes par exemple, il a été prouvé récemment que si on ne peut parler d'âme, on peut tout de même leur reconnaître une certaine forme de raisonnement.

Et comme on voyait mal les femmes, enfin les femmes européennes s'entend, creuser de leurs ongles les roches des Amériques, ce sont les Africains qui s'y collèrent.

Ainsi dès le XVI^{ème} siècle, le commerce triangulaire s'organisa entre l'Europe, l'Afrique et les Nouvelles Indes, instituant le troc entre la verroterie et le bois d'ébène comme furent nommés les infortunés.

Les noirs, déplacés et réduits en esclavage, coupés de leurs racines et de leur culture, si frustrée soit-elle, entassés dans des bateaux qui n'avaient rien à envier aux wagons plombés de sinistre mémoire, réagirent

en créant une nouvelle langue, le créole et une nouvelle religion, le vaudou. Le baptême et les convictions très chrétiennes leur étant imposés par leurs propriétaires et maîtres, ils assimilèrent les croyances catholiques en les mêlant aux leurs, païennes et indigènes et d'autant plus fortes que les esclaves étaient désespérés. Et ainsi, les Baron Samedi, Papa Legba et autres Damballa Ouedo, déités impressionnantes s'il en est, se mêlèrent au Grand Maître, autant dire Dieu et à Frère Jésus, le « fils » de Son père lui-même. Très localisée, cette religion, pas du tout maléfique, fit sa vie. Certains se demandèrent pourquoi Dieu supportait cette religion bâtarde et surtout noire. Ce n'est que plusieurs siècles plus tard, en 1990, que les Vaudous remplirent leur rôle dans les plans à long terme de Sa Grandeur en conduisant à l'avènement d'Ange, Archange des Convertis dans les rangs des Forces du Bien, Ange qui est né de l'union d'un Ange et d'un Démon.

Oh, il est pas net, Hornet

En pleine Inquisition, un sorcier rendit l'âme sous les scalpels des agents de Joseph, mais il ne la rendit pas à Dieu ou à Lucifer. Sa volonté surhumaine lui permit d'éviter l'appel du Purgatoire, antichambre de l'Enfer et du Paradis. On n'entendit plus parler de lui durant des siècles alors qu'il hantait tous les champs de bataille de la planète, recrutant grâce à ses pouvoirs de sorcier une armée de morts vivants. En tant que pur esprit, il n'était pas tenu aux règles de la physique et c'est tout doucement qu'il dérivait de Marche en Marche. Quand Bebeth créa, après la lecture d'une anthologie de Lovecraft, un univers de poche, le Gothic Horror, sur une Marche Intermédiaire complètement vierge, Hornet s'y glissa et en fit son quartier général. Là, sa puissance, ses desiderata et l'indépendance de tous les morts vivants menacèrent de détruire le fragile équilibre entre forces du Mal et forces du Bien.

Tout ceci ne passa pas inaperçu, d'autant plus que les sorciers se tiennent très au courant de tout ce qui peut faire pencher la balance d'un côté ou de l'autre.

Alors que tout était rentré dans l'ordre sur le Gothic Horror, Bebeth continua à le customiser pour en faire un joli terrain de jeu. Il pensait même un instant le louer à certains Princes pour que leurs Démons puissent y venir en séminaire d'évaluation, l'équivalent du saut à l'élastique et du paintball à l'échelle infernale.

Mais à force de le rendre de plus en plus réaliste, Bebeth mit de plus en plus de lui dans cet univers et



ce qui devait arriver arriva fatalement : il créa un grimoire avec un sort de trop, le passage aller et retour entre la Marche du Gothic Horror et d'autres Marches, un sort qui fonctionnait, pour faire plus vrai. Bien sûr, cela n'aurait eu aucune importance s'il n'y avait eu une fuite, en l'occurrence une faille, un chevauchement entre la Marche du Gothic Horror et celle des Rêves et des Cauchemars. Et grâce à la différence de temps entre les deux univers, un sorcier de la Terre eut tout le temps d'étudier le sort, de l'intégrer et de le mémoriser durant son sommeil. Il s'agissait d'un sort annexe ne mettant pas en cause l'invocation d'une créature surnaturelle, et le sorcier put le tester sans crainte et le modifier jusqu'à ce qu'il

arrive à ses fins, pénétrer par la petite porte dans le Gothic Horror. Depuis, il y disparaît régulièrement et s'en sert comme d'un camp de base pour ses investigations.

Il n'y a pas longtemps

Le conflit entre les forces angéliques et les forces démoniaques redouble d'intensité depuis maintenant quatre ans. Peut-être sous l'impulsion d'Yves, toujours libéral et mystérieux, les renseignements sur la vraie nature du Bien et du Mal commencent à circuler. Et tout n'est pas aussi manichéen qu'il n'y paraît au premier abord.

C'est la période que choisissent de plus en plus d'êtres divins ou démoniaques pour rendre leur tablier et passer Renégats, renonçant à leur éternité et s'enfonçant dans une humanité qui ne se doute toujours de rien.

Les brèves de comptoir que l'on raconte, à la cafet' du Paradis ou dans les Q.G. sur Terre, ne prêtent plus à rire et certains chuchotent que les Archanges Gabriel et Catherine ont été retrouvés, que des Dragons foulent à nouveau le sol et qu'Anachiel, le Juif Errant, tente de retrouver le chemin du Paradis. D'autres parlent d'alliance contre des ennemis communs et au moment même où les juifs tendent la main aux musulmans, retrouvant leurs racines pour le temps que cela durera, les chrétiens s'enfoncent doucement dans l'intégrisme grâce au pape Jean-Paul II soutenu activement par Dominique lui-même.

Dans les hautes sphères, on ne s'explique pas ces accès de folie dont la fréquence s'accélère au fil des mois. Est-ce la pression sur les épaules des Princes et des Archanges qui se répercute sur leurs serviteurs ?

Le Bureau

Le Bureau est une institution ultrasecrète créée entre les deux guerres par l'Archange Dominique et le Prince-Démon Andromalius. Son but : faire travailler des équipes mixtes (Anges+Démons) sur des missions qui intéressent les deux hiérarchies.

Il est étrange, nous direz-vous, que Dominique et Andromalius, dont la première intention est de ranimer la flamme de la guerre entre les deux camps, soient justement les initiateurs de ce système. Ce n'est cependant paradoxal qu'en apparence : Dominique et Andromalius, dans leur infinie sagesse, savent qu'il faut toujours laisser une soupape à une marmite, si vous nous pardonnez cette métaphore plus que vaseuse..., et que les mauvais éléments peuvent toujours être pressés avant d'être jetés.

Voyez par exemple la Légion étrangère. L'armée, dont les membres ne sont en général pas gauchistes et qui pensent (en simplifiant outrageusement) que les mauvais éléments n'ont pas leur place dans la société, a pourtant inventé une institution — la Légion étrangère, justement — qui accueille et utilise ces mauvais éléments.

Le Bureau, si on voulait le définir également de manière simpliste, c'est un peu ça : un mélange entre des services secrets et la Légion étrangère...

Et quand on dit services secrets, on parle de services vraiment très secrets. Dominique et Andromalius pensent que dévoiler l'existence de cette institution serait néfaste à la motivation des troupes. Après tout, pourraient penser Anges et Démons, si on peut travailler ensemble, pourquoi se battre... Or, comme nous vous l'avons démontré, c'est le genre de raisonnement que nos deux chefs veulent à tout prix éviter.

Officiellement, donc, seuls sont au courant de l'existence du Bureau, quelques éléments de Grade 3 particulièrement fiables... et, bien sûr, les Anges et Démons employés, eux, par le Bureau, et tenus au secret sous peine de renvoi immédiat là-haut ou ici-bas.

Et officieusement ? Eh bien, comme on dit, il n'y a pas de secret si bien gardé qui ne se sache... et l'existence du Bureau est une rumeur qui court depuis déjà pas mal de temps.



entre
e et le
re tra-
sur des

ique et
le rani-
camps,
ne. Ce
ence :
sages-
e à une
aphore
ts peu-

armée,
istes et
que les
ociété,
égion
ise ces

ent de
entre

services
malus
tution
s tout,
ut tra-
omme
aison-
x évi-

l'exis-
3 par-
ges et
us au
ou ici-

n'y a
l'exis-
depuis



ET MAINTENANT ?

Juillet 1997 - Terre

Tout se passe pour le mieux dans le meilleur du monde lorsque, tout d'un coup, un événement apparemment anodin se produit. Vous voyez la Terre, là, en dessous ? Vous voyez les masses sombres qui représentent les continents ? Approchons-nous un peu plus. Nous sommes en France, à Paris plus précisément. Rien ne va plus. Le championnat de France de football vient de reprendre et la tribune Boulogne est fermée. Nous retrouvons donc Daniel,



qui boit, tranquille, une Carlsberg à la terrasse des Trois Obus. Même de là où nous sommes nous pouvons pratiquement apercevoir son crâne rasé et ses docs 18 trous parfaitement cirées et trop grandes pour lui. Tu le vois ?

Ooooooh. Tu le vois plus. Rien. Plus que le verre et le sous-bock. Rien de rien. Nada. Nothing. Il vient de disparaître devant plusieurs clients ahuris. Faut qu'il soit pressé pour retourner au Paradis comme ça. Devant tout le monde, cela ne se fait pas.

Juillet 1997 - Pôle Nord

Daniel vient de réapparaître. Dans un pentacle. Il vient d'être invoqué par un sorcier. L'homme, tout maigre, le regarde derrière de petites lunettes rondes. Il est vêtu d'une grande gabardine noire et est flanqué d'un autre bonhomme du même cuir, un petit peu plus gras quand même, voire franchement porcin. Daniel a vu les Aventuriers de l'Arche perdue et s'attend donc au pire. Le sorcier lui parle en allemand et l'abreuve d'un flot ininterrompu de paroles. Il mêle en quelques phrases le Führer, la Terre creuse, Thulée, l'Atlantide, le Reich millénaire, la solution finale et la fermeture de la tribune Boulogne par le lobby juif international (enfin, ne comprenant pas bien l'allemand, Daniel n'est pas trop sûr de cette dernière affirmation).

Daniel, pas con le type, laisse le maigrichon s'époumoner et regarde autour de lui : c'est confiné et humide. Il doit se trouver dans une base souterraine ou dans un sous-marin. Le pentacle est vraiment tout petit. Même ses docs, trop grandes pour lui rappellent-le, n'entrent pas entièrement dedans. Tiens. « Je suis pas entièrement dedans », se dit-il avec un sens de l'à-propos que beaucoup lui envie. Essayons autre chose. Coup de poing. En plein dans la tête du maigrichon qui était devenu tout rouge à force de

monter de ton sans respirer. Ca marche. Coup de boule maintenant. Aussi. Batte magique ? Batte magique ! Et voilà notre Daniel qui commence à distribuer les bourre-pifs et les remonte-burnes au fond de la gorge à qui mieux-mieux. De coursives en couloirs, il tombe finalement sur deux individus qu'il ne connaît que trop bien. Deux grades 3 de lui-même, habillés comme il y a 50 ans. La bête n'est pas morte, blessée seulement. BATTE ! BATTE ! Ca fera déjà ça de moins. Retour au Paradis.

Juillet 1997 - Paradis

Pas content Daniel. Déprimé même. Il rumine depuis plusieurs jours sans rien avaler (ni rien boire). Yves, voyant les stocks de bière de la cafétéria s'accumuler, prend peur et provoque la rencontre. Ils parlent. Des heures durant. Ils parlent de provocation, de second degré, de violence, de haine, de fascisme, de racisme, d'Anges aveuglés par une foi sans limite. Et Daniel comprend. Il comprend que le ver est dans le fruit et que s'il ne fait pas tomber la pomme de l'arbre, il va bientôt se retrouver avec une guerre civile entre ses propres hommes. Les frères combattent les frères... Alors il se décide à frapper. Seul. Il marque sur son Filofax un simple nom « Nuit des longues battes » et s'en va boire une mousse avec tous les Anges de Daniel de la Terre. Il va, lui-même, comme un grand, nettoyer ceux qui l'ont trahis. Ceux qui ont poussé les préceptes du Seigneur un peu trop loin. De l'autre côté. Tous ceux-là vont rater une marche comme on dit et vont passer du penthouse de Dieu à la chaufferie. Depuis le temps qu'ils rêvaient de tout purifier par le feu, ils vont y goûter au butane, pour l'éternité. « La gangrène n'était pas aussi profonde que cela », se dit Daniel puisqu'à peine plus d'une centaine de types s'avèrent s'être brûlés les ailes au soleil de la svastika. Mais ça dégringole quand même pendant des heures, tant et si bien, qu'alerté par le bruit Joseph ne peut s'empêcher d'en piquer un petit échantillon au passage.

Le type, « Neurone » (remarquez l'absence de « S ») ne comprend pas. Il vient d'être trahi par son supérieur, lui, Grade 3 de son état et se retrouve sur la table d'auscultation de Joseph. Pourtant, Pie XII avait bien ouvert la voie en serrant la main à Hitler. Il a cru bien faire. Il ne comprend pas, il ne comprend plus, il est perdu (là, on a envie de lui dire : fais comme l'oiseau). Au lieu de cela, il choisit de tout balancer. Oh, pas grand-chose... Vraiment pas. Ah si, tout de même. Il fait parti du Bureau.

Le Bureau, tiens donc se dit Joseph, depuis le temps qu'on m'en parle...



Joseph, s
presto ch
missions
Démons
pas. Ou
papal à s
pis», pen
au pro
Archang

Laurent
Ange-De
alors... p
toquer c
toujours
retrait. L
mais d'a
compre
épée au-
tainemen
et, fou f
patron.

Pendant
un coup
nir de c
occupé
étaient
Comme
merde. L
où que
Dominie

Et Dieu
contraire
tête en
entendu
Pour fin
qui ne l
tion :

« Mon
bureau,
un canap

Laurent
D'ailleu
apparten
que...) e
Bureau
envoie c
derniers
même s
Terre d
le comp

Août 1997 - Paradis

Joseph, son petit dossier sous le bras, se rend illico presto chez Dominique. Vous parlez d'un scoop : des missions organisées pour des groupes mixtes Anges-Démons, ça va lui plaire. Eh bien non, ça ne lui plaît pas. Ou plutôt si, mais il est pressé, il a un voyage papal à superviser. Il verra cela à son retour. « Tant pis », pense Joseph, qui s'en va porter la bonne parole au prochain Archange qu'il va trouver. Et cet Archange c'est Laurent.

Laurent est déjà bien plus intéressé. Une alliance Ange-Démon, ça ne lui plaît pas du tout, mais alors... pas du tout. Il prend sa plus belle lame et va toquer derechef à la porte de Dominique, Joseph toujours accroché à ses basques, mais un peu en retrait. Dominique fait mine d'être très intéressé mais d'avoir justement un truc à faire. Laurent ne comprend pas. Il hurle, vocifère, fait tourner son épée au-dessus de sa tête et ses mots dépassent certainement sa pensée. Il traite Dominique de laxiste et, fou furieux, se dirige vers le bureau du grand patron.

Pendant ce temps, une fois seul, Dominique donne un coup de téléphone à Andromalius pour le prévenir de ce qui vient de se passer. Ce dernier est très occupé : des Anges de Daniel chassés du Paradis étaient censés lui arriver et il ne voit rien venir. Comme on dit en termes choisis : merde, y'a une merde. Ils mettent au point un plan de secours au cas où quelqu'un toucherait à « leur » Bureau et Dominique raccroche, rassuré.

Et Dieu parle à Laurent. Enfin, c'est plutôt le contraire. Le grand gâteux se contente de hocher la tête en prononçant des « bien sûr » et des « c'est entendu » à chaque phrase de l'Archange de l'Épée. Pour finir, sa Grande Gériatrie prononce une phrase qui ne laisse aucun doute sur la gravité de la situation :

« Mon enfant, si Dominique vous a volé votre bureau, c'est très grave. Car qui vole un bureau, vole un canapé Cuir Center ».

Laurent n'attend pas la suite du monologue. D'ailleurs il ne semble pas y en avoir. Il sort des appartements du vieux comme un damné (encore que...) et hurle à qui veut l'entendre qu'il trouvera ce Bureau et qu'il le détruira de fond en comble. Il envoie des messages à tous ses agents terrestres et ces derniers commencent à enquêter sur un seul et même sujet : la rumeur qui voudrait qu'il existe sur Terre des groupes Anges-Démons en mission pour le compte d'on ne sait qui.

Dominique et Andromalius mettent en place leur plan de secours et Andromalius propose à Dominique de prendre sous son aile tous les agents du Bureau. Dominique, sentant un peu l'arnaque, décide de garder les Anges et de confier les Démons à son équivalent démoniaque. Tout lieu ayant accueilli des membres du Bureau doit être détruit et tous les documents doivent être brûlés. Reste à savoir où Dominique va cacher ses Anges.

Août 1997 - Terre

Les deux sortes de membres du Bureau réagissent bien différemment. Les premiers, « la légion », ne mettent pas longtemps à prendre le large et à disparaître corps et biens. Une minorité pense à une trahison d'un des deux bords et commencent à se frriter la tête un peu partout dans le monde. Les pertes sont cependant très faibles. Les seconds, « les services secrets », agissent selon les ordres et incendient ou font sauter les principaux bâtiments du Bureau, en particulier la Samar' qui explose (encore une faille du plan vigipirate, faudra que Didier explique tout cela à Debré) sans qu'aucun dossier officiel ne puisse être retrouvé. Deux Démons puissants de Ouikka piègent ce qui reste et les premiers Anges de Laurent qui pénètrent dans les locaux sont renvoyés illico presto au Paradis. Leur forfait accompli, les membres des services secrets se séparent non sans avoir prévu quelques points de rendez-vous (ce que n'ont pas fait les membres de la légion). Toutes les preuves ont disparu, tous les membres du Bureau se sont évanouis. Il n'y a plus rien. Il n'y a jamais rien eu. Et surtout, Laurent ne saura jamais qui était derrière tout ça.

Mais tout n'est pas fini. Laurent n'a pas pu s'empêcher de faire une petite descente sur Terre alors que les bombes commencent à sauter. Arrivé un des premiers sur les lieux, il aperçoit une Twingo rose qui met les bouts dans le Paris du mois d'août (c'est-à-dire assez vite, enfin, pour une Twingo). Il enfourche une moto et entreprend de suivre le curieux véhicule. Arrivé sur une route de forêt plutôt tranquille, il fait une queue de poisson à la voiture, tombe, fait semblant d'être blessé et attend que les passagers en descendent. Il en profite pour détecter le Mal. Bingo. De la Twingo descend un clown au maquillage délavé et un vieil homme au costume écriqué, visiblement trop petit pour lui. Il se dresse devant les deux Démons et frappe, avec l'épée de lumière qui vient d'apparaître dans sa main. Du geste auguste du semeur de mort, il compte bien éliminer les deux d'un coup.



CLONG. Comment ça «Clong»? Laurent se retourne et reconnaît facilement la silhouette qui vient d'apparaître, ainsi que la hache qui vient de bloquer son arme. Un sourire carnassier éclaire son visage.

- Salut Michel ! Je suppose que tu veux que je t'en laisse un des deux.

- Comme tu dis MON BON AMI. Surtout le vieil homme, c'est un mec à moi.

- Allô ? Mais il était dans la bagnole avec un Démon. Tu disjonctes mon pote.

- Premièrement, je suis pas ton POTE. Deuxièmement, je commence à en avoir marre de tes cheveux trop bien peignés et de ta gueule de

porte-bonheur. Troisièmement, t'es petit, t'as une tête de puceau le jour de sa communion solennelle et tu te bats comme une fiote. Quatrièmement, t'es un sale fachiste raciste. Ca te suffit ?

- Vas-y, continue, charge la mule.

- J't'aime pas, t'es con *.

- J'ai horreur que tu blasphèmes.



De mémoire d'Ange ou de Démon, on n'a jamais vu un combat si violent et si total. Une rumeur veut que même Odin et ses dieux regardèrent avec envie ce qui se déroulait sous leurs yeux, du haut de leur lointain Valhalla. Il dura des heures. Le sang coula à flot et la puissance magique dégagée fut telle que des orages se déclenchèrent au-dessus d'eux (Gillot-Pétre va encore passer pour un con). De ce combat personne, ne sortit vainqueur et certainement pas les forces du Bien. Les deux combattants remontèrent au Paradis pour panser leurs plaies et retrouver des forces. Le divorce entre l'intégrisme et la tolérance était consommé. Et quand on pense que Michel représente la tolérance, on imagine mal ce que peut être l'intégrisme.

Le vieil homme rajusta son noeud papillon, le clown son nez rouge et la petite Twingo rose reprit sa route comme si de rien n'était.

Septembre 1997 - Paradis

Dominique passe la plupart de ses journées au téléphone avec Andromalius. Les nouvelles du combat entre Laurent et Michel ont fait des vagues, et pas seulement au Paradis. Les règles du jeu ont changé et tous (Archanges, Princes, Anges et Démons) ont un avis sur ce qu'il faut faire. Seuls Dieu et Satan gardent le silence, totalement imperméables aux problèmes de leurs serviteurs.

C'est le 3 septembre 1997 que Dominique décide de se séparer, pour quelques années au moins, de ce

supérieur complètement en marge des problèmes actuels. Il demande audience à Dieu et, muni d'un petit dépliant publicitaire, lui présente son projet : une cure de repos à la Bourboule, tous frais payés. Et pendant les vacances, c'est Dominique qui fait le boulot. Dieu accepte et, au moment de remplir le bon d'inscription d'une main tremblante, demande :

- Je mets quoi pour les dates ?

- Du 4 septembre 1997 au 4 septembre 2004. Pour se décrocher entièrement faut bien ça.

- Mais il y a un problème. C'est pas possible du tout.

- Quoi donc ?

- Mon abonnement au Chasseur Français.

- Il n'y a pas de problème. Je ferai suivre le courrier et je n'oublierai pas l'offre spéciale de réabonnement en fin d'année.

- Je savais que je pouvais compter sur vous.

Et Yves se contenta de sourire tout en prenant des notes.

Septembre 1997 - Enfer

- Vous voyez, vous invoquez un Démon d'Andrealphus et vous contrôlez le Pape. C'est la victoire assurée.

- Mouais, mais si je tombe sur un mec qui joue deux informaticiens ?

- Ben vous êtes mal. Faudrait voir les rulings sur Internet.

- Bonne idée.

- Bon je vous laisse, j'ai une partie de baby-foot à terminer.

Asmodée ne pensait pas que ça marcherait aussi facilement. Prévoir un tournoi géant d'Intervention Divine pour le 4 septembre 2004, c'était tellement gros qu'il n'aurait jamais pensé que ça pouvait marcher. Mais Satan n'avait jamais eu aucune notion du temps. En fait, il aurait dû s'en souvenir, surtout après leur partie de barbichette qui avait duré 27 ans. Enfin, le tour était joué. Il lui suffisait de fournir des rulings contradictoires tous les deux jours sur Internet et Papy était hors course pour quelques années.

Andromalius attend Asmodée depuis un bon moment en rongant son frein. Il se demande si tout ceci va finalement marcher. Quand ce dernier apparaît, le sourire aux lèvres, il sait que tout s'est passé comme prévu. Il est 17h00, le 7 septembre. Le grand conseil commence dans une heure. Il sera prêt.

C'est dimanche, le jour du Seigneur et jamais aucun Prince ne rate ce rendez-vous de première impor-



problèmes
uni d'un
projet :
payés. Et
qui fait le
emplir le
demande :

4. Pour se

du tout.

courrier
nnement

nant des

Démon
st la vic-

ue deux

ings sur

ot à ter-

assi faci-
vention
ellement
ait mar-
tion du
surtout
27 ans.
rnir des
urs sur
quelques

n bon
e si tout
er appa-
st passé
e grand
èt.

s aucun
impor-



VAR
Hud

tance. Kobal fait bien rire tout le monde en expliquant la différence entre 51 et 69. Andromalius présente aux Princes les dernières nouvelles et signale que Satan sera « indisposé » pendant quelque temps. Afin de ne pas lui faire honte, il propose une contre-attaque féroce contre les forces du Bien et toutes leurs institutions sur Terre avec tous les moyens que chaque Prince estimera nécessaires. Belial promet une fonte rapide des deux pôles qui devrait ne laisser surnager que 5% des continents existants actuellement. Crocell lui crache un glaçon en plein visage et Baal est obligé de distribuer quelques mandales pour calmer son monde. Baalberith, la tête entièrement carbonisée par un jet de flammes perdu, entreprend

de se régénérer. Andromalius poursuit en rappelant que la discrétion est l'arme principale des forces du Mal et qu'il doit en rester ainsi.

Par voie de conséquence la lutte contre la troisième force (psis, vikings, renégats, sorciers, etc.) doit être légèrement mise de côté. Si la route des DémonS croise celle de ces traîtres de tous poils, ils devront les éliminer mais ils ne devront pas les traquer à tout prix. Le Mal est l'ennemi du Bien, les Anges vont bientôt s'en apercevoir. Andromalius espère que cela va surtout lui permettre de laisser à ses hommes du Bureau le temps de reprendre contact les uns avec les autres et de panser leurs plaies.

Kronos, debout contre le mur, ne perd rien des regards que se lancent Asmodée et Andromalius. Il se contente, lui aussi, de prendre des notes sur un petit carnet en souriant.

Septembre 1997 - Paradis - Lundi soir

C'est l'heure du conseil. Le premier auquel Dieu ne participera pas. Dominique a préparé un discours en béton et est prêt à affronter Laurent avec la férocité d'un animal qui protège ses petits.

Il annonce que Dieu est indisposé et qu'il sera absent pendant quelque temps. Pour travailler convenablement en son absence, il propose de lutter avec férocité contre les forces du Mal. Les autres membres du conseil offensif, Laurent en tête, sont fous de joie. Dominique poursuit en signalant que la discrétion est toujours de mise et que pour lutter efficacement contre le Mal, la lutte contre la troisième force doit être mise de côté. C'est Laurent qui prend la parole le premier :

- Et les renégats du Bureau, on en fait quoi ?
- T'as entendu ce qu'a dit Dominique ?
- J'ai entendu qu'il fallait lutter contre le Mal. Je me chargerai du Bureau.

- T'auras qu'une petite claque alors...

Et Michel de se jeter, en plein conseil, sur Laurent pour l'étrangler. Aucun des deux n'ose sortir une arme dans cette enceinte sacrée. Daniel tente de les séparer, tandis que Novalis, se jette dans la mêlée, une couronne de fleurs à la main. Le pollen retombe sur les combattants et tout rentre dans l'ordre. La séance est suspendue le temps que les deux guerriers retrouvent leurs esprits. Dominique reprend la parole :

- JE me chargerai du Bureau. Quelqu'un y voit-il une objection ?

Le silence est évocateur. C'est Daniel qui le brise le premier :

- A ce qu'il semble, tu es le plus gradé dans la turne maintenant ?

Il parle à Dominique mais jette un regard interrogateur vers Yves.

- Nous sommes au Paradis, pas dans une « turne », chacun a sa place ici. Il n'y a pas de chef, à part Dieu.

- Je vais descendre sur Terre quelque temps, j'ai un travail à finir. Pendant ce temps, je file mes voix à Michel.

- Pas de bol, je descends aussi. De toute façon, élection, piège à cons.

- Attention, tu vas virer communiste...

Et Daniel de disparaître de la salle bientôt suivi de Michel. La suite du conseil se déroule parfaitement bien, à ceci près que plusieurs autres Archanges décident de descendre sur Terre pour quelque temps, pensant qu'ils seraient mieux à même de lutter contre les forces du Mal sur place. Leur présence au conseil du lundi ne sera donc plus nécessaire sauf en cas d'urgence décidé par Yves ou Dominique.

Novalis, Jordi et Alain disparaissent à leur tour et le conseil se termine sur le calcul du nouveau nombre de voix dont les siégeants disposeront désormais.

Septembre 1997 - Très Grande Bibliothèque - Paris - France

- Je pensais bien te trouver là. Alors ? Qu'en penses-tu ?

- Pas autant de mal que cela.

Et les deux hommes se serrent comme deux vieux amis, presque comme des frères.

* © P. Mouret 1997



PRINC

La pratique
quelques
pour diriger
pour développer
capacités
aucun cas
mais je v
ne serait
rôles se l
PLAINI

Notion

L'unité
dure env
sonnag
tions et p
définitio

Les dés

Les dés
des acti
n'utilise
dire aya

On util
comme

1d6
2d6

1d6+3
d66



SYSTEME DE JEU

PRINCIPES DE BASE

La pratique d'INS demande la connaissance de quelques règles de base qui serviront au maître de jeu pour diriger efficacement un scénario et aux joueurs pour déterminer le plus justement possible leurs capacités lors d'une partie. Ces règles ne sont en aucun cas écrites sur les tables de la loi (encore que...) mais je vous préviens gentiment : si vous en changez ne serait-ce qu'un mot et que votre partie de jeu de rôles se barre en couilles, NE VENEZ PAS VOUS PLAINDRE.

Notion de temps

L'unité de temps utilisée dans INS est le tour, qui dure environ 1 seconde et qui permet à chaque personnage d'entreprendre une action (quelques exceptions et précisions viendront bien sûr compléter cette définition par trop rapide).

Les dés

Les dés jouent un rôle important dans la résolution des actions lors d'une partie de jeu de rôles. INS n'utilise que des dés à six faces "normaux" (c'est-à-dire ayant la forme d'un cube).

On utilise les dés de plusieurs façons et on les note comme suit :

1d6	Lancer 1 dé à six faces.
2d6	Lancer 2 dés à six faces et additionner leurs résultats.
1d6+3	Lancer 1 dé à six faces et y ajouter 3.
d66	Lancer deux dés à six faces en désignant à l'avance l'un comme représentant les unités et l'autre comme représentant les dizaines.

Le d666

d666 : lancer trois dés à six faces en désignant à l'avance l'un représentant les centaines, le deuxième les dizaines et le dernier, les unités. Ce type de dé est utilisé pour la résolution de nombreuses actions dans le cadre du jeu. Pour bien nous comprendre, nous utiliserons le code suivant :

x représente les centaines.
y représente les dizaines.
z représente les unités.

Quand on utilise le d666 sur la table UM (voir "La table Unique Multiple"), on partage en deux le résultat : *xy* donnent un nombre à deux chiffres (le résultat d'un d66) et *z* indique la qualité de la réussite. Le *z* peut aussi être utilisé lors de conflits entre deux personnages pour en déterminer le vainqueur (voir "Résolution des conflits"). On appelle aussi cette valeur RU (pour Résultat des Unités). On peut donc poser la formule suivante : $RU = z = \text{Résultat du dé représentant les unités}$.

Si un maître de jeu débutant ne se rend pas bien compte de l'effet obtenu avec un RU donné, il peut consulter la petite table suivante qui lui permettra de mieux décrire à ses joueurs les effets de leurs jets de dés.

Résultat des unités	Effet
1-2	Médiocre
3-4	Moyen
5-6	Bon
7 et + *	Très bon

* : un résultat des unités supérieur ou égal à 7 peut être obtenu en décalant volontairement son jet de dé (voir à ce propos le chapitre "Modificateurs sur la table UM").



Le nombre de la Bête

Chaque fois qu'un personnage (qu'il soit Démon, être humain, fox-terrier ou opossum) lance un d666 et obtient 666, le Mal primaire affecte directement le succès de l'action entreprise (si Satan avait le temps, il viendrait lui-même mais il vient de se faire meuler de quatre par Asmodée). Autant dire que, quelle que soit la situation, le Mal avantagera ses serviteurs et gênera ceux du Bien. Les effets exacts sont laissés à l'appréciation du maître de jeu mais doivent surtout être spectaculaires.

Si le personnage en question est un membre des forces du Bien ou du Mal, l'effet sera à la fois spectaculaire ET en rapport avec la religion.

Exemple : un jet de dé raté (666) et Avlam l'Ange de Jean se plante en moto. Il est projeté au-dessus de la rambarde de sécurité de l'autoroute et se retrouve accroché sur le grillage situé juste derrière. Il subit de graves dommages et s'aperçoit qu'il se trouve accroché les bras en croix et porte une blessure au coeur.

Heureusement, pas de Romains pour finir le boulot.

Dans le cas d'un opossum, l'effet n'en sera que plus spectaculaire.

Exemple : Paupaul l'opossum traverse la route en ayant bien regardé à droite et à gauche. Il ne voit rien à l'horizon. Il trotte gaïement sur la surface goudronnée et se prend le pare-chocs d'un 38 tonnes en pleine face. Simplement. Si Paupaul avait été un Ange, le semi-remorque aurait transporté 20.000 CDs du dernier opus de SLAYER.

L'unique

Chaque fois qu'un personnage (qu'il soit Démon, être humain, avocat ou gnou) lance un d666 et obtient 111, le Bien ultime affecte directement le succès de l'action entreprise (Dieu ne viendra pas : il a mieux à faire que d'aider de pauvres êtres vivants. Surtout les avocats). Autant dire que, quelle que soit la situation, cela avantagera les serviteurs du Bien et gênera ceux du Mal. Les effets exacts sont laissés à la discrétion du maître de jeu mais doivent surtout être spectaculaires.

Exemple : laissez tomber, faites-là même chose que ci-dessus avec un avocat à la place d'un opossum et une navette spatiale en guise de 38 tonnes. Ca fera déjà un de moins.

LES CARACTERISTIQUES

Le profil psychique et physique de chaque personnage de INS est déterminé à l'aide de six caractéristiques qui permettent de situer ses capacités vis-à-vis des autres êtres vivants de l'univers. La valeur des caractéristiques peut varier entre 1 et 6 et leur progression n'est pas forcément linéaire.

Ces limitations ne sont valables que pour les humains, les Anges et les Démons. Le cas des animaux est un peu différent et il se peut qu'une créature possède des caractéristiques particulièrement élevées (exemple : force pour un éléphant, agilité pour un colibri).

Valeur	Signification
1	Faible (pour un humain).
2	Moyen (pour un humain).
3	Fort (pour un humain), faible (pour un Démon).
4	Moyen pour un Démon (environ deux fois plus important qu'un humain normal).
5	Fort pour un Démon (environ trois fois plus important qu'un humain normal).
6	Très fort, même pour un Démon (environ six fois plus important qu'un humain normal).

Liste des caractéristiques

Force (FO) : résistance aux coups, combat au contact et puissance physique. Un personnage sévèrement burné possède une force particulièrement haute.

Volonté (VO) : résistance et puissance psychiques. Utilisable en défense, même pour un personnage n'ayant aucun pouvoir mental. Un personnage particulièrement intelligent porte des lunettes.

Perception (PE) : l'ensemble des cinq sens et de temps à autre le sixième. Un personnage qui a une bonne perception n'a pas besoin de lunettes.

Agilité (AG) : souplesse du corps et coordination. Les candidats d'Intervilles possèdent une agilité importante afin d'éviter de se faire encorner par une vachette devant 5 millions de spectateurs.

Précision (PR) : caractéristique utilisée en particulier pour les pouvoirs magiques, les armes à distance et les actions demandant un maximum de soin et de maîtrise de soi.



Apparence (AP) : la beauté physique du personnage, ainsi que son charisme.

Pour vous souvenir de l'ordre dans lequel les caractéristiques sont présentées, il suffit de mémoriser le mot **FVPAPA** (prononcer FeuV'paPA comme la tribu sud-américaine bien connue).

LES TALENTS

Chaque personnage est aussi doté d'un ou de plusieurs talents. Ils permettent aux personnages d'utiliser efficacement leurs dons (les caractéristiques) lors d'actions particulièrement importantes ou compliquées. La liste ci-dessous vous indique aussi la façon de les utiliser. Vous devrez cependant avoir déjà lu la partie "Utilisation des talents" pour comprendre ce chapitre. Comme il est placé après celui-ci, il y a de grandes chances pour que vous ne l'ayez pas encore lu (voire que vous n'imaginiez pas son existence). Tant pis pour vous. Chaque talent est doté d'un niveau qui ne se positionne pas, lui non plus, sur une échelle linéaire.

Valeur	Signification
1	Débutant (pour un humain).
2	Moyen (pour un humain).
3	Expert (pour un humain), débutant (pour un Démon).
4	Moyen pour un Démon (environ deux fois plus important qu'un humain normal).
5	Expert pour un Démon (environ trois fois plus important qu'un humain normal).
6	Trop puissant le talent !!! même pour un Démon (environ six fois plus important qu'un humain normal).

Exemple : un personnage débutant possède le talent de base (niveau 1) qui est noté (par exemple) dans le cas de l'esquive: "Esquive (1)". Un talent de niveau 3 sera noté "Esquive (3)" et ainsi de suite jusqu'au niveau 6 (le maximum) qui est noté "Esquive (6)".

Lorsqu'un personnage ne possède pas le talent nécessaire (pas de niveau) à la résolution de l'action qu'il entreprend, on utilise la ligne « très difficile », assorti d'un malus de X colonnes (voir "Modificateurs de la table UM"). X représente un chiffre entre 1 et 4 et est indiqué après le nom de chaque talent dans les descriptions qui suivent.

Liste des talents

La liste ci-après n'est pas du tout limitative. Le maître de jeu pourra créer de nouveaux talents dont il dotera ses personnages et qu'il pourra même proposer aux joueurs. Vous trouverez aussi, à la fin de la description de chacun d'eux, la caractéristique associée au talent en question. Le malus utilisé (appelé X dans le paragraphe précédent) lorsque le personnage ne possède pas le talent approprié est indiqué entre parenthèses après le nom du talent.

Mais cékoidon la caractéristique associée ? Pas de blème, pour saurez tout sur son utilisation le moment venu. Souvenez-vous simplement qu'elle existe.

Physique

Les talents physiques existent principalement pour permettre aux personnages d'utiliser leur corps pour autre chose que la baston.

Acrobatie (-3) : ce talent sert à travailler dans un cirque, à se sortir de bien des mauvais pas et à amuser les enfants. Il est aussi utilisé pour les sauts. Caractéristique associée : agilité.



Grimpé (-2) : ce talent sert à se déplacer sur une surface verticale ou à évaluer la difficulté d'une telle progression. Caractéristique associée : agilité.

Nage (-1) : ce talent permet à la créature qui l'utilise de se mouvoir sans problème sur (et, dans une certaine limite, sous) l'eau. Caractéristique associée : force.

Course (-1) : ce talent sert à prendre ses jambes à son cou en cas de problèmes. Caractéristique associée : force.

Moto (-2) : ce talent sert à utiliser efficacement les véhicules roulant sur 2 et 3 roues et éventuellement à les réparer. Caractéristique associée : perception.

Voiture (-2) : ce talent sert à utiliser efficacement les véhicules roulant sur 4 à 6 roues et éventuellement à les réparer. Caractéristique associée : perception.

Camion (-2) : ce talent sert à utiliser efficacement les véhicules roulant sur 8 roues (et plus) et éventuellement à les réparer. Caractéristique associée : perception.



Hélicoptère (-4) : ce talent sert à utiliser efficacement un hélicoptère et éventuellement à le réparer. Caractéristique associée : précision.

Spécialisation (variable) : il existe bien sûr de nombreux autres véhicules, mais il est rare que les personnages d'INS les utilisent. Le maître de jeu devra donc créer des talents pour chaque type de véhicule qu'il souhaiterait utiliser (bateau à voile, char, aile-delta). Caractéristique associée : variable.

Survie (-2) : ce talent sert à se nourrir, à se repérer et à se déplacer dans un milieu hostile (à déterminer au choix du personnage qui possède le talent). Il existe donc de nombreux talents ayant pour base cette description (survie en milieu arctique, survie en mer, survie en ville, survie en forêt, etc.). Caractéristique associée : perception.

Artistique

Il est impossible de donner une liste complète des talents artistiques. Je me bornerai à énumérer

quelques exemples avec leur caractéristique associée : danse (-3) (agilité), peinture (-2) (perception), sculpture (-3) (précision), chant (-2) (perception), comédie (-2) (volonté), jouer d'un instrument (précision), etc.

Scientifique

Médecine (-4) : ce talent permet de diagnostiquer une maladie ou une blessure et de soigner un blessé, si le matériel adéquat est disponible. Un bas niveau correspond aux premiers soins et un niveau 3 correspond aux compétences d'un chirurgien. Un jet réussi permet de récupérer un nombre de points de Force qui dépend de la durée du traitement et du niveau utilisé. Note: les niveaux 4+ correspondent à une faculté surnaturelle que seuls les Démons et les Anges peuvent acquérir. Caractéristique associée : volonté.

Niveau	Durée	Nombre de points récupérés
1	1 minute	1
2	1 heure	2
3	1 journée	3
4	1 minute	2
5	1 seconde	2
6	1 seconde	3

Chimie (-4) : ce talent permet d'analyser des substances inconnues et de fabriquer quelques gadgets "chimiques", comme des cocktails Molotov au sodium et des gaz lacrymogènes. Caractéristique associée : volonté.

Mécanique (-3) : ce talent permet de concevoir et de réparer les machines technologiques de grande taille (qui utilisent plus l'électricité et la mécanique que l'électronique). Caractéristique associée : volonté.

Électronique (-4) : ce talent permet de concevoir des gadgets électroniques, de les utiliser au mieux de leurs possibilités, de les réparer, et de déjouer les systèmes de sécurité modernes et autres serrures électroniques. Seuls les équipements vraiment très compliqués nécessitent un jet pour une bonne utilisation. Caractéristique associée : volonté.

Informatique (-4) : ce talent permet d'élaborer des programmes, de les utiliser et, bien sûr, de pirater les réseaux existants. Caractéristique associée : volonté.

Communication

Baratin (-1) : ce talent permet de faire rapidement avaler n'importe quoi à un autre personnage en le noyant de paroles et de faits illogiques ou sans lien entre eux. C'est un talent très efficace mais qui ne permet pas d'obtenir des résultats sur une longue durée (l'interlocuteur se rendant rapidement compte que le personnage s'est moqué de lui). Caractéristique associée : apparence.

Discussion (-2) : ce talent permet de faire triompher son point de vue lors d'un débat long et réfléchi. C'est un talent compliqué mais qui donne des résultats très probants sur une longue durée (une fois convaincu, il y a peu de chances que l'interlocuteur change d'avis à nouveau). Caractéristique associée : volonté.

Tactique (-2) : ce talent permet de commander un petit nombre d'hommes (moins de 30) lors d'un conflit réduit (touchant un groupe de bâtiments, par exemple). Caractéristique associée : apparence.

Stratégie (-3) : ce talent permet de commander un grand nombre d'hommes (plus de 30) lors d'un conflit important (touchant une ville, par exemple). Caractéristique associée : volonté.

Séduction (-1) : ce talent permet de faire comprendre à un membre du sexe opposé qu'il suscite chez vous une attirance physique et, bien sûr, de s'arranger pour que ce soit réciproque. Caractéristique associée : apparence.

Langue étrangère (-4) : ce talent en regroupe en fait une infinité. Il en existe un pour chaque langage terrestre. Il sert à dialoguer avec des autochtones. Un



en fait
ge ter-
s. Un

DEFENSE

Ange ou un Démon possède la langue de naissance du corps dans lequel il est incarné au niveau 2. Caractéristique associée : volonté.

Savoir-faire (-3) : ce talent permet de connaître les us et coutumes des grands de ce monde, la façon de se tenir à table et ce qu'il vaut mieux ne pas dire lorsque tout le monde a les yeux tournés vers vous. Caractéristique associée : apparence.

Ruse

Discrétion (-1) : ce talent regroupe tout ce qu'un personnage peut utiliser comme ruses et tactiques pour passer inaperçu, que ce soit le déplacement en silence, dans les coins d'ombre ou au milieu d'une foule. Caractéristique associée : perception.

Crochetage (-3) : ce talent est utilisé pour ouvrir les serrures mécaniques et certains systèmes de sécurité primitifs. Caractéristique associée : précision.

Manipulation (-2) : ce talent est utilisé à la fois pour jongler et faire les poches à un petit camarade. Caractéristique associée : agilité.



Combat

Arme de poing (-2) : ce talent sert à toucher une cible avec un revolver, un pistolet ou une arbalète de poing. Il peut aussi servir à entretenir ou réparer une telle arme. Caractéristique associée : perception.

Arme d'épaule (-3) : ce talent sert à toucher une cible avec un fusil, normal, à pompe ou à lunette ou encore une arbalète. Il peut aussi servir à entretenir ou réparer une telle arme. Caractéristique associée : précision.

Arme lourde (-4) : ce talent sert à toucher une cible avec une arme montée sur trépied, sur le dos, à bout de bras ou sur véhicule, comme par exemple un canon à tir rapide, une mitrailleuse ou un lance-flammes. Il peut aussi servir à entretenir ou réparer une telle arme. Caractéristique associée : force.

Esquive (-1) : ce talent sert à éviter les coups lors d'un combat. Ce talent fonctionne aussi bien pour les attaques au corps à corps qu'à distance, à la condition que le personnage voit arriver l'attaquant et qu'il ait les moyens physiques de l'éviter. Caractéristique associée : agilité.

Lancer (-2) : ce talent permet de lancer aussi bien un couteau qu'une grenade à un point précis. Caractéristique associée : précision.

Spécialisation (variable) : certaines armes sont d'une utilisation très spéciale (comme l'arc ou le mortier) et leur fonctionnement doit être appris séparément. Le maître de jeu doit décider quelle est la caractéristique associée à chacune de ces armes. Caractéristique associée : variable.

Arme de contact (-2) : ce talent sert à utiliser une arme de contact de petite taille (c'est-à-dire du cran d'arrêt à l'épée en passant par la matraque et la hachette). Caractéristique associée : agilité.

Arme de contact lourde (-3) : ce talent permet d'utiliser les armes de contact de grande taille (de la hache de bataille au marteau à deux mains en passant par la morningstar et la hallebarde). Caractéristique associée : force.

Corps à corps (-1) : ce talent est utilisé pour frapper avec ses armes naturelles (poings, pieds ou tête). Il correspond, à bas niveau, au pugilat et aux arts martiaux à un niveau supérieur ou égal à 3. Caractéristique associée : agilité.

LES POUVOIRS

Les personnages utilisent les pouvoirs, comme les talents, pour réussir plus facilement une action. La différence principale entre les talents et les pouvoirs réside dans le fait qu'ils sont normalement réservés aux Démons ou aux Anges et qu'ils puisent leur énergie dans le subconscient de l'utilisateur et ne peuvent donc pas être utilisés à tout bout de champ. Pour simuler ceci, chaque être surnaturel possède un nombre de Points de Pouvoir (PP) qu'il utilise comme "carburant" pour ses pouvoirs.

Note importante : lorsqu'un pouvoir magique précise qu'il n'affecte que les êtres humains, on estime qu'il affecte aussi les Anges, les Démons et toutes les autres créatures incarnées dans des corps humains (sauf les avatars des Princes Démons et des Archanges qui créent leur corps d'accueil au lieu d'occuper celui d'un humain). Les morts vivants, les armes intelligentes, les animaux et les familiers incarnés dans des objets ou des animaux ne sont pas affectés. Cette règle s'applique à tous les pouvoirs surnaturels du jeu.

Détermination des points de pouvoir

Tout être possédant au moins une capacité utilisant des points de pouvoir (ou PP) bénéficie d'un nombre de points de pouvoir maximum égal à sa volonté.



Ajoutez à cela un modificateur qui dépend du type de personnage en question. Voir à ce sujet, pour plus de précisions, la partie "Création des personnages".

Récupération des points de pouvoir

Chaque créature qui possède des PP les récupère selon son type (mort vivant, familier, succube, fils de Dieu, Ange, Démon, avatar d'Archange ou de Prince-Démon, etc.). Voir à ce sujet la partie "Création des personnages". Dans tous les cas, la créature ne peut dépasser son nombre maximum de points de pouvoir avec ce type de récupération. Quel que soit ce barème, une créature possédant des points de pouvoir au repos complet en récupère 1 toutes les 24 heures.

LA TABLE UNIQUE MULTIPLE

Toutes les actions, dans INS, sont résolues à l'aide d'une table Unique Multiple (c'est-à-dire qui fonctionne, comme tous les systèmes à table unique, PRESQUE tout le temps).

Elle est de lecture facile et peut être utilisée de plusieurs façons. Pour simplifier les textes suivants nous appellerons cette table : table UM.

A moins que le contraire ne soit précisé (ou que le maître de jeu en décide autrement), l'utilisation d'un pouvoir ou d'un talent est toujours associé à une difficulté «moyenne».

Si un personnage tente une action qui nécessite un pouvoir qu'il ne possède pas, il n'a aucune chance de réussir.

Si un personnage tente une action qui nécessite un talent qu'il ne possède pas, il utilise sa caractéristique associée, mais (1) décalée d'un nombre de colonnes égal au malus signalé entre parenthèses après chaque talent et (2) toujours en rapport avec la ligne « très difficile ».

Utilisation des caractéristiques

Quand un personnage tente une action qui n'a pas de rapport avec un talent particulier (comme tenter de défoncer une porte à coups d'épaule), le maître de jeu doit définir la caractéristique qui s'en rapproche le plus et établir un niveau de difficulté adéquat.

Il repère la valeur de la caractéristique concernée sur la table UM et le niveau de difficulté, à gauche. Le résultat obtenu sur le tableau est le nombre (inférieur ou égal) à obtenir avec un d666.



Difficulté	Caractéristique																	
	-	1	2	-	-	3	-	-	4	-	-	-	-	5	-	-	-	6
Très difficile	11	13	21	22	23	24	25	26	32	33	34	35	41	43	46	53	61	66
Difficile	13	21	32	34	36	43	45	51	54	55	56	62	64	66	66	66	66	66
Moyen	16	24	43	46	54	62	63	64	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66
Facile	31	43	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66

Utilisation des talents et des pouvoirs

Quand un personnage tente d'utiliser un talent ou un pouvoir, ou quand le maître de jeu l'y incite (il faut toujours qu'il se mêle de ce qui ne le regarde pas celui-là), le joueur repère la valeur dudit talent ou pouvoir sur la table UM (en haut) et la difficulté de l'action entreprise à gauche. Le nombre à l'intersection de la ligne et de la colonne représente le résultat (inférieur ou égal) à obtenir avec un d666 pour réussir cette action. Les unités seront utilisées (combien de fois va-t-il falloir vous le dire ?) pour quantifier une éventuelle réussite (ou un échec si le coeur vous en dit).

Les unités seront utilisées, comme de bien entendu, pour quantifier une éventuelle réussite (ou, mais je vais arrêter de le répéter parce que ça commence à me peser en sac à dos, un échec).

Résolution des conflits

Lorsqu'un personnage tente une action et lorsqu'un autre souhaite se défendre ou l'en empêcher, chacun des deux protagonistes utilise le talent, la caractéristique ou le pouvoir concerné. Ensuite, le maître de jeu doit consulter la table ci-dessous qui résume les effets de l'utilisation des deux talents, caractéristiques et/ou pouvoirs.



Jet de A	Jet de B	Résultat
Raté	Raté	L'action est ratée
Raté	Réussi	L'action est ratée
Réussi	Raté	L'action est réussie
Réussi	Réussi	Conflit réel (voir ci-dessous)

A : le personnage qui tente l'action.

B : le personnage qui tente de l'en empêcher.

Lorsqu'il y a conflit réel, le maître de jeu doit comparer le résultat des unités qui sert, pour une fois, à autre chose qu'à pallier son manque d'imagination. Le résultat le plus important indique le vainqueur du conflit. Si c'est l'attaquant, l'action est réussie, si c'est le défenseur, l'action est ratée. Si le résultat des unités est identique, c'est le maître de jeu qui décide (ben voyons...). Si l'action est réussie et si le résultat des unités sert à quantifier une réussite quelconque, le résultat final des unités est la différence entre les deux.

Modificateurs sur la table UM



Le maître de jeu peut souhaiter modifier les probabilités de réussite de l'utilisation d'un talent ou d'un pouvoir en modifiant la colonne utilisée initialement (celle qui est placée en dessous de la valeur de la caractéristique adéquate). Une modification vers la gauche représente un malus, vers la droite un bonus. Mais il ne devra le faire que s'il estime que les niveaux de difficulté proposés ne sont pas assez précis (c'est très rarement le cas).

Un joueur peut décider d'accorder, de lui-même, un décalage vers la gauche sur la table de réussite. Il tente alors une action plus précise, moins facile à réussir mais qui peut avoir un effet très surprenant. En effet, le nombre de colonnes décalées vers la gauche est ajouté au résultat des unités du d666 en cas de jet réussi. Notez que ce décalage est en sus de celui préalablement signalé par le maître de jeu (si décalage il y a). Un Ange ou un Démon ne peut pas décaler volontairement son jet de plus de 5 colonnes. Les avatars d'Archanges et de Princes-Démons ont la possibilité de décaler leurs jets de 10 colonnes. Aucun autre personnage du jeu ne peut utiliser cette option.

Note: si, à la suite d'un malus, la colonne utilisée dépasse la colonne "-" (la plus à gauche), l'action est obligatoirement ratée. Si, au contraire, elle dépasse la colonne "6" (vers la droite), l'action est obligatoirement réussie.

COMBAT

Lorsque deux personnages qui n'ont pas les mêmes intentions se rencontrent, il peut en résulter un conflit (il en résulte souvent un conflit). Quand ces deux personnages sont un Ange et un Démon, il est même sûr que tout va se terminer par l'élimination (même provisoire) de l'une des deux parties. Dans tous les cas, ça va se terminer à grands coups de rangs dans la tête. Au minimum...

Le déplacement

Un être humain (ou assimilé, c'est-à-dire Ange, Démon, mort vivant humanoïde etc.) peut bouger de 6 +(sa force) mètres par seconde et ce, avant une éventuelle attaque. En cas de poursuite, on utilise le talent de course des personnages pour résoudre la situation (le résultat des unités du vainqueur indique le nombre de mètres gagnés sur l'autre).

Le combat physique

Le combat physique est la plus simple, la plus directe mais aussi la plus sale des formes de conflit. Il a l'inconvénient de ne pas être discret et l'avantage d'être expéditif. C'est la forme de combat préférée des êtres simples (humains, morts vivants, certains Anges et de nombreux Démons).

Le combat physique lui-même se déroule en une série de tours d'une seconde et qui comprend toujours les points suivants :

1- Chaque personnage peut utiliser un de ses pouvoirs psychiques (par ordre décroissant de volonté). Les pouvoirs utilisés par des personnages ayant la même volonté prennent effet immédiatement. Un pouvoir est considéré comme psychique s'il possède comme caractéristique associée la volonté ou l'apparence.

2- Les personnages agissent physiquement par ordre d'agilité décroissante. Ceux qui possèdent la même agilité passent à l'action simultanément.

A- Le personnage qui agit peut tout d'abord se déplacer, puis intervenir en réalisant une action physique de base (ouvrir une porte, se jeter à terre, etc.) ou une attaque.

B- Un éventuel jet de toucher est résolu si le personnage souhaite blesser l'un de ses adversaires.

C- Les effets des dommages sont appliqués immédiatement.

D- On revient au point (2) et on résout les déplacements et les actions du personnage suivant (toujours par ordre d'Agilité décroissante).



Résolution d'une attaque

Une attaque est résolue comme un conflit avec, comme talent de défense, l'utilisation d'un talent du défenseur qui dépend de l'attaque qu'il subit. A noter qu'on peut tenter un jet de défense pour chaque attaque que l'on voit venir et qu'on a physiquement la possibilité d'éviter.

Talent ou pouvoir	Défense
Arme à distance	Esquive
Corps à corps	Corps à corps, Arme de contact, Arme de contact lourde, Esquive
Arme de contact	Arme de contact, Arme de contact lourde, Esquive
Arme de contact lourde	Arme de contact lourde, Esquive
Pouvoir au contact	Corps à corps, Arme de contact, Arme de contact lourde, Esquive
Pouvoir à distance	Esquive

Dans tous les cas, le défenseur doit voir venir l'attaque. Dans le cas contraire, il ne peut agir pour se défendre. S'il utilise une arme et le talent d'arme approprié pour se défendre, on prend aussi en compte le modificateur de précision de l'arme (la parade est plus difficile avec une arme mal équilibrée). On ajoute aussi, au résultat des unités, la puissance de l'arme utilisée (car une arme plus puissante, si elle pare, arrête plus de dommages).

Les dommages subis par la cible sont calculés en suivant le barème ci-dessous. Vous n'aurez plus ensuite qu'à consulter la partie "Effets des blessures" pour connaître les effets de ces dommages sur l'infortunée victime.

Résultat des Unités du d666 d'attaque (si l'attaque est réussie, sinon, pas de dommage).

- Résultat des Unités du d666 de défense (si la défense est réussie, sinon, pas d'ajustement).

+ La puissance de l'arme (ou de l'attaque).

- La protection accordée par l'armure.

Un assaillant ayant une force surhumaine (4 ou plus) qui attaque au corps à corps ou avec une arme de contact (normale ou lourde) peut majorer ses dégâts de (Force-3) points. C'est-à-dire +1 pour une force de 4, +2 pour 5 et +3 pour 6. Ce modificateur spécial ne sert qu'en attaque pour déterminer les dommages, jamais lors d'une parade (alors que la puissance de base de l'arme est utilisée).

Modificateurs au jet d'attaque

Les modificateurs principaux aux jets d'attaque ont été rassemblés sur la table ci-dessous pour aider le maître de jeu dans son rôle d'arbitre lors d'un conflit armé entre deux factions. Les modificateurs sont,

bien sûr, des décalages sur la table UM pour le jet d'attaque ou simplement la difficulté de l'action entreprise. Si le contraire n'est pas indiqué, tous les jets de toucher (à distance ou au contact) sont résolus comme des actions de difficulté « moyenne ».

Événement	Type d'attaque	
	Au contact	A distance
Cible surprise *	Facile	-
Cible de dos *	Facile	-
Cible mobile	-	-1
Attaquant mobile	-1	-1
Portée	-	Facile
Portée à Portée x 2	-	-
Portée x 2 à Portée x 5	-	Difficile
Viser (un tour)	+1	+1
Viser (deux tours)	+1	+2
Viser (trois tours et plus)	+1	+3
Nuit	-1	-2
Cible : voiture	+1	+2
Attaquant surélevé	-1	-
Attaquant en contrebas	+1	-

* : pas d'esquive possible.

Le combat psychique

Le combat psychique utilise le même système de base que le combat physique mais est différent à certains égards. Seuls les êtres ayant des pouvoirs peuvent attaquer psychiquement (par contre, tous peuvent se défendre).

On peut attaquer une fois par seconde, avant les attaques physiques et par ordre décroissant de volonté (les ex aequo sont résolus simultanément).

Les pouvoirs offensifs

On se sert d'un pouvoir psychique comme d'un pouvoir conventionnel, en utilisant le niveau du talent pour résoudre ses effets.

Défense

Si l'adversaire veut se défendre, et il le voudra sûrement, il a droit à un jet de volonté très difficile. Le résultat des unités sert à résoudre un éventuel conflit avec le pouvoir offensif. On peut se défendre une fois pour chaque attaque psychique. Note : certains pouvoirs psychiques permettent de se défendre avec la force ou avec une autre caractéristique. Normalement, ce mode de défense est inné et ne permet pas à celui qui est agressé de réaliser qu'il a été victime d'une attaque. Par contre, si le jet de défense



est supérieur d'au moins deux points à celui de l'attaquant, le personnage se rend compte qu'il vient d'être victime d'une attaque mentale (mais il lui est impossible de savoir d'où elle vient).

Effets des dommages sur les personnages

Chaque point de dommage qui n'est pas bloqué par un jet de défense ou par une armure correspond à un point de force perdu. Arrivé à 0 point de force, on tombe dans le coma pour 1d6 heure(s). A -1 point de force, on meurt. Quand je dis « on », je parle des êtres vivants normaux, pas des héros de ce jeu, j'ai nommé les Anges et les Démons. Pour eux, la vie est plus cool...

Effet des dommages sur les morts vivants et les familiers

Arrivé à 0 point de force, un mort vivant ou un familier est légèrement sonné pour 1 seconde. Arrivé à -1, il est mort.



Effets des dommages sur les êtres surnaturels

Tout d'abord, chaque fois qu'un être surnaturel subit ne serait-ce qu'un point de dommage, on divise lesdits dommages par un facteur qui dépend de son type (voir table ci-dessous). Le résultat (arrondi à l'entier inférieur) correspond aux dommages effectivement subis. A 0 point de force, un être surnaturel est assommé pour 1d6 seconde(s). A -1 point de force, il est mort (ou tout du moins son corps physique est trop disloqué pour continuer à l'accueillir et son âme retourne illico presto au Paradis ou en Enfer).

Etre surnaturel Facteur de réduction

Démon	2
Ange	3
Avatar de Prince-Démon	3
Avatar d'Archange	4

Les armes personnelles

Les créatures qui ne possèdent pas de pouvoirs suffisants pour combattre efficacement doivent faire confiance à des artifices technologiques qu'elles appellent "armes". Chaque arme est définie par 4 caractéristiques : sa puissance (les dommages qu'elle provoque), sa précision (la facilité qu'elle a à toucher sa cible), sa portée (pour les armes à distance) et le talent que l'on doit posséder pour l'utiliser efficace-

ment. Le maître de jeu peut créer les armes dont il estime avoir besoin et qui ne sont normalement pas prévues dans les règles.

Bien que les armes de corps à corps décrites ci-dessous datent de centaines d'années, certains humains et certains Anges ou Démons les utilisent encore.

Arme de contact	Puiss.	Préc.	Talent	Capacité spéciale
Coup de poing	-3 *	-	Corps à corps	
Coup de pied	-2 *	-1	Corps à corps	
Coup de boule	**	-1	Corps à corps	Étourdissement
Cran d'arrêt	-1	-	Arme de contact	
Matraque	+1	-	Arme de contact	Étourdissement
Poignard	+0	-	Arme de contact	
Hachette	+1	-1	Arme de contact	
Épée courte	+1	-	Arme de contact	
Épée longue	+2	-	Arme de contact	
Hache de bataille	+3	-	Arme de c. lourde	
Hallebarde	+2	-1	Arme de c. lourde	
Masse à deux mains	+2	-2	Arme de c. lourde	Étourdissement
Épée à deux mains	+3	-1	Arme de c. lourde	

Puiss. : ajustement au dé des unités du jet de toucher ou de parade lors de la détermination des dommages (ou pour connaître le nombre de points de dommages bloqués en cas de parade réussie).

Préc. : ajustement (en nombre de colonnes) lors du jet de toucher ou de parade.

* : un niveau de corps à corps supérieur ou égal à 3 rajoute un point de dommage et une partie du corps protégée (bottes ferrées, poing américain) rajoute aussi un point de dommage.

** : si la tête est protégée (avec un casque), la puissance est de +2. Sinon, elle est de 0.

Étourdissement : le résultat des dommages donne simplement le nombre de tours durant lequel le personnage ne peut pas agir (il est sonné). Il ne subit réellement que le tiers de cette valeur en points de dommage (exemple : résultat des dommages : 7. 7 tours sonnés, 2 points de dommage).

Les armes à distance décrites ci-dessous sont toujours à la mode en cette fin de XXème siècle et servent à de nombreux humains agressifs, ainsi qu'à certains Anges et Démons particulièrement violents.

Arme à distance	Puiss.	Préc.	Portée	Coups	Talent	Capacité spéciale
Revolver cal.22	+0	-	10	6	Arme de poing	
Revolver cal.44	+1	-	15	6	Arme de poing	
Canon scié	+3	-1	3	2	Arme de poing	Attaque groupée (3/+1)
Pistolet-mitrailleur	+1(+3)	-	35	30(5)	Arme de poing	Attaque groupée (5/+1)
Fusil à pompe	+2	-	25	10	Arme d'épaule	
Carabine	+1	+1	100	10	Arme d'épaule	
Fusil-mitrailleur	+2(+4)	-	80	30(5)	Arme d'épaule	Attaque groupée (5/+2)
Mitrailleuse	(+6)	-	200	-(20)	Arme lourde	Attaque groupée (5/+3)
Lance-grenades	*	-1	20	1	Arme lourde	
Lance-flammes	+6	-1	10	5	Arme lourde	Attaque groupée (5/+4)
Grenade	+5	-2	4	-	Lancer	Aire d'effet (5/+5)
Cocktail Molotov	+2	-2	4	-	Lancer	Aire d'effet (1/+2)
Dague de lancer	-1	-1	2	-	Lancer	
Shuriken	-2	-1	2	-	Lancer	
Hachette	+0	-	2	-	Lancer	

Puiss. : ajustement au dé des unités du jet de toucher lors de la détermination des dommages. Les dommages d'une rafale sont indiqués entre parenthèses.

Préc. : ajustement (en nombre de colonnes) à appliquer lors du jet de toucher.

Portée : distance en mètres à laquelle le bonus de précision est valable tel quel. La portée maximum est cette valeur multipliée par cinq. C'est cette valeur qui est utilisée dans la table des modificateurs au combat (portée x 2, portée x 5, etc.).

Coups : nombre de tirs possibles avec un chargeur plein. Le nombre de rafales est indiqué entre parenthèses.

* : cette arme sert à lancer une grenade à une distance plus grande en utilisant un autre talent (arme lourde).

Attaque groupée (X/+Y) : au lieu de blesser une seule cible avec la puissance indiquée dans la colonne « Puiss. », un jet de toucher permet de blesser X cibles proches les unes des autres (moins d'un mètre entre chaque victime) avec une puissance de +Y. Un jet de talent devra cependant être réalisé pour chaque cible.

Aire d'effet (X) : toutes les cibles situées dans un rayon de X mètres sont attaquées à la puissance indiquée dans la colonne « Puiss. ». Un jet de talent devra cependant être réalisé pour chaque cible.



es dont il
ment pas

s ci-des-
humains
ncore.

é spéciale

issement

issement

issement

termination des
cas de parade

ge et une par-
dommage.
t de 0.

tours durant
e tiers de cette
nnés, 2 points

nt tou-
e et ser-
u'à cer-
ents.

ciale

pée (3/+1)

pée (5/+1)

pée (5/+2)

pée (5/+3)

pée (5/+4)

/+5)

/+2)

dommages.

portée maxi-
la table des

ndiqué entre

autre talent

quée dans la
s des autres
talent devra

es à la puis-
réalisé pour



Les armures

Mêmes remarques que pour les armes. Seuls les êtres sans défense naturelle doivent s'équiper d'armures et de protections. En voici une liste non exhaustive.

Nom	Protection	Ajustement
Cuir	1	Aucun
Cotte de mailles	3	-1
Kevlar *	2	-1
Acier	6	-3

Protection : ajustement au résultat des unités du jet de toucher d'un adversaire qui souhaiterait blesser le porteur de l'armure.

Ajustement : nombre de colonnes de malus infligé par ce type d'armure à son propriétaire (seulement pour les talents associés à la caractéristique d'agilité).

* : protection de 4 contre les armes à feu.

CREATION DES HUMAINS NORMAUX



Dans toute partie de jeu de rôles, et surtout dans INS, l'interaction entre les personnages est très importante. Après avoir étudié la façon dont les personnages agissent, grâce à leurs talents, caractéristiques et pouvoirs, il faut maintenant connaître exactement ces valeurs. Le système de création ci-dessous permet de définir des personnages humains moyens (ou même plutôt débutants). Il existe bien sûr des exceptions aux valeurs indiquées.

Les êtres humains sont les créatures les plus intelligentes connues dans le monde d'INS et forment même la seule race que Dieu et Satan estiment dotée d'une âme (les seules qui, après leur mort, peuvent prendre place en Enfer, au Purgatoire ou au Paradis).

Ils sont néanmoins particulièrement fragiles, autant du point de vue physique que psychique.

Les caractéristiques

Un être humain adulte est créé avec 10 points à répartir entre dans les six caractéristiques de base. Le niveau maximum d'une caractéristique est de 3.

Les talents

Un être humain adulte est créé avec 6 points de talents à partager comme suit : 1 point donne un talent au niveau 1, 2 points donnent un niveau 2 et 4

points donnent un niveau 3. Le niveau maximum d'un talent possédé par un humain est de 3. En aucun cas le niveau d'un talent ne peut dépasser le niveau de sa caractéristique associée.

Les pouvoirs

Les êtres humains ne peuvent pas posséder de pouvoirs et n'ont donc pas de PP.

APRES LA MORT (POUR LES HUMAINS NORMAUX)

Lorsqu'un être humain passe de vie à trépas lors d'une aventure par votre faute, il est bon de savoir s'il va en Enfer, au Paradis ou au purgatoire. Ceci affectera directement ce que votre supérieur pense de vous. Il est très difficile de donner des règles précises pour ce qui concerne le lieu de villégiature de l'âme des humains que vous venez de tuer. Utilisez tout de même les quelques préceptes suivants :

- 1) Si le scénario indique que le personnage est un criminel (selon les termes de la loi humaine), il va en Enfer.
- 2) S'il s'est suicidé par votre faute, il va en Enfer.
- 3) S'il fait partie d'un ordre religieux ou s'il est serviteur ou soldat de Dieu ou s'il suit aveuglément les préceptes du Seigneur et qu'il ne répond pas aux deux règles ci-dessus, il va au Paradis.
- 4) Dans tous les autres cas il faut jeter 1d66 :

1d66	Résultat
11-13	Paradis
14-46	Purgatoire
51-66	Enfer

Le Purgatoire

L'âme de l'être humain est mis au placard pour quelques millénaires... Circulez, y'a plus rien à voir. L'Ange, ou le Démon qui l'a tué ne reçoit ni ne perd rien. On ne peut entrer en communication avec ces êtres (du moins pas pour l'instant)...

Le Paradis

L'heureux élu peut, après avoir subi un entraînement sévère, revenir sur terre sous forme d'Ange (après quelques centaines d'années). Une âme envoyée au Paradis peut être interrogée par un Archange qui s'y



trouve et,
l'avatar de
connaissan

L'Enfer

L'être humain
du Seigneur
mort brûlé
infernaux
s'il est rée
son tour
âme envoy
tôt torturé
en cas d'in
Prince qui
ces morts.

APRES (POUR

Il faut save
vous (sup
dire), votr
dire de l'
terre avan

A la que

Pour savoir
se tourner
veuille bie
table suiv

"Écoute, ç
- Je t'emm
- Tu ne pe
- Je te sur-
pris.
- Tu vas...
- Et ça m'a
- Ouvre, je
- Arrêter d

Le grand g
prit, même
La Merced
"Freine ! C
À ces mots
"Qu'il est
La grosse b
des limitat
le se traîna

trouve et, en cas d'invocation, n'oubliez pas de doter l'avatar de l'Archange qui se déplace de toutes les connaissances de ces morts.

L'Enfer

L'être humain, bien puni d'avoir bafoué les préceptes du Seigneur sous prétexte qu'il n'y a rien après la mort brûle pendant des millénaires dans les brasiers infernaux de Belial et peut, avec un peu de chance et s'il est réellement maléfique, devenir un Démon à son tour (après plusieurs centaines d'années). Une âme envoyée en Enfer peut être interrogée (ou plutôt torturée) par un Prince-Démon qui s'y trouve et, en cas d'invocation, n'oubliez pas de doter l'avatar du Prince qui se déplace de toutes les connaissances de ces morts.

APRES LA MORT (POUR LES DEMONS)

Il faut savoir que dès que l'enveloppe corporelle qui vous (sup)porte sur terre rend l'âme (si l'on peut dire), votre esprit retourne là d'où il vient (c'est-à-dire de l'Enfer). Vous ne pourrez plus revenir sur terre avant bien des années (voire même...).

A la queue comme tout le monde

Pour savoir le temps que votre personnage va rester à se tourner les pouces en Enfer, en attendant qu'on veuille bien lui faire signe, il suffit de consulter la table suivante :

1d6	Nouvelle incarnation sur terre dans...
1-2	1d6 x 1000 ans
3-4	1d6 x 100 ans
5	1d6 x 10 ans
6 *	1d6 ans
7 et + *	1d6 mois

* : un tel résultat peut vous permettre d'incarner à nouveau votre personnage dans un autre scénario.

Laissez-nous votre adresse, on vous écrira

Il est bien évident que de nombreux autres facteurs peuvent faire varier le résultat déterminé ci-dessus, en voici quelques-uns :

Nombre de PP	Modificateur
10 ou moins	-1
11 à 19	+0
20 à 30	+1
31 et +	+2

- Votre personnage possède des pouvoirs et talents primordiaux pour une mission bien précise : +1.

- Vos limitations font de vous un être indésirable : -1 par limitation.

- Votre personnage a des contacts avec un Prince (Démons uniquement) : +1.

- Le maître de jeu vous en veut : -1.

- Le maître de jeu estime que vous méritez un dernier petit coup de pouce : +1.



"Écoute, ça ne peut plus durer, tes écarts vont finir par me coûter mon poste".

- Je t'emmerde.

- Tu ne peux pas dire ça, tu es un familier de base, et tu me dois obéissance, si ce n'est respect.

- Je te sur-emmerde. J'aurais préféré "Je t'overemmerde", mais comme ils t'ont pas tout bien branché tes neurones, t'aurais pas compris.

- Tu vas...

- Et ça m'aurait gâché mon effet, tu serais bien moins énervé. Tu pourrais presque retrouver ton calme et faire une phrase cohérente.

- Ouvrez, je vais...

- Arrêtez de parler comme un mongolien. Bon, je fais un tour avec ta caisse et je te la rends.

Le grand gars très énervé à côté de la voiture avait en effet vraiment l'air bête. Mais bon, parler à une voiture ne fait pas très sain d'esprit, même quand elle vous répond.

La Mercedes 500 SEL démarra lentement et le type se mit à tambouriner sur le toit en hurlant.

"Freine ! C'est un ordre donné par ton supérieur ! Heu... Procédure d'urgence ! Code A ! Connasse !"

À ces mots, la voiture hoqueta une fois ou deux, puis parvint à s'éloigner.

"Qu'il est con, c'est un pouvoir spécial, c'est pas possible autrement", pensa t-elle.

La grosse berline remonta la rue de Rivoli, traversa la place de la Concorde pour s'engager en direction de l'Étoile, toujours en dessous des limitations de vitesse. Elle ne commettait jamais d'infraction lorsqu'elle réfléchissait. À tel point que cela faisait dix minutes qu'elle se traînait derrière une grosse BMW. Le chauffeur mit son clignotant à droite et s'engagea dans l'entrée d'une arrière cour. Il sortit



une carte, la passa dans le boîtier et l'habituel feu orange signalant l'ouverture d'une porte de garage commença à clignoter. La Mercedes rentra à la suite de son bienfaiteur pour se retrouver dans un parking assez grand, peuplé d'une grande proportion de voitures de luxe, phénomène courant dans le quartier. Elle fit un tour complet et se trouva une place près de l'ascenseur. Elle continua à méditer sur ses possibilités d'action une heure de plus, puis cessa de se tourmenter à jamais. Un vigile passa en courant. Elle y pensait depuis des semaines et rien ne venait. Elle pouvait rentrer dans le rang, supporter l'ultime connard pendant des années et espérer accéder au grade de Démon un jour. Elle pouvait détruire cette enveloppe dans une dernière connerie et retourner brouter des ronces pendant des siècles. Dur. Il fallait juste trouver une connerie suffisamment grosse.

Un moteur s'emballa une vingtaine de mètres plus en arrière. La Mercedes 600 qu'elle avait aperçue en entrant se propulsa à la hauteur de l'ascenseur avec force crissements de pneus. Le vigile en sortit à toute vitesse, ouvrit les trois autres portes et se précipita dans l'ascenseur.

Le familial roula jusque devant la 600, se posa contre son pare-chocs et la fit reculer jusqu'au fond tout en assimilant les détails qui les différenciaient. Quand la Mercedes arriva sur la place de parking, elle venait d'être poussée par sa sœur jumelle. Bien entendu, la nouvelle Mercedes 600 fonça jusqu'à l'ascenseur et ouvrit toutes ses portes. Elle n'eut à patienter que quelques secondes. L'ascenseur s'ouvrit, le vigile courut au volant, un deuxième porteur d'oreillette beaucoup plus impressionnant se posta un instant entre la voiture et l'ascenseur avant d'aller tenir la portière. Un couple trotta jusqu'à la banquette arrière. Lorsqu'ils s'installèrent, blottis l'un contre l'autre, la Mercedes ne pouvait pas croire ce qu'elle venait de voir. Elle faillit d'ailleurs rater le premier coup d'accélérateur du vigile nain. Le vigile de taille respectable s'était installé à la place du mort et avait commencé à s'adresser au couple en anglais. Malgré son incompetence crasse, le familial put entendre le ton particulièrement déférent utilisé par le gros con, ce qui confirmait en un sens ce qu'il avait vu.

"Bien. On se calme, on se calme. Laissons l'autre conduire un peu", décida la Mercedes.

La voiture remonta la rampe, le conducteur sortit une télécommande de sa poche qui ouvrit la porte du garage. À peine avaient-ils débouché dans la rue que deux motos se mirent à leur coller au cul.

"Escorte motard, normal", pensa t-elle. Mais ce que le supposé garde du corps dit au conducteur infirma sa première impression :

- Conduis le voiture très vite, nous avons de semer la papparazzi avant de arriver à la maison, OK ?
 - Pas de problème, vous pouviez pas mieux tomber, on m'appelle Turbo Bruno. C'est parce qu'avant j'avais une R5 GT Turbo; maintenant j'ai une 106, la S16, hein, bien sûr, mais c'est resté.
 - Yes, oui, OK, mais je préfère toi te concentrer sur ton conduite. Tu as boo un peu, hein ?
 - Quoi ? À bout ? Non, je suis OK, t'inquiètes.
- Le garde du corps ferma les yeux et reprit en illustrant du geste approprié.
- Non, tu as boo du alcool, eh ? Toi sens le bibine.

Un sentiment croissant de soulagement provoqua un grand frisson le long de la ligne de transmission. Vous savez, ce truc qui monte des entrailles lorsque vous venez d'entrevoir une solution à un problème pénible et ancien. Pareil, mais à l'échelle d'une Mercedes de deux tonnes. La vibration stoppa toute conversation dans la voiture l'espace d'un moment. Les passagers échangèrent un regard préoccupé et revinrent à leur souci principal.

"Tu ne pouvoir conduire comme ça. Tu arrêtes le voiture, je vais conduire moi.

- Hé, mais c'est bon, on va pas se mettre la rate au court-bouillon pour quelques pastagas.
- OK, je sais pas ce que tu dis. Mais tu arrêtes le voiture ou je pète toutes les dents de toi.
- C'est OK, c'est OK, pas toutes les dents, je m'arrête.

Le vigile pressa la pédale de frein, sans aucun effet. Il se tourna vers le molosse avec un sourire gêné, ce qui lui valut bien sûr de se faire péter un certain nombre de dents. Le garde du corps enchaîna le coup de coude avec un serrage de frein à main, sans que cela provoque de diminution perceptible de la vitesse. Ce fut son tour d'afficher un sourire ennuyé. Il se retourna vers le couple pour se trouver sous le feu de deux regards interrogateurs pendant que le conducteur piétinait la pédale de frein. Avant qu'il n'ait le temps de hausser les épaules, l'autoradio se mit en marche, diffusant un beat lourd et très, très fort.

Les différents indicateurs lumineux se mirent à clignoter à l'unisson avec un morceau de pure techno hard-core. Il n'avait pas fallu plus de temps au garde du corps pour comprendre ce qu'il était en train de se passer. Lorsqu'il commença à déchirer un bout du toit à la main, la Mercedes était déjà lancée à grande vitesse sur les quais de Seine. Le son baissa d'un ton pour laisser une voix retentir avec force dans l'habitacle.

"Messieurs-Dames, vous êtes dans la merde et je suis sauvé, merci. Toi le gros con, tu peux arrêter de tout déchiqueter, parce qu'on est à deux cent douze kilomètres à l'heure. Tu comptes jeter ta princesse en l'air en espérant qu'elle retombe bien à plat ?"

Il se rassit, tourna sa tête de côté et informa le couple qu'ils allaient mourir dans quelques secondes, qu'il avait mal fait son travail et que non, il ne pouvait pas expliquer ce qu'il se passait, mais qu'ils comprendraient bientôt.

"Yaaaaaah !"

La Mercedes s'engagea sous le tunnel du pont de l'Alma, racla le mur droit sur une dizaine de mètres comme pour avoir un meilleur angle vers le pilier qui allait ralentir sa course de manière bien plus radicale. Ce qui fut effectivement le cas, mais elle conserva assez d'énergie pour effectuer deux tonneaux complets avant de s'immobiliser. Sans plus de bruit ou de flamme, parce qu'il n'y a que dans les films que les voitures explosent. Et les films, c'est pas marrant.



Dans toute
INS, l'int
importante
sonnages a
tiques et po
tements
permet de
plutôt débr
aux valeurs

MORTS

L'envelopp
utilisée, ap
Son appare
pour les pa
part, des se
L'adversair
nu gênant,
qu'il ne re
l'histoire.
postes avan
de vie ne p
longtemps

Les caractéristiques

Un mort
répartir en
maximum

Les talents

Un mort
talent à ré
au niveau
donnent
talent est
peut dépa



LES FORCES DU MAL



Dans toute partie de jeu de rôles, et surtout dans INS, l'interaction entre les personnages est très importante. Après avoir étudié la façon dont les personnages agissent grâce à leurs talents, caractéristiques et pouvoirs, il faut maintenant connaître exactement ces valeurs. Le système de création ci-dessous permet de créer des personnages moyens (ou même plutôt débutants). Il existe bien sûr des exceptions aux valeurs indiquées.

MORTS VIVANTS

L'enveloppe corporelle d'un être humain peut être utilisée, après sa mort, pour créer un mort vivant. Son apparence est variable mais toujours effrayante pour les pauvres êtres humains. Ce sont, pour la plupart, des serviteurs dociles et sans aucun sentiment. L'adversaire idéal contre un groupe d'humains devenu gênant, à condition que le travail soit bien fait et qu'il ne reste pas de survivant qui pourrait raconter l'histoire. Ils servent aussi de garnisons dans les postes avancés et dans les endroits où les conditions de vie ne permettent pas de laisser des humains trop longtemps.

Les caractéristiques

Un mort vivant de base est créé avec 12 points à répartir entre les 6 caractéristiques de base. Le niveau maximum d'une caractéristique est de 4.

Les talents

Un mort vivant de base est créé avec 4 points de talent à répartir comme suit : 1 point donne un talent au niveau 1, 2 points donnent un niveau 2 et 4 points donnent un niveau 3. Le niveau maximum d'un talent est de 3. En aucun cas le niveau d'un talent ne peut dépasser le niveau de sa caractéristique associée.

Les pouvoirs

Les morts vivants possèdent deux pouvoirs de niveau 1. Le niveau maximum de ces deux pouvoirs est de 2. En aucun cas le niveau d'un pouvoir ne peut dépasser le niveau de sa caractéristique associée. Ils possèdent un nombre de PP égal à leur volonté plus 2. Ils les récupèrent à raison d'une toutes les douze heures.

Règles spéciales

Les morts vivants sont les serviteurs des Démons et n'ont donc aucune possession physique, à part une éventuelle arme dont ils savent se servir. Ils ne possèdent que deux capacités spéciales : leur apparence horripilante et le fait qu'ils sont déjà morts.

Peur : tomber nez à nez avec un mort vivant est une expérience bien peu amusante pour un être humain. On considère qu'il possède le pouvoir de peur au niveau 2. Ce pouvoir correspond au pouvoir de Démons du même nom, à deux exceptions près : il ne consomme aucun PP et n'affecte que les êtres humains normaux dans un rayon de 5 mètres (un jet est nécessaire toutes les dix minutes).

Résistance physique : voir partie "Effets des dommages sur les morts vivants et les familiers". Ils sont, de plus, immunisés contre les poisons, maladies, le vieillissement et la douleur. Ils peuvent survivre sans aucune nourriture et sans oxygène mais pas dans le vide absolu.

FAMILIERS

Quand un Démon meurt, il retourne pour un petit moment (deux à trois cents ans) en Enfer, avant d'être transformé en Familier. Cette créature est simplement un Démon doté d'un nombre minime de



pouvoirs qui est au service d'un Démon encore vivant. Il est le plus souvent docile mais peut devenir un peu mesquin s'il possède de nombreux pouvoirs. Il est de toute façon aigri de ne plus être un Démon à part entière et doit toujours être surveillé.

Les caractéristiques

Un familier débutant est créé avec 14 points à partager dans les 6 caractéristiques de base. Le niveau maximum d'une caractéristique est de 4.

Les talents

Un familier débutant est créé avec 6 points de talent à répartir comme suit : 1 point donne un talent au niveau 1, 2 points donnent un niveau 2 et 4 points donnent un niveau 3. Le niveau maximum d'un talent est de 3. En aucun cas le niveau d'un talent ne peut dépasser le niveau de sa caractéristique associée.

Les pouvoirs

Les familiers débutants possèdent trois pouvoirs au niveau 1. Le niveau maximum d'un pouvoir est de 3. En aucun cas le niveau d'un pouvoir ne peut dépasser le niveau de sa caractéristique associée. Ils possèdent un nombre de PP maximum égal à leur volonté plus 3. Ils les récupèrent à raison d'un toutes les six heures.

Règles spéciales

Les familiers ne possèdent normalement aucun bien matériel car ils sont déjà des "objets" vivants au service du Démon qui les dirige. Ils sont plus résistants que les êtres humains (voir "Effets des dommages sur les morts vivants et les familiers").

DEMONS

Les Démons sont les créatures que les joueurs incarnent lors d'une partie de INS. Ils sont d'un naturel ambitieux, mais leurs capacités et défauts varient d'un individu à l'autre.

Les caractéristiques

Un Démon débutant est créé avec 18 points à répartir entre les six caractéristiques de base. Le niveau maximum d'une caractéristique (à la création) est de 5.

Les talents

Un Démon débutant est créé avec 12 points de talent à répartir comme suit : 1 point donne un talent au niveau 1, 2 points donnent un niveau 2, 4 points donnent un niveau 3 et 8 points donnent un niveau 4. Le niveau maximum d'un talent (à la création) est de 4. En aucun cas le niveau d'un talent ne peut dépasser le niveau de sa caractéristique associée.

Les pouvoirs

Les Démons débutants possèdent quatre pouvoirs au niveau 1. Le niveau maximum d'un pouvoir (à la création) est de 5. En aucun cas le niveau d'un pouvoir ne peut dépasser le niveau de sa caractéristique associée. Ils possèdent un nombre de PP maximum égal à leur volonté plus 4. Ils les récupèrent selon un barème dépendant de leur supérieur direct (c'est-à-dire le Prince-Démon qu'ils servent).

Règles spéciales

Les Démons ne possèdent, à leur incarnation, que quelques biens autres que des vêtements (certains pouvoirs leur permettent d'acquérir des armes maléfiques très puissantes). Leurs deux principales capacités spéciales sont leur résistance phénoménale aux coups (voir "Effets des dommages sur les êtres surnaturels") et leurs caractéristiques surhumaines. Le chapitre « Pouvoirs possédés par certaines créatures démoniaques » vous fera découvrir d'autres règles spéciales.

CREATION DES PERSONNAGES-JOUEURS

Les personnages-joueurs doivent créer un Démon. Il aura les caractéristiques données ci-dessus avec les petites modifications suivantes :

- 1- Le personnage choisit un premier pouvoir dans la table privilégiée du Prince-Démon qu'il sert, parmi les six proposés.
- 2- Le personnage détermine aléatoirement un pouvoir dans la table privilégiée du Prince-Démon qu'il sert en jetant 1d6.
- 3- Le personnage détermine aléatoirement deux pouvoirs dans la table générale des pouvoirs des Démons en jetant deux fois un d666.



4- Le perso
tation dans
jetant 1d66

LES PO

Chaque foi
ner un pou
dessous pu
après. Un
niveau 1. L
que par l'ob

Les pouvoi
seule fois
devrez reje

Les pouvo
peuvent ét
sonnage.

Si une car
pouvoir, il

Les pouvo
doivent être
l'heureux
jours à app

POUVO

ATTAQUE CO	
101-112	De
113-124	La
125-136	Gr
137-148	Pa
149-160	Q
161-172	Co

ATTAQUE A	
173-184	Je
185-196	Je
197-208	Je
209-220	O
221-232	At
233-244	Je

ATTAQUE N	
245	C
246	Sc
247	Fa
248	Pe
249	Pa
250	C

ABSORPTIO	
251	A
252	A
253	A
254	A
255	A
256	A

4- Le personnage détermine aléatoirement une limitation dans la table des limitations des Démons en jetant 1d66.

LES POUVOIRS DE DEMONS

Chaque fois qu'une créature maléfique doit déterminer un pouvoir, elle doit jeter un d666 sur la table ci-dessous puis se référer aux explications données après. Un pouvoir acquis de cette façon l'est au niveau 1. Le niveau d'un pouvoir ne peut augmenter que par l'obtention d'une récompense.

Les pouvoirs normaux ne peuvent être tirés qu'une seule fois pour chaque personnage. Après, vous devrez rejeter le d666.

Les pouvoirs cumulables n'ont pas de niveau mais peuvent être possédés plusieurs fois par chaque personnage.

Si une caractéristique est signalée après le nom du pouvoir, il s'agit de la caractéristique associée.

Les pouvoirs acquis après la création du personnage doivent être décrits petit à petit par le maître de jeu à l'heureux possesseur. Un pouvoir met environ 1d6 jours à apparaître complètement.

POUVOIRS DES DÉMONS

ATTAQUE CORPORELLE

103-112	Dents
113-114	Langue
115-116	Griffes
121-122	Pattes
123-124	Queue
125-126	Cornes

ATTAQUE A DISTANCE

131-132	Jet de flammes
133-134	Jet de glace
135-136	Jet d'énergie
141-142	Onde de choc
143-144	Attaque télékinétique
145-146	Jet d'acide

ATTAQUE NON FATALE

151	Charme
152	Sommeil
153	Faiblesse
154	Peur
155	Paralyse
156	Cauchemar

ABSORPTION

161	Absorption de volonté
162	Absorption de force
163	Absorption d'énergie sexuelle
164	Absorption de douleur
165	Absorption de violence
166	Absorption d'apparence

MALÉDICTION

211-212	Malédiction « maladie »
213-214	Malédiction « stérilité »
215-216	Malédiction « vieillissement »
221-222	Malédiction « folie »
223-224	Malédiction « phobie »
225-226	Malédiction « laideur »

ATTAQUE AU CONTACT

231-232	Poison
233-234	Maladie
235-236	Choc électrique
241-242	Éventration
243-244	Étouffement
245-246	Douleur

PROTECTION PHYSIQUE PERMANENTE

251	Armure corporelle
252	Immunité aux maladies et aux poisons
253	Immunité au feu
254	Immunité au froid
255	Régénération
256	Anaérobiose

PROTECTION MENTALE

261	Volonté supranormale
262	Non-détection
263	Multiplication
264	Boomerang
265	Immunité
266	Conversion mentale

COUVERTURE

311	Chef d'entreprise
312	Rock-Star
313	Présentateur T.V.
314	Vedette de cinéma
315	Politicien
316	Sportif professionnel

AUGMENTATION TEMPORAIRE D'UNE CARACTÉRISTIQUE

321	Augmentation temporaire de force
322	Augmentation temporaire de volonté
323	Augmentation temporaire de perception
324	Augmentation temporaire d'agilité
325	Augmentation temporaire de précision
326	Augmentation temporaire d'apparence

PROTECTION PHYSIQUE TEMPORAIRE

331-332	Champ de force
333-334	Couche de glace
335-336	Tourbillon de feu
341-342	Champ magnétique
343-344	Rebond
345-346	Conversion physique

DISCRÉTION

351-352	Invisibilité
353-354	Caméléon
355-356	Forme gazeuse
361-362	Liquéfaction
363-364	Réduction
365-366	Polymorphie

DÉTECTION

411-412	Détection du Bien
413-414	Détection des ennemis
415-416	Détection des créatures invisibles
421-422	Détection du futur proche
423-424	Détection du danger
425-426	Détection de la vérité



COMMUNICATION

- 431-432 Télépathie
- 433-434 Dialogue mental
- 435-436 Lire les pensées
- 441-442 Lire les sentiments
- 443-444 Dialogue multiple
- 445-446 Contrôle des animaux

DÉPLACEMENT

- 451 Téléportation
- 452 Vol
- 453 Bond
- 454 Vitesse
- 455 Déphasage
- 456 Déplacement temporel

TALENT

- 461 Talent physique
- 462 Talent artistique
- 463 Talent scientifique
- 464 Talent de communication
- 465 Talent de ruse
- 466 Talent de combat

AUGMENTATION PERMANENTE D'UNE CARACTÉRISTIQUE

- 511 Augmentation permanente de force
- 512 Augmentation permanente de volonté
- 513 Augmentation permanente de perception
- 514 Augmentation permanente d'agilité
- 515 Augmentation permanente de précision
- 516 Augmentation permanente d'apparence

ARME ET ARMURE MAGIQUES

- 521 Arme de contact maudite
- 522 Arme à distance maudite
- 523 Arme de contact mobile
- 524 Arme à distance mobile
- 525 Armure maudite
- 526 Relique impie

OBJET MAGIQUE

- 531 Croix
- 532 Sceptre
- 533 Crâne
- 534 Chevalière
- 535 Dague de sacrifice
- 536 Médaille en forme de pentacle

PLANQUE

- 541 Morgue
- 542 Cimetière
- 543 Immeuble
- 544 Hôpital
- 545 Laboratoire
- 546 Église

LIEU DE RÉUNION

- 551 Caverne
- 552 Catacombes
- 553 Égouts
- 554 Métro
- 555 Squat
- 556 Hangar

SIGNE EXTÉRIEUR DE RICHESSE

- 561 Yacht
- 562 Chevaux de course
- 563 Voitures de course
- 564 Jet privé
- 565 Île déserte
- 566 Résidence secondaire

PROPRIÉTÉ IMMOBILIÈRE

- 611 Restaurant
- 612 Hôtel
- 613 Industrie
- 614 Boîte de nuit
- 615 Casino
- 616 Boutique de luxe

MORTS VIVANTS

- 621 Zombies
- 622 Vampire
- 623 Squelettes
- 624 Momie
- 625 Goules
- 626 Fantôme

FAMILIER ANIMALIER

- 631 Rat
- 632 Chat
- 633 Serpent
- 634 Araignée
- 635 Corbeau
- 636 Gecko

FAMILIER HUMANOÏDE

- 641 Majordome
- 642 Thrasher
- 643 Grosse brute
- 644 Punk
- 645 Tueur psychopathe
- 646 Call-girl

FAMILIER SOUS FORME D'OBJET

- 651 Peluche
- 652 Poupon
- 653 Diablotin
- 654 Voiture
- 655 Maison
- 656 Pot de Slime

CONTACT

- 661 Contact avec un Démon
- 662 Contact avec un Prince-Démon
- 663 Contact avec un politicien
- 664 Contact avec un mafioso
- 665 Contact avec un avocat
- 666 Contact avec un hacker

LIMITATIONS DES DÉMONS

- | | | | |
|----|--------------------|----|------------------------------|
| 11 | État cadavérique | 41 | Peur des croix |
| 12 | Membre coupé | 42 | Peur des enfants |
| 13 | Cicatrice | 43 | Peur des armes à feu |
| 14 | Dandy | 44 | Peur de la lumière |
| 15 | Ancienne mode | 45 | Peur des grands espaces |
| 16 | Tic | 46 | Peur de la technologie |
| 21 | Odeur suspecte | 51 | Besoin de sang |
| 22 | Couleur de la peau | 52 | Besoin d'acte sexuel |
| 23 | Cornes | 53 | Besoin de douleur |
| 24 | Couleur des yeux | 54 | Besoin de violence |
| 25 | Ailes | 55 | Besoin de jeunesse |
| 26 | Queue | 56 | Besoin de perversion |
| 31 | Paranoïa | 61 | Loyauté |
| 32 | Pyromanie | 62 | Gentillesse |
| 33 | Mégalomanie | 63 | Pitié |
| 34 | Monomanie | 64 | Timidité |
| 35 | Tueur psychopathe | 65 | Naïveté |
| 36 | Kléptomanie | 66 | Sous le regard d'Andromalius |





LES DÉMONS DE CARNEVAL

LES DEMONS DE COMBAT

Les créatures maléfiques qui souhaitent utiliser au mieux leurs capacités de combat et qui n'essaient même pas de passer inaperçues, peuvent utiliser les quelques options suivantes. Note : malgré le titre du chapitre, les morts vivants et les familiers peuvent aussi utiliser ces options. Re-note : il n'est pas conseillé du tout aux personnages-joueurs d'utiliser ces options. Allez, disons-le tout net : c'est même totalement interdit.

Force : un personnage ayant une force surhumaine (4 ou plus) pourra augmenter sa taille, et donc en conséquence, ses bonus de dommages au corps à corps (qui sont normalement de +1 par point de Force au-dessus de 3).

Force	Taille du Démon	Bonus aux dommages
4	2,5 mètres	+2
5	4 mètres	+4
6	6 mètres	+6

Attaques corporelles : Tous ces pouvoirs (111 à 126) peuvent être rendus visibles en permanence. Le modificateur de dommages est alors majoré de 1 (exemple: de petites dents visibles en permanence ont une puissance de +2).

Armure corporelle : Elle peut aussi être rendue visible. La protection est alors majorée de 50%. Ce qui nous donne :



Niveau	Matière	Protection
1	Chitine	3
2	Chitine	5
3	Écailles	6
4	Écailles	8
5	Carapace	9
6	Pierre	11

LA HIERARCHIE DEMONIAQUE

La position d'un personnage dans la grande armée de Satan est très importante. Il aura à répondre de ses actions devant ses supérieurs et donnera des ordres à ses serviteurs.

Les différents rangs

Les morts vivants

Les morts vivants forment le plus gros des armées de Satan. Ils sont créés à l'aide d'humains morts et sont, pour la plupart, inintelligents. Ils peuvent à la rigueur devenir familiers mais jamais Démons. La seule

exception notable est le vampire qui peut facilement obtenir le rang de familier et même de Démon (mais c'est déjà plus rare).

Les familiers

Les familiers sont, pour la plupart, des Démons punis qui doivent expier leurs fautes sous la forme d'un familier. Les autres sont des morts vivants qui ont atteint ce stade (ce qui est pour eux une récompense). Les familiers sont pour la plupart aigris et mesquins et presque toujours jaloux de leur maître. A utiliser avec précaution.

Les Démons

Les Démons (vous !) risquent de devenir familiers s'ils échouent dans leurs nombreuses missions et peuvent devenir Princes-Démons s'ils accumulent pouvoirs et renommée. Ce système est plus souvent appelé "la carotte et le bâton". Malheureusement, les familiers sont bien plus nombreux que les Princes et il est très rare qu'un Démon devienne Prince sans "passer par la case familier" au moins deux ou trois fois.

Les Princes-Démons

Les Princes-Démons ne craignent que Satan lui-même et doivent prendre garde à leurs "alliés", que ce soit leurs serviteurs ou les Princes de leur rang. La punition usuelle reste la régression à l'état de familier, même pour un Prince de ce rang depuis six ou sept siècles.

Rapport avec ses supérieurs

Chaque fois qu'un personnage attire l'attention de son supérieur direct (par exemple s'il termine une mission, qu'il l'ait réussie ou non), il a des chances d'obtenir des faveurs de ce dernier. Il est aussi possible d'être puni, quelquefois même injustement, mais de toute façon, Satan reconnaîtra les siens...

Les missions

On entend par "mission" une action concertée entre les divers membres du groupe. Pour que les personnages ne deviennent pas trop rapidement aussi puissants que leur supérieur, le maître de jeu devra donner une récompense (ou une punition) à la fin de chaque mission (et pas obligatoirement à la fin de chaque soirée de jeu). En règle générale, on peut estimer qu'une récompense toutes les trois parties est une bonne moyenne.



Récon

Si un per
jeter 1d6
peut lui a
de réussi
faitement

1d6	Ré
1	U
2	U
	deu
3-4	Ur
	ou
5-6	Ur
	(et
7-8	Ur
	alé
9+	La

* : elle pr
faire ave
prouve à
récompen
** : le ni
de Démo
talent ne
ristique a
rejetiez le
*** : un
des pouv
gée du F
**** : u
table des
vilégiée d
un point
OU un
choix (ne
associée)

Punitio

Si un pe
agit cont
tion et se
rement s
supérieur
un pouv
(d'une se

Rapport

Lorsqu'un
blâme de
serviteur

Récompenses

Si un personnage a réussi une mission, il a le droit de jeter 1d6 sur la table ci-dessous. Le maître de jeu peut lui accorder un bonus en rapport avec le niveau de réussite de la mission (toute mission réussie parfaitement implique un bonus d'au moins 1 point).

1d6 Récompense

1	Une limitation déterminée aléatoirement *.
2	Une bonne poignée de main ou deux carambars (au choix).
3-4	Un niveau supplémentaire dans un pouvoir ou un talent au choix **.
5-6	Un point de pouvoir supplémentaire (et permanent).
7-8	Un pouvoir supplémentaire à déterminer aléatoirement ***.
9+	La complète : oeuf - jambon - fromage ****.

* : elle prend effet immédiatement et le Démon doit faire avec pendant 1d6 semaine(s) le temps qu'il prouve à ses supérieurs qu'il était censé recevoir une récompense (qu'il ne reçoit pas pour autant).

** : le niveau maximum d'un pouvoir ou d'un talent de Démon est de 5. Le niveau d'un pouvoir ou d'un talent ne peut jamais dépasser le niveau de sa caractéristique associée. Si l'augmentation n'est pas possible, rejetez le dé.

*** : un nouveau pouvoir au choix, soit dans la table des pouvoirs de Démons, soit dans la table privilégiée du Prince-Démon qu'il sert (au choix).

**** : un nouveau pouvoir au choix, soit dans la table des pouvoirs de Démons, soit dans la table privilégiée du Prince-Démon qu'il sert (au choix) OU un point de pouvoir supplémentaire (et permanent) OU un niveau supplémentaire dans un pouvoir au choix (ne pas dépasser le niveau de la caractéristique associée).

Punitions

Si un personnage échoue dans une mission, ou s'il agit contre l'avis de son supérieur, il subit une punition et se voit doté d'un défaut (à déterminer aléatoirement sur la table des limitations des Démons). Le supérieur pourra aussi, éventuellement, lui enlever un pouvoir pour une durée plus ou moins longue (d'une semaine à un siècle).

Rapport avec ses serviteurs

Lorsqu'un personnage reçoit une récompense ou un blâme de son supérieur, il peut en faire « profiter » ses serviteurs.

Récompenses

Quand un personnage obtient un résultat important (7+) sur la table des récompenses, il peut (mais ce n'est nullement obligatoire) accorder un jet sur la table suivante à son ou ses serviteurs directs. A la différence de la table des récompenses des Démons, aucun modificateur n'est appliqué à ce jet.

1d6 Récompense

1-2	Un niveau supplémentaire dans un pouvoir au choix *.
3-5	Un point de pouvoir supplémentaire (et permanent).
6	Un pouvoir supplémentaire à déterminer aléatoirement **.

* : le niveau maximum d'un pouvoir de mort vivant est de 2 et le niveau maximum d'un pouvoir de familier est de 3. En aucun cas le niveau d'un pouvoir ne peut dépasser le niveau de sa caractéristique associée. Si l'augmentation n'est pas possible, rejetez le dé.

** : soit dans la table des pouvoirs de Démons, soit dans la table privilégiée du Prince-Démon que sert le personnage-joueur (au choix).

Punitions

Dans le même ordre d'idée, un personnage qui se fait taper sur les doigts peut en faire profiter son serviteur direct.

Le choix du défaut ou de l'annulation d'un pouvoir (ainsi que sa durée) sera entièrement laissé à l'appréciation du personnage.

Statut social et pouvoirs annexes

Chaque Prince-Démon peut accorder à ses Démons différents "grades" et pouvoirs annexes. Bien qu'ils portent des noms différents, ils peuvent tous être acquis de la façon suivante :

- Le premier grade (et le premier pouvoir annexe) est obtenu dès que le Démon réussit correctement une mission ou dès la première action d'éclat (brûler un immeuble pour Belial, couler un bateau pour Vephar ou bien encore provoquer un divorce pour Malphas).

- Le deuxième grade (et le deuxième pouvoir) est obtenu dès que le Démon possède vingt points de pouvoir et/ou dix pouvoirs différents. Ce grade accorde un bonus de 1 point lorsque le personnage tente de faire intervenir son Prince-Démon.



- Le troisième grade (et le troisième pouvoir) est obtenu lors d'une action particulièrement éclatante ou d'une mission particulièrement réussie (déclencher une guerre pour Malphas, faire brûler une ville pour Belial). Ce grade accorde un bonus de 2 points lorsque le personnage tente de faire intervenir son Prince-Démon.

Notez que les grades doivent être obtenus dans l'ordre, que les Princes les possèdent tous (évidemment) et que les Démons cités dans les scénarios possèdent toujours le grade un (à moins que le contraire ne soit indiqué) et le grade deux s'ils possèdent au moins vingt points de pouvoir et/ou dix pouvoirs différents (à moins, comme ci-dessus, que le contraire ne soit indiqué). Vous trouverez ci-dessous la liste de tous les grades et de tous les pouvoirs annexes. Dernière remarque : si vous ne voulez pas vexer votre Prince, vous devez, après son nom, citer tous ses grades, sans vous tromper !!!

Les pouvoirs annexes ne coûtent jamais aucun point de pouvoir. Lorsque le mot "humain" est utilisé, il inclut aussi les Anges, les familiers sous forme humaine, les serviteurs de Dieu, les soldats de Dieu et les Démons, mais nullement les avatars des Princes-Démons et des Archanges ou les morts vivants. Lorsque le terme « humain normal » est utilisé, cela signifie uniquement cela... Aucun autre être magique, démoniaque ou angélique (pas plus qu'un serviteur ou soldat de Dieu).

Changement de leader

Aucun Démon normalement constitué n'oserait demander à son Prince de quitter son service.



POUVOIRS POSSEDES PAR CERTAINES CREATURES DEMONIAQUES

Aura maléfique

Cette capacité, possédée par tous les Démons et avatars de Princes-Démons, permet à la créature de faire apparaître autour d'elle une aura visible seulement par les Démons, avatars de Princes-Démons, familiers, Anges et avatars d'Archanges et qui indique, en plus (c'est obligatoire), sa puissance selon le barème suivant:

Nombre de PP maximum	Puissance de l'aura
1-10	Faible
11-20	Moyenne
21-40	Forte
41 et plus	Très forte

Langage démoniaque

Cette capacité permet à tous les morts vivants, familiers, Démons et avatars de Princes-Démons de se comprendre entre eux, quelle que soit la nationalité du corps possédé. Attention : ce n'est pas de la télépathie et les humains trouveront cette "langue" (une suite de bruits et crachements divers) très bizarre.

Invocation de son supérieur

Tout Démon (même sans grade) peut tenter d'invoquer son supérieur s'il se sent en mauvaise posture. Attention : ce pouvoir devra être utilisé avec parcimonie si vous ne voulez pas vous attirer les foudres de votre supérieur.

On peut tenter d'invoquer son Prince-Démon une fois par seconde et ce dans n'importe quelle situation, du moment que le personnage peut penser (donc pas s'il est dans le coma ou assommé, mais c'est possible s'il est paralysé ou changé en pierre). Si l'invocation rate, on peut réessayer dès la seconde suivante avec un malus supplémentaire de quatre colonnes. Ce malus est cumulatif avec tous les autres modificateurs et est annulé dès que le supérieur est invoqué ou qu'une heure s'est écoulée depuis la dernière tentative. Si l'invocation est réussie, le Prince daigne aider son serviteur et envoie sur Terre un de ses avatars.

COMMENT BIEN INCARNER UN DEMON

Depuis l'aube des jeux de rôles, les joueurs les moins intelligents ont toujours aimé incarner des personnages maléfiques, simplement parce que les limites données pour les autres "types de personnages" (code de conduite, hiérarchie, respect de la vie) sont contraignantes. Dans INS, il n'est pas vraiment facile d'être mauvais. Il faut toujours répondre de ses erreurs devant ses supérieurs et ils sont en général, et pour une fois, bien plus stricts que ceux des Anges. Quant au respect de la vie, cette notion n'existe pas et tous les êtres vivants de la Terre sont considérés par les Démons et par Satan comme des jouets que l'on utilise et que l'on jette une fois qu'ils ont servi (ou une fois qu'ils sont cassés). Un bon joueur de INS devra toujours respecter les sept commandements suivants :

1- Les ordres de Satan doivent toujours être suivis

Satan est votre chef. Il vous a créé et peut vous détruire. Si vous mourez sur Terre, c'est que vos actions sur cette planète n'ont pas été suffisamment



élogieuses. Quels que soient ses ordres, il est de votre devoir de les exécuter. Il ne peut se tromper. Il ne détient pas la vérité, il l'est.

2- L'action des Démons sur Terre doit être la plus discrète possible

Toute action offensive des forces du Mal devra être planifiée et longuement préparée. Elle ne devra laisser aucune trace de l'intervention de créatures maléfiques. Il faudra toujours faire passer un mort suspect pour la victime d'un autre être humain. Les actions au grand jour des forces du Mal ne sont pas du tout souhaitables. Pour être puissant, le Mal doit rester caché.

3- Les ordres de son supérieur doivent toujours être suivis

Moins importants que les ordres de Satan, ceux de votre supérieur doivent aussi être suivis, sauf s'ils contredisent les commandements 1 et 2. Sa façon de diriger ses serviteurs ne peut être discutée que par Satan lui-même et nullement par ses serviteurs.

4- Toutes les forces du Bien doivent être détruites sans pitié

Un Démon ne doit montrer aucune pitié envers les membres des forces du Bien. Même si votre supérieur direct ne considère pas la violence comme un moyen sûr d'arriver à ses fins, il vous faudra toujours éliminer vos ennemis quel qu'en soit le prix. La pitié n'existe dans le cœur d'aucun serviteur de Lucifer.

5- Le meurtre inutile d'innocents est à éviter

Si tuer des êtres humains innocents est votre passe-temps favori, faites-le discrètement, et sur un nombre de victimes réduit. Si des êtres humains doivent être tués pour faire progresser le Mal et les ordres de Satan, qu'il en soit ainsi, mais pas dans tous les autres cas. Un être humain tué par un Démon ne pourra plus être perverti et forcé de servir contre les armées du Bien.

6- Tous les serviteurs doivent être dirigés d'une façon forte et sans faille

Vos serviteurs doivent vous respecter autant que vous respectez votre Prince. Ne paraissez jamais faible, sinon ils en profiteront. N'hésitez pas à les aider ou ils hésiteront à vous aider. Par contre, ne leur faites jamais oublier que vous êtes leur seul et unique chef.

7- Etre un Démon : plus qu'un métier, une façon de vivre

Même si Satan vous a envoyé sur Terre pour le servir, ne dédaignez pas les plaisirs nouveaux qui vous sont offerts : il est toujours plus cool de voyager en Porsche qu'en 2CV et agréable de dîner au champagne qu'à la Valstar.

Comme vous l'avez sûrement compris, les préceptes sont à suivre, de préférence, dans l'ordre (exemple: si la note 1 contredit les suivantes, il faut la suivre tout de même). La note 5 est un peu bizarre mais il ne faut pas oublier que la Terre a été choisie par Satan et Dieu pour s'amuser (pardon... se battre) et la mort (surtout en grand nombre) d'humains n'est pas le but recherché (sinon, les arsenaux nucléaires du monde entier auraient déjà sauté depuis longtemps).

LES ENFANTS

Avez-vous pensé à ce qui se passerait si, un beau jour, vous tombiez sur la femme (ou sur l'homme) idéal ? Si votre raison vacille et que la foi en votre supérieur ne suffit pas à résister à la tentation, il se peut que vous succombiez à ses charmes, et neuf mois plus tard...

Oh le beau petit, il ressemble à son papa

Avant de savoir ce que vous allez faire de la chair de votre chair, il faut déterminer s'il tient de vous ou de votre partenaire. Utilisez les tables ci-dessous pour connaître les capacités de votre enfant :



Le père est un Démon

1d6	Résultat
1-3	Humain
4-5	Humain maudit
6	Succube ou incubé

La mère est un Démon

1d6	Résultat
1-2	Humain
3-4	Humain maudit
5-6	Succube ou incubé

Si l'enfant est "normal", éliminez-le rapidement. Par la même occasion, quitte à tuer l'enfant, éliminez aussi la mère ou le père.



Humain maudit

Il se présente comme un bébé tout à fait normal. Il montre néanmoins des aptitudes certaines à se joindre aux forces du Mal : il bave, crache et pleure dès que quelque chose le dérange. Son regard en dit long sur ses pensées meurtrières lorsqu'il essaie maladroitement de tirer sur la queue du chat de la maison. Il peut être possédé et devenir un familier si votre supérieur estime que vous le méritez (de toute façon, si vous ne le méritez pas, que faites-vous encore sur Terre?). Dès qu'il est possédé, il tuera son parent humain (père ou mère) et se joindra définitivement à votre personnage.

Succubes et incubes

Les incubes (mâles) et les succubes (femelles) sont les enfants les plus recherchés par les Démons. Une fois qu'ils ont atteint le stade de la puberté, ils ont le même statut que leur parent démoniaque (supérieur et grade y compris) et sont considérés comme des contacts. Ils se comportent totalement comme des Démons mais sont créés un peu différemment.

Les caractéristiques

Un incube (ou une succube) de base est créé avec 18 points à répartir entre les six caractéristiques de base. Le niveau maximum d'une caractéristique est de 5.



Les talents

Un incube (ou une succube) de base est créé avec 20 points de talent à répartir comme suit : 1 point donne un talent au niveau 1, 2 points donnent un niveau 2, 4 points donnent un niveau 3 et 8 points donnent un niveau 4. Le niveau maximum d'un talent est de 4. En aucun cas le niveau d'un talent ne peut dépasser le niveau de sa caractéristique associée.

Les pouvoirs

Les incubes (et les succubes) possèdent deux pouvoirs de niveau 1. Le niveau maximum de ces deux pouvoirs est de 4. En aucun cas le niveau d'un pouvoir ne peut dépasser le niveau de sa caractéristique associée. Ils possèdent un nombre de PP égal à leur volonté plus 4. Ils les récupèrent à raison d'un toutes les 24 heures.

Comme vous le voyez, les talents de ces êtres sont supérieurs à ceux des Démons normaux mais le

nombre de pouvoirs qu'ils possèdent (au début tout au moins) est très inférieur. Ils sont tout de même considérés par tous comme l'élite des forces démoniaques.

LA COUR DEMONIAQUE

La cour démoniaque est le conseil qui se réunit tous les soirs de 21 heures à 24 heures et qui regroupe tous les Princes-Démons. Lorsque l'ordre du jour n'est pas très fourni, les Princes mangent, discutent et jouent (à toutes sortes de jeux allant de la Vache qui Tache à GURPS en passant par Advanced Squad Leader et le Trivial Pursuit). C'est ce conseil qui prend les décisions importantes selon un système de vote très détaillé. Chaque Prince possède un certain nombre de voix qu'il peut utiliser comme bon lui semble.

Seigneurs de la Destruction (75)

Les Princes regroupés sous ce nom sont les plus violents et les plus militaristes des Enfers. Ils ne vivent que pour et par la guerre. Leur chef est Baal, bien qu'aucun grade, ni aucune loi ne le prouve.

Prince-Démon	Voix
Baal	15
Belial	12
Bifrons	10
Caym	10
Crocell	10
Furfur	8
Gaziel	10

Seigneurs de la Corruption (70)

Les membres de ce groupe doivent tout faire pour pervertir les êtres humains encore purs. Ils sont très utiles sur Terre mais manquent cruellement de pouvoir en Enfer (en fait, la politique ne les intéresse pas vraiment).

Prince-Démon	Voix
Abalam	7
Andrealphus	7
Asmodée	8
Haagenti	7
Malthus	9
Mammon	9
Nog	8
Ouikka	8
Shaytan	7
Uphir	9

ut tout
même
dém-

ait tous
pe tous
r n'est
tent et
che qui
Squad
eil qui
eme de
certain
on lui

us vio-
vivent
l, bien

e pour
nt très
e pou-
sse pas



Seigneurs de la Création (20)

Alors que de nombreux Princes tentent de pervertir les êtres humains, quelques-uns seulement créent. Satan ne les aime pas trop car il estime que la création est du ressort de Dieu. Ces Seigneurs sont donc très peu puissants.

Prince-Démon	Voix
Morax	4
Scox	8
Vapula	8

Seigneurs de l'Information (70)

Les Seigneurs de l'Information sont les adversaires-nés de ceux de la Destruction. Ils excellent dans les magouilles en tous genres (y compris entre eux).

Prince-Démon	Voix
Andromalius	15 *
Baalberith	10
Beleth	11
Kobal	7
Kronos	9
Malphas	9
Nybbas	9

* : en cas d'égalité les voix d'Andromalius sont prépondérantes.

Nobles inférieurs (20)



Les nobles inférieurs ne le sont pas vraiment. Ils sont classés séparément simplement parce qu'aucun autre groupe ne veut d'eux. Le fait qu'ils soient encore "libres" tend même à prouver qu'ils ne sont pas si inférieurs que ça.

Prince-Démon	Voix
Samigina	11
Valefor	9
Vephar	9

LES PRINCES-DEMONS

Chaque Prince-Démon possède des talents, des pouvoirs et des caractéristiques qui dépassent l'entendement. Ils n'interviennent généralement pas dans les affaires humaines, mais quand cela se produit, on estime qu'ils possèdent tous les talents et tous les pouvoirs au niveau maximum et qu'ils réussissent toutes les actions qu'ils entreprennent.

Récupération : les Démon au service d'un Prince-Démon récupèrent leurs PP selon un barème propre

à leur chef. Le maître de jeu peut, s'il l'estime nécessaire, récompenser un Démon qui suit à la lettre les préceptes de son Prince par la récupération de quelques points de pouvoir. Exemple : un Démon, sous les ordres du Prince des océans, fait couler un navire avec à son bord 1000 personnes. Il n'y a aucun survivant. Le maître de jeu lui accorde 5 PP.

Pouvoirs privilégiés : lorsqu'un être sous les ordres d'un Prince-Démon reçoit un pouvoir privilégié, il doit généralement le tirer au sort parmi les six qui sont décrits pour chaque Prince.

Promotion : moment où est apparu sur Terre le Prince-Démon en question (et surtout en quelles circonstances).

Comportement et apparence : l'importance du Prince et son poids dans l'organisation. Ses rapports avec les autres Princes, avec Satan et son apparence lorsqu'il agit sur Terre.

Rôle : type de mission confiée par Satan au Prince en question (et donc à ses serviteurs).

Possibilités d'intervention : facteur (utilisé comme une caractéristique) qui permet de déterminer si le Prince-Démon vient aider l'un de ses serviteurs lors d'une mission particulièrement dangereuse en lui envoyant un avatar ou si ce serviteur risque de mourir. On jette un d666 sur la table UM (ligne « très difficile »). Un jet réussi indique que le Prince-Démon intervient en envoyant un avatar aider le Démon. On doit utiliser les modificateurs suivants (exprimés en nombre de colonnes) :

Événement	Mod.
Demande futile	-3 (minimum)
Démon de grade 2	+1
Démon de grade 3	+2
Le Démon risque de mourir	+1
Le Démon combat l'avatar d'un Archange	+1
Jet raté au tour précédent	-4
Puissance du Démon	+PP/10
<i>Dernière intervention réussie :</i>	
Moins d'un mois	-4
Un mois ou plus	-2
Un an ou plus	+1

Lorsqu'un Démon invoque son supérieur, ce n'est pas lui qui se déplace, c'est une incarnation bidon (encore que, pour ce qui est d'être bidon, essayez de lui dire en face) appelée avatar. Cet avatar possède des talents, des pouvoirs et des caractéristiques comme n'importe quel être maléfique. Les avatars ne vivent pas sur Terre et ne détiennent donc pas de posses-



sions physiques régulières. On estime que si on leur donne l'ordre de venir sur Terre, ils apparaissent avec un équipement créé par le Prince-Démon pour l'occasion.

Ils peuvent retourner volontairement dans le monde de Satan et ce, automatiquement. Ils sont très résistants (voir "Effets des blessures sur les êtres divins"). Ils récupèrent leurs PP selon la simple formule suivante : 1 PP récupéré toutes les heures.

Talents et pouvoirs : les avatars possèdent tous les talents "humains" et tous les pouvoirs démoniaques

au niveau 1. Ceux dont ils jouissent à un niveau supérieur sont indiqués dans la description de chaque Prince. Note : les avatars de Princes ne respectent pas les limitations de niveau par rapport à la caractéristique associée (aussi bien pour les pouvoirs que pour les talents). Si vous trouvez cela injuste, allez le leur dire en face. Re-note : les avatars possèdent des talents particuliers qui ne sont pas présentés dans le chapitre concernant le système de jeu. Il n'est pas nécessaire de connaître leur caractéristique associée puisque les avatars n'en tiennent pas compte.

"Il avait été assez complexe de poser une bombe devant le centre Georges Pompidou, dans l'horloge qui décomptait les secondes restantes avant l'an 2000. Une idée excellente selon certains, déplacée selon des factions moins violentes. Par contre, nous étions tous tombés d'accord pour dire que le concept était novateur et difficilement reproductible : une foule scande un compte à rebours dont le terme donne l'instant où leur vie sera sectionnée par un ou plusieurs morceaux de métal. Ce n'est vraiment pas drôle, quoiqu'on ne puisse pas le savoir avant d'avoir essayé. Seul souci, l'horloge en question a été démontée et remise ailleurs. La bombe a été découverte et remise également. Depuis, une énorme horloge est accrochée sur le premier étage de la tour Eiffel. Elle décompte les jours et finira bien par décompter les secondes au moment voulu. Et là, c'est un demi-million de crétins qui vont gueuler sur le Champ de Mars. Il n'est pas question de faire sauter la tour Eiffel, vu le temps qu'on a mis à infiltrer au complet une des équipes du troisième étage. Tout le monde est prié de réfléchir à un moyen de fêter dignement l'an 2000 à Paris. La séance est levée."

Le patron arrêta le magnétoscope et se retourna vers la douzaine de personnes assises à la table. La crème du renseignement des forces du Seigneur, en France tout du moins, si vous voyez ce que je veux dire.

"Voilà, et depuis, plus rien. Aucune idée de ce qu'ils préparent. Au moins, depuis qu'on sait pour leur équipe, on leur fait bouffer de la désinformation comme jamais. Ils sont persuadés d'avoir un flot d'infos de première fraîcheur, ce qui est parfois le cas, histoire de conserver un minimum de crédibilité à la source. Bon, quelqu'un pense à quelque chose de précis ?

Un petit brun d'environ quarante cinq ans prit la parole d'une voix un peu trop aiguë pour être agréable.

"Et bien, d'après mes analyses, nous pouvons nous permettre d'entrevoir plusieurs possibilités". Il laissa sa phrase en suspens quelques secondes, au cas où une parcelle d'attention ne lui serait pas acquise.

- Nous sommes tous des adultes en réunion, nous vous écoutons, Xavier, le pressa le Directeur.

- Oui, oui. Il balaya la salle une dernière fois du regard. "Et bien, mes analyses permettent de laisser à penser que plusieurs possibilités doivent être envisagées."

- Xavier...

- Oui, pardonnez-moi. Et bien, on peut d'ores et déjà évoquer la possibilité d'une bombe de forte puissance sur le Champ de Mars. Deuxième cas, un document intercepté nous indique un projet de piratage de l'ensemble des faisceaux hertziens, cuivre, et fibre optique pour diffusion d'un message général, afin de faire croire à une invasion d'extraterrestres hostiles le temps du réveillon. Troisième et dernière hypothèse, la contamination par laxatifs des réserves d'eau de toutes les grandes villes. Dans tous les cas, le dernier réveillon du siècle sera gâché de manière tout à fait inexorable.

- Je vous remercie Xavier. Chers collègues, nous allons nous répartir les champs d'investigation avant de déterminer..."

Siège de Microsoft France - Réunion de préparation du réveillon.

"Messieurs, vous pouvez rester assis. J'ai une bonne nouvelle, à tous points de vue."

L'assemblée haussa les sourcils à l'unisson.

- Cette réunion est la dernière. Nous arrêtons officiellement de chercher comment gâcher la dernière soirée de ce chrétien de millénaire.

Les yeux s'écarrillèrent avant que quiconque ait le temps de baisser les sourcils.

- Cet abruti de Nostradamus n'était pas un aussi mauvais sorcier que cela, toutes nos prévisions indiquent un conflit atomique régional en Europe dans le dernier trimestre de 1999. La séance est levée.



ABALAM

PRINCE DE LA FOLIE

Récupération

Pour deux heures entouré de malades mentaux (au moins deux) +1
Pour six heures de sommeil dans une camisole de force +1

Pouvoirs privilégiés

1d6	Pouvoir
1	Peur
2	Absorption de volonté
3	Malédiction «folie»
4	Volonté supranormale
5	Lire les sentiments
6	Camisole

Camisole

Type : mental.
Coût : 5PP.
Caractéristique : volonté
Défense : volonté.
Portée : vue.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de rendre totalement folle une victime pour (RU) minutes. Elle sera affectée d'une maladie mentale très grave que l'utilisateur devra choisir (folie meurtrière ou suicidaire, prostration, paranoïa, pyromanie, etc.).



Promotion : Abalam est passé Prince-Démon après la mort de Camille Claudel, en 1943. Ancien serviteur de Scox.

Apparence et comportement : Abalam apparaît la plupart du temps comme un homme normal, habillé de façon sobre et stricte. Ce qui est moins strict et sobre, c'est son comportement : il paraît toujours complètement à la masse. Il se prend tour à tour pour Hitler, Croc, Napoléon ou De Funes, débite sans cesse un flot de paroles ridicules et/ou fait preuve d'une paranoïa (au stade terminal) excessive. En fait, il n'est pas fou du tout mais ce stratagème lui permet de passer pour beaucoup moins puissant qu'il n'est et de tromper aussi bien ses ennemis que ses serviteurs. Dans ses rares moments de sérieux, il est froid, réfléchi et cultive un humour cynique et pervers.

Rôle : Satan le charge de rendre fous tous ceux qu'il veut faire taire sans les tuer. Il ne possède que de très rares serviteurs qui sont tous à son image : apparemment incompétents mais très puissants dès

qu'on leur résiste ou qu'on se moque d'eux. Il n'est pas trop aimé des autres Princes-Démons, sauf ceux qui comprennent son humour (surtout Kobal).

Possibilités d'intervention : 2

Ce que pense Abalam...

Des êtres humains : Ha ga Ha ga Ha ga...
Des animaux : j'aime bien les chevaux, c'est bête qu'ils ne pondent pas d'oeufs, ça serait cool une omelette de chevaux.
De la politique : il est poli Tik ? Je ne sais pas, je ne le connais pas.
De la violence : moi j'aime bien les dessins animés, surtout Dragonball Z.
De l'ordre et la discipline : une poule sur un mur qui picorait du pain dur.
Des Princes-Démons : si le loup y était il nous mangerait...
Des serviteurs : ... yooouuuuhhhh !!!

Grades accordés par Abalam

Chevalier des fous : un Démon de ce grade peut, à tout moment, déterminer l'état mental d'un être vivant (humain y compris) qu'il observe.
Capitaine de l'asile : un Démon qui possède ce grade ne peut pas être attaqué par un humain fou (par fou on entend tout être humain assez malade pour justifier son internement).
Baron des psychopathes : un Démon qui possède ce grade peut contrôler tout humain fou dans un rayon de 10 mètres (par fou on entend tout être humain assez malade pour justifier son internement).

Relations avec les autres Princes

Ennemi : Bifrons, Crocell.
Hostile : Andromalius, Baal, Belial, Caym, Gaziell, Valefor.
Neutre : tous les autres.
Associé : Asmodée, Beleth, Kobal.
Allié : aucun.

Tirliponpon, avatar d'Abalam

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	6	5	2	3	3	52

Talents : psychologie (2), psychiatrie (6), médecine (2), baratin (4), discussion (4), comédie (6).

Pouvoirs : peur (4), absorption de volonté (6), malédiction «folie» (6), volonté supranormale (4), détection des ennemis (2), détection des créatures invisibles (2), détection du futur proche (4), détection de la vérité (2), télépathie (6), lire les sentiments (6), camisole (6).



ANDREALPHUS

PRINCE DU SEXE

Récupération

Par demi-heure d'acte sexuel

+1

Pouvoirs privilégiés

1d6	Pouvoir
1	Charme
2	Absorption d'énergie sexuelle
3	Malédiction «stérilité»
4	Polymorphie
5	Lire les sentiments
6	Orgasme mortel

Orgasme mortel

Type : mental.

Coût : 3 PP.

Caractéristique : apparence.

Défense : force.

Portée : contact.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de tuer une personne avec laquelle il a une relation sexuelle et ce pour une dépense de PP relativement modeste. Cette attaque est considérée comme un conflit psychique et un jet réussi cause (RU fois 2) points de dommage à la victime (si elle meurt, un médecin ne verra là qu'une simple crise cardiaque).

Promotion : Andrealphus était déjà aux côtés de Satan lorsqu'il a décidé de faire bande à part et d'aller jouer les rebelles en Enfer.

Apparence et comportement : Prince-Démon du sexe, Andrealphus est aimé de tous les Princes-Démons qui ont du goût. Il descend souvent sur Terre, sous la forme d'un homme ou d'une femme de grande beauté, pour assouvir son besoin permanent de sexe et de perversion. Satan ne s'occupe pas de lui et ses serviteurs ont souvent du mal à le contacter (il a toujours un rendez-vous important quelque part). Il ne supporte pas la laideur et méprise tous les Démons qui ont une apparence un tant soit peu monstrueuse.

Rôle : principalement utilisé pour les missions dans le monde du spectacle ou de la politique, le Prince du sexe (ou un de ses Démons) est toujours utile dans toute mission un tant soit peu subtile.

Possibilités d'intervention : 1

Ce que pense Andrealphus...

Des êtres humains : certains possèdent un potentiel sexuel étonnant. Les autres n'ont aucun intérêt.

Des animaux : aucun intérêt... Encore que...

De la politique : la politique est l'affaire de Satan, je ne suis que son serviteur.

De la violence : inutile, sauf dans certains cas précis (sexuels bien entendu).

De l'ordre et la discipline : sans intérêt. J'apprécie cependant les rapports sado-maso qui impliquent toujours une certaine dose de discipline.

Des Princes-Démons : ils se prennent un peu au sérieux. A part peut-être Valefor et Crocell. De sacrés rigolos.

Des serviteurs : la séduction doit être leur unique but. La laideur n'est pas admise.

Grades accordés par Andrealphus

Chevalier des plaisirs infernaux : ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de détecter les humains en manque de plaisirs sexuels (les frustrés quoi !).

Capitaine de la jouissance démoniaque : ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de faire jouir sa (ou son) partenaire automatiquement ou, au contraire, de lui refuser un tel plaisir.

Baron de l'orgasme éternel : ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de faire accepter à son (ou sa) partenaire toutes sortes de perversions (sodomie, sado-maso, fist-fucking, etc...) même s'il n'en a pas l'habitude. Note : il faut que le partenaire soit déjà consentant pour un rapport normal.

Relations avec les autres Princes

Ennemi : Malthus, Shaytan.

Hostile : Abalam, Baal, Bifrons, Furfur, Gaziel,

Haagenti, Uphir, Vephar.

Neutre : tous les autres.

Associé : Asmodée, Morax, Nybbas, Crocell.

Allié : Valefor.

André Alphonse, avatar d'Andrealphus

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
1	5	4	4	4	6	50

Talents : esquive (2), baratin (2), discussion (2), séduction (6), savoir-faire (6).

Pouvoirs : charme (6), absorption d'énergie sexuelle (6), malédiction «stérilité» (6), volonté supranormale (4), polymorphie (4), détection du Bien (2), détection des ennemis (2), dialogue mental (2), lire les pensées (2), lire les sentiments (2), orgasme mortel (6).



ANDROMALIUS

PRINCE DU JUGEMENT

Récupération

Toutes les 24 heures (en plus de la récupération normale) +1
Par Démon renégat démasqué et éliminé +5

Pouvoirs privilégiés

1d6	Pouvoir
1	Invisibilité
2	Détection du futur proche
3	Détection de la vérité
4	Lire les pensées
5	Lire les sentiments
6	Humanité

Humanité

Type : mental, permanent.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de se faire passer pour un être humain aussi bien physiquement que mentalement. Aucun pouvoir d'un niveau inférieur ou égal au score d'humanité du Démon ne peut détecter la supercherie. En résumé, un Démon ayant un pouvoir d'humanité (6) ne peut être différencié d'un être humain normal (à part par Dieu et Satan).



Promotion : Andromalius était déjà aux côtés de Satan lorsqu'il a décidé de faire bande à part et d'aller jouer les rebelles en Enfer.

Apparence et comportement : Andromalius est un Prince très très très puissant (regardez donc la puissance de son avatar). Il est redouté ou haï des autres Démons car il est responsable auprès de Satan des renégats et des traîtres dans ses troupes. Un genre de "Police des Démons" quoi ! Ses serviteurs ont toujours des couvertures et ne se démasquent qu'au moment de la réalisation d'une "arrestation". Pour Andromalius, et pour ses serviteurs, un Démon est considéré comme renégat (et donc susceptible d'être tué) s'il agit contre son Prince, s'il possède une limitation qui affecte le bon déroulement d'une mission ou bien encore si ses actions démontrent une faiblesse grave dans sa façon de faire le Mal.

Rôle : Satan utilise Andromalius pour contrôler les Démons qui causeraient des troubles dans ses rangs ou dans ceux de ses Princes.

A noter qu'un Prince peut faire appel à des serviteurs d'Andromalius mais préfère souvent régler ses problèmes internes tout seul.

Possibilités d'intervention : 1

Ce que pense Andromalius...

Des êtres humains : sans intérêt.

Des animaux : sans intérêt.

De la politique : sans intérêt.

De la violence : utile.

De l'ordre et la discipline : primordial.

Des Princes-Démons : ils sont souvent trop laxistes, ce qui cause des problèmes au sein de la grande armée de Satan.

Des serviteurs : ils me servent à détecter toute imperfection dans la grande machine démoniaque.

Grades accordés par Andromalius

Chevalier du jugement : ce grade accorde à son possesseur le pouvoir d'inspirer confiance à tous les êtres humains normaux qu'il rencontre.

Capitaine des légions salvatrices : ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de faire apparaître les sentiments cachés d'un être humain normal (c'est en fait un détecteur d'hypocrisie).

Baron de la justice : ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de détecter les êtres humains qui estiment n'avoir rien à se reprocher.

Relations avec les autres Princes

Ennemi : aucun.

Hostile : tous les autres.

Neutre : Beleth, Malphas.

Associé : Baal, Baalberith.

Allié : Kronos.

Edgar Davout, avatar d'Andromalius

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	6	6	3	3	4	59

Talents : baratin (6), discussion (6), stratégie (2), séduction (2), savoir-faire (2).

Pouvoirs : volonté supranormale (6), invisibilité (6), détection du Bien (6), détection des ennemis (6), détection des créatures invisibles (6), détection du futur proche (2), détection de la vérité (6), lire les pensées (4), lire les sentiments (6), téléportation (4), humanité (6).



ASMODEE

PRINCE DU JEU

Récupération

Pour trois heures passées à jouer (en temps fictif)	+1
Par heure passée à jouer (en temps réel)	+1

Pouvoirs privilégiés

1d6	Pouvoir
1	Volonté supranormale
2	Présentateur T.V.
3	Détection de la vérité
4	Talent scientifique *
5	Casino
6	Pari stupide

* : on considère que le talent "jeu" est classé dans les talents scientifiques et est associé à la caractéristique de volonté.

Pari stupide

Type : mental.

Coût : 3 PP.

Caractéristique : volonté.

Défense : volonté.

Portée : vue.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de lancer un pari magique. Le pouvoir "pari stupide" pourrait aussi être appelé "pas chiche !" et agit comme une sorte de charme sur la victime. Une attaque coûte 3 PP et oblige la victime à tenter de gagner un pari (si elle rate son jet de résistance) énoncé par l'utilisateur du pouvoir. Elle essaiera jusqu'à (niveau) fois avant de renoncer. Si la victime rate son jet de résistance mais gagne le pari énoncé, elle est immunisée contre ce pouvoir pendant 10 ans.

Promotion : Asmodée est passé Prince-Démon en l'an 8 avant J-C, durant l'apogée des jeux du cirque. Ancien serviteur d'Andrealphus.

Apparence et comportement : Asmodée apparaît le plus souvent comme un petit homme chauve de type asiatique. Il propose à tous ceux qui le rencontrent des paris stupides mais il est rare qu'il utilise son pouvoir spécial. Il sera prêt à aider n'importe quel Démon ou Prince-Démon, du moment qu'il le bat au jeu de son choix (il n'a pas grand-chose à craindre vu ses grandes connaissances).

Rôle : Asmodée est utilisé par Satan pour pervertir des humains purs ou, au contraire, faire chuter ceux qui sont déjà bien atteints par le vice du jeu. Il joue aussi avec lui à toutes sortes de jeux. Citons, en vrac : Advanced Squad Leader, GURPS, Car Wars, Illuminati, Runequest, Space Hulk ou (en plus classique) la roulette russe et le poker et, bien évidemment In Nomine Satanis.

Possibilités d'intervention : 2

Ce que pense Asmodée...

Des êtres humains : ils ont le vice dans la peau, j'aime surtout ceux qui jouent beaucoup et souvent (ça tombe bien dans un jeu de rôles).

Des animaux : aucun intérêt.

De la politique : c'est un grand jeu, mais trop compliqué pour être intéressant.

De la violence : la violence ludique est sympa, c'est la seule qui m'intéresse.

De l'ordre et la discipline : ça ne m'intéresse pas. Encore qu'il ne faut jamais oublier d'appliquer les règles d'un jeu.

Des Princes-Démons : tous ceux qui m'ont battu un jour sont valables. Les autres ne sont bons à rien.

Des serviteurs : ils sont mes mains, mes yeux et mes oreilles.

Grades accordés par Asmodée

Chevalier du Morpion : tout Démon de ce grade peut, en un instant, déterminer ses chances de gain à n'importe quel jeu.

Capitaine du Juste Prix : tout Démon de ce grade peut, une fois toutes les trois heures de jeu (temps réel), faire une partie de dés avec le maître de jeu. Chacun des joueurs devra alors tenter de réaliser le plus de doubles possibles en 10 jets de deux dés à six faces. Si le joueur gagne, il récupérera tous ses PP; si c'est le maître de jeu qui gagne, le joueur perdra tous ses PP sauf un (à moins qu'il n'en ait déjà plus auquel cas il restera à 0 PP).

Baron de la Roue de la Fortune : tout Démon de ce grade pourra accentuer son pouvoir de pari stupide. Il affectera 2D6 personnes qui devront toutes réussir leur jet de volonté (séparément).

Relations avec les autres Princes

Ennemi : aucun.

Hostile : Andromalius, Baal, Bifrons, Crocell, Furfur, Haagenti, Malthus, Samigina, Vapula.

Neutre : tous les autres.

Associé : Andrealphus, Belial, Mammon, Valefor.

Allié : Nybbas.

Lucien Veunesse, avatar d'Asmodée

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	6	4	1	3	4	51

Talents : jeu (6), baratin (4), discussion (2), technique du jeu (6), stratégie (6).

Pouvoirs : charme (4), volonté supranormale (6), détection des ennemis (6), détection des créatures invisibles (2), détection du futur proche (6), détection de la vérité (6), télépathie (4), dialogue mental (4), lire les pensées (6), pari stupide (6).



BAAL

PRINCE DE LA GUERRE

Récupération

Par adversaire tué *

+1

* : on entend par adversaire, toute créature contre laquelle le Démon combat (le massacre d'innocents ne compte pas).

Pouvoirs privilégiés

1d6	Pouvoir
1	Griffes
2	Queue
3	Cornes
4	Jet de flammes
5	Armure corporelle
6	Art de combat

Art de combat

Type : physique.

Coût : 1 PP par attaque au-dessus de 2.

Caractéristique : agilité, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'attaquer (niveau+1) fois par seconde. Ces attaques peuvent être aussi bien mentales que physiques mais doivent toutes être portées au moyen d'armes ou de pouvoirs différents (exemple : un Démon possédant le pouvoir

d'art de combat (1), celui de charme et un revolver pourra utiliser son pouvoir de charme et son revolver durant le même tour, mais pas deux fois le revolver ni deux fois le charme).

Promotion : Baal était déjà aux côtés de Satan lorsqu'il a décidé de faire bande à part et d'aller jouer les rebelles en Enfer.

Apparence et comportement : Baal est un guerrier. Beaucoup moins "classe" que Belial et beaucoup plus réfléchi que Crocell, Baal n'est pas seulement une brute sans cervelle. Il a fait du combat une nécessité et même une façon de vivre. Il apparaît le plus souvent sous la forme d'un monstre rougeoyant aux pouvoirs physiques énormes (voir pouvoir "Art de combat"). D'autres fois, il s'incarne dans un humain normal (costume de ville) mais irradie toujours une puissante aura charismatique. Dans tous les cas, il ne reste pas souvent au même endroit, pas seulement parce qu'il méprise les êtres qu'il rencontre mais surtout parce qu'il est toujours pressé (il y a toujours, quelque part, une armée dont il est le général qui lutte pour faire triompher Satan).

Rôle : les Démons de Baal sont envoyés sur Terre pour détruire et massacrer ce qu'on laisse à leur portée, c'est donc à Baal de les contrôler de sa poigne de fer. Il dirige tous les régiments de combat importants des Enfers et est à la fois un grand stratège et un puissant combattant.

Possibilités d'intervention : 1

Ce que pense Baal...

Des êtres humains : de très bons serviteurs s'ils sont bien éduqués. Ils adorent se battre et les faire s'entre-tuer n'est jamais bien difficile.

Des animaux : certains sont de fabuleuses machines à tuer (requins, fourmis), les autres ne m'amuse pas.

De la politique : elle limite les combats et empêche même quelquefois les guerres. À éviter.

De la violence : c'est le but de ma vie.

De l'ordre et la discipline : indispensable dans une armée importante. Ne doit pas faire oublier l'initiative personnelle toujours primordiale dans un combat.

Des Princes-Démons : j'emmerde ceux qui se battent avec des mots. Les autres sont ok !

Des serviteurs : je ne déteste que ceux qui meurent sans se battre. Tous les autres sont dignes de me servir.

Grades accordés par Baal

Chevalier de l'ordre noir : tout Démon de ce grade arrive à juger en un coup d'oeil si un serviteur humain, un familier ou un Démon est apte à combattre. "Apte" veut dire que la créature en question a la volonté de se battre, pas obligatoirement les possibilités.

Capitaine des armées infernales : tout Démon de ce grade a la possibilité de connaître, à tout moment, la position exacte (et l'état de santé) de toute créature sous ses ordres, plus généralement ses familiers et ses morts vivants.

Baron de la victoire : tout Démon de ce grade arrive à prévoir (un tour à l'avance) ce que va faire un adversaire avec lequel il est en combat rapproché (au contact).

Relations avec les autres Princes

Ennemi : Malphas.

Hostile : Abalam, Andrealphus, Beleth, Kronos, Morax, Nybbas, Valefor, Vephar.

Neutre : tous les autres.

Associé : Belial, Bifrons, Caym, Crocell, Furfur, Gaziél, Samigina, Scox, Vapula.

Allié : aucun.

Caporal Bolle, avatar de Baal

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
5	3	3	3	3	5	58

Talents : tous les talents de combat (6), stratégie (6), tactique (6).

Pouvoirs : dents (2), langue (2), griffes (4), queue (2), cornes (4), jet de flammes (6), jet d'acide (2), armure corporelle (6), augmentation temporaire de force (4), détection des ennemis (6), détection des créatures invisibles (2), détection du futur proche (4), détection de la vérité (2), art de combat (6).



BAALBERITH

PRINCE DES MESSAGERS

Récupération

Par message (officiel) délivré
Pour six heures de sommeil

+3
+1

Pouvoirs privilégiés

1d6	Pouvoir
1	Présentateur T.V.
2	Télépathie
3	Dialogue mental
4	Téléportation
5	Talent de communication
6	Message officiel

Message officiel

Type : mental, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : illimitée.

Description : ce pouvoir permet au Démon qui le possède de délivrer n'importe quel message, par le moyen de communication qu'il souhaite (courrier, téléphone, FAX, télégramme, e-mail). Le destinataire, s'il est démoniaque, sera assuré que le message vient bien d'un Démon et non d'un quelconque farceur et qu'il n'a pas été modifié par qui que ce soit. Attention : ce pouvoir ne garantit pas que le message n'ait pas été intercepté par une tierce personne.

Promotion : Baalberith est passé Prince-Démon après la destruction de la tour de Babel en 5500 avant J-C. Ancien serviteur d'Andromalius.

Apparence et comportement : Baalberith est partout à la fois. Il se téléporte, téléphone, discute, écrit et s'incruste dans les programmes T.V. pour délivrer des messages codés. C'est lui qui arrange toutes les embrouilles, calme les conflits et porte partout la parole de Satan. Il peut paraître assez sympathique mais ne l'est qu'avec les êtres démoniaques. Si la machine infernale ne roule pas trop mal, malgré les antagonismes intrinsèques, c'est grâce à lui.

Rôle : Satan a toute confiance en Baalberith et il a bien raison. Ce dernier ne cherche jamais à nuire à qui que ce soit et tente toujours de faire triompher le Mal. Il fait le lien entre Satan et tous les Princes-Démons et est très bon diplomate. C'est souvent un Démon de Baalberith qui présentera une mission aux joueurs (avec le pouvoir "message officiel", ils sont sûrs que ce n'est pas un piège monté par les enfants de chœur d'en face).

Possibilités d'intervention : 4

Ce que pense Baalberith...

Des êtres humains : rien de ce qui se passe sur Terre ne m'intéresse.

Des animaux : idem.

De la politique : c'est important.

De la violence : il faut quelquefois l'utiliser pour éliminer les ennemis de Satan.

De l'ordre et la discipline : c'est mon but ultime (une réelle discipline dans le royaume du Mal).

Des Princes-Démons : ils sont quelquefois difficiles à vivre mais ont tous leur utilité.

Des serviteurs : je ne peux pas être partout à la fois. Ils m'aident et me déchargent de certaines tâches fastidieuses.

Grades accordés par Baalberith

Chevalier des rumeurs : un Démon de ce grade pourra immédiatement entrer en communication avec un Démon de Baalberith de grade 3 (mais celui-ci n'interviendra pas obligatoirement si on le lui demande).

Capitaine du téléphone arabe : un Démon de ce grade pourra (en 2d6 minutes) obtenir le profil (c'est-à-dire la fiche de personnage) de tout Démon dont il possède le vrai nom (pas son identité terrestre).

Baron du bouche à oreille : un Démon de ce grade pourra immédiatement entrer en communication avec son Prince-Démon (mais celui-ci n'interviendra pas obligatoirement, même si on le lui demande).

Relations avec les autres Princes

Ennemi : aucun.

Hostile : aucun.

Neutre : tous les autres.

Associé : Nybbas, Vapula.

Allié : Andromalius, Kronos.

Monsieur le facteur, avatar de Baalberith

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
1	4	6	1	2	6	51

Talents : discussion (6), baratin (6), savoir-faire (4), séduction (4).

Pouvoirs : volonté supranormale (4), invisibilité (6), détection des ennemis (2), détection des créatures invisibles (4), détection du futur proche (4), détection de la vérité (2), télépathie (6), dialogue mental (6), dialogue multiple (6), téléportation (6), vol (4), vitesse (2), message officiel.



BELETH

PRINCE DES CAUCHEMARS

Récupération

Pour six heures de sommeil

+1

Pouvoirs privilégiés

1d6	Pouvoir
1	Sommeil
2	Absorption de volonté
3	Malédiction «phobie»
4	Dialogue mental
5	Cauchemar
6	Cauchemar mortel

Cauchemar mortel

Type : mental.

Coût : 3 PP.

Caractéristique : volonté.

Défense : volonté.

Portée : variable.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de hanter le sommeil d'un personnage connu (que le Démon a au moins vu une fois) situé à moins de (niveau fois 100) mètres. La victime peut résister (conflit psychique). Si le jet de pouvoir est réussi, la victime se réveillera avec (RU) points de dommage.



Promotion : Beleth passa Prince-Démon en -6000, après le cauchemar de Caïn. Ancien serviteur de Kronos.

Apparence et comportement : ce Prince-Démon refuse tout contact avec les autres Princes-Démons et ne discute qu'avec Satan lui-même. Ce dernier le considère à sa juste valeur et lui demande même quelquefois d'espionner un autre Prince-Démon dont il se méfie. Il n'apparaît jamais physiquement sur la Terre. Il ne peut exister qu'en rêve et prend n'importe quelle forme (tous ses pouvoirs sont utilisables de cette façon).

Rôle : Le Prince des cauchemars est utilisé pour rendre la vie dure à certains ennemis de Satan. Il sert aussi de messenger entre les Démons et surtout entre Démons et êtres humains (lorsque Baalberith ne peut pas faire le boulot).

Possibilités d'intervention : 1

Ce que pense Beleth...

Des êtres humains : aucun intérêt.

Des animaux : aucun intérêt.

De la politique : je n'en suis pas friand. Surtout pas avec les autres Princes.

De la violence : inutile.

De l'ordre et la discipline : je n'ai jamais de problèmes de ce type avec mes serviteurs.

Des Princes-Démons : le seul interlocuteur que je respecte est Satan lui-même. Ses autres serviteurs n'ont aucun intérêt.

Des serviteurs : ce sont mes messagers sur Terre et en Enfer. Ils sont ma voix et mes yeux.

Grades accordés par Beleth

Chevalier des preneurs de tête : ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de provoquer des cauchemars bénins dans l'esprit d'un humain normal se trouvant à moins de 500 mètres (et qu'il a vu au moins une fois). Ce cauchemar n'a aucun effet réel sur les caractéristiques, pouvoirs ou talents de la victime. Il ne permet pas d'entraîner la victime dans le monde des cauchemars.

Capitaine des esprits torturés : ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de détecter qu'une personne donnée (humain normal) est la proie d'un cauchemar ou fait un rêve, juste en la regardant.

Baron des cauchemars : ce grade permet d'augmenter les chances de réussite de ses actions dans le monde des rêves.

Relations avec les autres Princes

Ennemi : aucun.

Hostile : tous les autres.

Neutre : Abalam, Andromalius, Kronos, Malphas, Morax.

Associé : aucun.

Allié : aucun.

Nicolas, avatar de Beleth

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	6	5	3	3	5	52

Talents : chant (4), baratin (2), discussion (4), séduction (2).

Pouvoirs : sommeil (4), absorption de volonté (6), malédiction «folie» (2), volonté supranormale (4), régénération (2), invisibilité (6), détection du Bien (2), détection de la vérité (2), dialogue mental (4), cauchemar (6), cauchemar mortel (6).



ec les autres

de ce type

respecte est
rèt.
n Enfer. Ils

posseur
esprit d'un
qu'il a vu au
les caracté-
et pas d'en-

posseur
(in normal)
regardant.
les chances

rax.

pp
2

n (2).
malédiction
invisibilité
, dialogue



BELIAL

PRINCE DU FEU

Récupération

Par heure passée à une température supérieure à 120° c*	+1
Par heure de repos à une température supérieure à 50° c	+1
Par heure de repos à une température supérieure à 120° c*	+2
Pour cinq humains carbonisés	+1

* : le personnage devra être immunisé contre le feu pour bénéficier de cette récupération.

Pouvoirs privilégiés

1d6	Pouvoir
1	Cornes
2	Jet de flammes
3	Douleur
4	Immunité au feu
5	Tourbillon de feu
6	Incendie

Incendie

Type : physique.

Coût : 2 PP.

Caractéristique : force, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'enflammer tout ce qui peut l'être dans un rayon de (niveau+2) mètres. Ce pouvoir ne cause pas de dommage (tout du moins pendant la première seconde). Ensuite, les dommages dépendront de la chaleur dégagée et des vapeurs toxiques produites par les matériaux en flammes.

Promotion : Belial est passé Prince-Démon en 1666 après avoir déclenché l'incendie de Londres. Ancien serviteur de Baal.

Apparence et comportement : Belial se prend au sérieux, c'est le moins que l'on puisse dire. Il ne supporte pas les petits comiques et surtout pas Crocell. Il donne d'ailleurs gratuitement une limitation chaque fois qu'un serviteur reçoit ou choisit les pouvoirs de jet de glace ou de couche de glace. Satan l'aime bien mais limite tout de même son pouvoir par crainte d'un coup d'état. Belial se présente souvent avec un costume trois pièces souvent rehaussé d'un lance-flammes dorsal (ce qui ajoute une touche anachronique à son look branché).

Rôle : le Prince du feu (comme celui du froid) est principalement utilisé pour les missions de combat ou pour celles qui nécessitent une force de frappe certaine.

Possibilités d'intervention : 1

Ce que pense Belial...

Des êtres humains : sans intérêt car ils ne supportent pas les températures de survie standard.

Des animaux : ça dépend lesquels. Je préfère de loin les scorpions et les varans aux ours polaires.

De la politique : ça ne sert à rien. Seule la force brute compte.

De la violence : utile dès qu'un problème se présente.

De l'ordre et la discipline : primordial.

Des Princes-Démons : des alliés importants. Sauf Crocell. Ce petit rigolo est inutile et prend trop de place par rapport à moi.

Des serviteurs : je les respecte tant qu'ils m'obéissent. Leur puissance offensive est mon seul critère pour les récompenser.

Grades accordés par Belial

Chevalier des fournaies infernales : ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de connaître à tout moment la température ambiante (au degré près).

Capitaine du feu éternel : ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de voir à travers les flammes (très utile pour les combats en plein incendie dont sont friands les serviteurs de Belial).

Baron du brasier démoniaque : ce grade accorde à son possesseur le pouvoir d'augmenter la température d'un être vivant (y compris un humain) qu'il touche (de quelques degrés seulement, juste de quoi faire suer ou lui faire croire qu'il a de la fièvre).

Relations avec les autres Princes

Ennemi : Crocell.

Hostile : Abalam, Andrealphus, Haagenti, Kobal, Valefor.

Neutre : tous les autres.

Associé : Baal, Gaziél, Shaytan, Uphir, Vapula.

Allié : aucun.

Pimpon, avatar de Belial

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
5	4	3	5	3	4	51

Talents : arme lourde (6), esquive (4), corps à corps (4), stratégie (2), tactique (2), survie en milieu désertique (2), voiture (2).

Pouvoirs : cornes (4), jet de flammes (6), douleur (6), armure corporelle (4), volonté supranormale (4), régénération (2), tourbillon de feu (6), invisibilité (2), détection du Bien (4), détection des ennemis (2), détection du futur proche (2), détection de la vérité (2), incendie (6).



BIFRONS

PRINCE DES MORTS

Récupération

Pour dix humains tués

+1

Par humain transformé en mort-vivant

+1

Pouvoirs privilégiés

1d6	Pouvoir
1	Poison
2	Peur
3	Zombies
4	Squelettes
5	Goules
6	Résurrection

Résurrection

Type : mental.

Coût : 4 PP.

Caractéristique : volonté.

Défense : volonté.

Portée : 10 mètres.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de transformer un mort qu'il vient de tuer (il y a moins d'une minute) en zombie. Ce dernier agira comme si le Démon était un pote à lui depuis toujours (et pour encore un bon moment...). Le mort pourra tenter de résister (conflit psychique) une dernière fois avant de rejoindre ceux qui mangent les pissenlits par la racine. Le RU donne le nombre de jours de "vie" du zombie. Il disparaîtra en poussière une fois cette durée écoulée. Le zombie aura les mêmes caractéristiques et talents que lorsqu'il était en vie à trois exceptions près : sa volonté, son apparence et son agilité seront égales à 1 (les talents qui y sont associés seront réduits de la même façon).

Promotion : Bifrons était déjà aux côtés de Satan lorsqu'il a décidé de faire bande à part et d'aller jouer les rebelles en Enfer.

Apparence et comportement : Bifrons est un Prince-Démon tellement "boeuf" que l'on peut se demander comment il a atteint ce rang. Ennemi intime de Malphas, il cultive alternativement les actions discrètes (si, je vous jure) et les grandes campagnes militaires contre les soldats de Dieu, à grands coups de morts vivants. C'est en quelque sorte le général en chef des armées de Satan (enfin, après Baal). Il apparaît très rarement sur Terre et quand il le fait, c'est sous la forme d'un démon «conventionnel», dans la grande tradition des films d'horreur et pour la plus grande joie des petits et des grands.

Rôle : comme il est dit ci-dessus, la grande force de Bifrons réside dans son armée de morts vivants quasi illimitée. Il est donc utilisé par Satan pour régler les problèmes qui requièrent une grande force de frappe conventionnelle (pour Satan tout au moins).

Possibilités d'intervention : 2

Ce que pense Bifrons...

Des êtres humains : ces petits machins pleins de jus rouge ? Ouais, c'est très bon mais ça tache.

Des animaux : c'est comme les hommes mais y'en a qui mordent.

De la politique : c'est quoi ?

De la violence : si ça veut dire taper sur tout ce qui bouge c'est très sympa. Je m'amuse toujours beaucoup.

De l'ordre et la discipline : c'est quoi ?

Des Princes-Démons : c'est des autres chefs je crois ? Mais ils ont pas beaucoup d'armées, c'est pas cool. On dit même qu'y en a qui sont pacifiques.

Des serveurs : c'est des potes, surtout les zombies, ils sont toujours affamés... Comme moi.

Grades accordés par Bifrons

Chevalier du cimetière : ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de diagnostiquer les causes de la mort d'un corps qu'il touche.

Capitaine des légions infernales : ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de prendre toutes les apparences d'un mort (température, respiration, etc.), mais n'accorde pas le pouvoir d'anaérobiose.

Baron du royaume des morts vivants : ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de localiser tous les cadavres situés dans un cercle de vingt mètres de rayon.

Relations avec les autres Princes

Ennemi : Andrealphus, Malphas.

Hostile : tous les autres.

Neutre : Andromalius, Baalberith, Mammon, Samigina, Uphir, Vapula, Vephar.

Associé : Belial, Caym, Crocell, Gaziél, Haagenti, Shaytan.

Allié : Baal, Furfur, Kobal.

Thanatos, avatar de Bifrons

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
5	4	4	5	5	1	50

Talents : esquive (2), corps à corps (2), médecine (6), chimie (4), stratégie (6), tactique (2).

Pouvoirs : dents (6), griffes (6), poison (4), peur (6), armure corporelle (6), régénération (6), détection du danger (2), résurrection (6).



CAYM

PRINCE DES ANIMAUX

Récupération

Par animal tué (au moins de la taille d'une souris) +1
Par animal tué (au moins de la taille d'un cheval) +2

Pouvoirs privilégiés

1d6	Pouvoir
1	Griffes
2	Poison
3	Vol
4	Contrôle des animaux
5	Arme à distance maudite
6	Transformation

Transformation

Type : physique.

Coût : 1 PP.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personne.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de se transformer en l'animal de son choix pour (niveau) heures par PP dépensé. Notez qu'il n'acquiert aucun pouvoir de cette créature (exemple : transformé en oiseau, il ne vole pas ; transformé en chien, sa morsure n'a pas plus d'effet qu'une morsure humaine). Il est donc conseillé au Démon d'utiliser simultanément plusieurs pouvoirs pour faire "plus vrai".



Promotion : Caym devint Prince des animaux après la trêve entre les animaux, au moment de la chute du paradis terrestre. Ancien serviteur de Baal.

Apparence et comportement : Caym apparaît toujours sous la forme d'un animal, le plus souvent un loup, un corbeau, un chat noir ou un gros cochon. Bien qu'il ne possède normalement pas les pouvoirs des animaux dont il prend la forme, il adopte un peu leur comportement. Sous la forme d'un corbeau, il est moqueur, sous la forme d'un cochon il est vulgaire, etc. En fait, il choisit plutôt la forme de l'animal en fonction de son humeur du moment. Malgré sa bonne "cote" auprès de Satan, il n'est pas vraiment aimé des autres Princes-Démons qui trouvent son action sur Terre un peu dérisoire.

Rôle : paradoxalement, il n'aime pas les animaux et son seul but est de les pervertir ou les faire souffrir. C'est lui qui, par exemple, a déclenché la célèbre affaire de la bête du Gévaudan dans le seul but d'éliminer les derniers loups de France.

Possibilités d'intervention : 2

Ce que pense Caym...

Des êtres humains : la plupart des êtres humains aiment les animaux. Il faut donc les éliminer. Je porte cependant une grande estime à tous ceux qui chassent, avec une préférence pour les braconniers qui réussissent à faire disparaître entièrement certaines espèces.

Des animaux : ce sont des créatures inintelligentes et détestables. Il faut les éliminer.

De la politique : aucune importance.

De la violence : nécessaire.

De l'ordre et la discipline : je ne m'y intéresse pas trop.

Des Princes-Démons : la plupart ne m'intéressent pas. Seuls Bifrons, Furfur et Crocell semblent sympas. Je n'en connais aucun personnellement.

Des serviteurs : ils me servent de leur mieux.

Grades accordés par Caym

Chevalier du chat noir : tout Démon de ce grade peut communiquer sans problème avec un animal. Notez bien qu'une telle créature n'aidera que difficilement un Démon, surtout si on l'incite à attaquer un être humain (normal ou non).

Capitaine de la nuée mortelle : tout Démon de ce grade peut déceler la présence d'animaux dans un rayon de 20 mètres. Le maître de jeu devra lui en indiquer le nombre exact et la taille approximative.

Baron du loup démoniaque : un Démon de ce grade peut rendre fous furieux tous les animaux dans un rayon de 3 mètres autour de lui. Ces derniers attaquent tout ce qui bouge sans distinction (même le Démon lui-même).

Relations avec les autres Princes

Ennemi : aucun.

Hostile : Abalam, Asmodée, Beleth, Kronos, Malphas, Morax.

Neutre : tous les autres.

Associé : Bifrons, Crocell, Furfur.

Allié : aucun.

Saturnin, avatar de Caym

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
3	3	5	5	2	2	53

Talents : course (4), esquive (6), tous les talents de survie (4), discrétion (4).

Pouvoirs : griffes (4), poison (4), vol (4), vitesse (4), régénération (4), détection des ennemis (2), détection des créatures invisibles (2), détection du futur proche (4), détection du danger (6), détection de la vérité (2), transformation (6).



CROCELL

PRINCE DU FROID

Récupération

Par heure à une température inférieure à -20° c	+1
Par heure de repos à une température inférieure à 0° c	+1
Par heure de repos à une température inférieure à -20° c	+2
Par humain congelé	+1

Pouvoirs privilégiés

1d6	Pouvoir
1	Jet de glace
2	Paralysie
3	Douleur
4	Immunité au froid
5	Couche de glace
6	Froid

Froid

Type : physique.

Coût : 1 PP par heure.

Caractéristique : force.

Défense : aucune.

Portée : 10 mètres de rayon.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de faire descendre la température autour de lui de (RU fois 10) degrés centigrades (à noter que la sphère de froid se déplace avec le Démon).

Promotion : Crocell passa Prince-Démon en 1834 après avoir inventé le réfrigérateur. Ancien serviteur de Bifrons.

Apparence et comportement : Crocell est assez sympa pour un Prince-Démon. Il discute sans préjugés avec les autres Démons, même d'un rang inférieur. Il ne déteste pas Belial mais le trouve tout de même un peu ridicule. Satan ne le l'estime pas à sa juste valeur et le considère surtout comme un enfant terrible. Il apparaît souvent sous la forme d'un teenager boutonneux et porte toujours dans ce cas un T-shirt avec un slogan du genre "Corneto c'est rigolo" ou bien encore "Gervais j'en veux".

Rôle : le Prince du froid (comme celui du feu) est principalement utilisé pour les missions de combat ou pour celles qui nécessitent une force de frappe certaine (c'est drôle j'ai l'impression d'avoir déjà dit cela quelque part).

Possibilités d'intervention : 2

Ce que pense Crocell...

Des êtres humains : ah, les petits gusses de la Terre ? Sympa, surtout les gamins. Dommage qu'ils ne puissent pas survivre aux températures normales.

Des animaux : bof, je m'en fous un peu. Les phoques ils sont sympas et les ours aussi.

De la politique : n'importe quoi, aucun intérêt.

De la violence : nécessaire dans certains cas. Eh eh eh...

De l'ordre et la discipline : inutile dans tous les cas.

Des Princes-Démons : c'est des potes mais ils sont pas très cools, ils se prennent un peu au sérieux.

Des serveurs : ils sont cools et on s'entend toujours bien ensemble. Y'a pas besoin de les punir pour qu'ils bossent, il suffit de discuter autour d'une bonne glace à trois boules.

Grades accordés par Crocell

Chevalier des glaces : ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de connaître à tout moment la température ambiante (au degré près).

Capitaine du blizzard : ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de créer des courants d'air venant de nulle part et qui donnent des frissons.

Baron des statues translucides : ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de causer, par un simple effleurement, des frissons importants (suffisamment gênants pour réveiller quelqu'un et/ou lui faire subir un malus d'une colonne à toute action tentée au même moment) à tout être vivant (humain y compris).

Relations avec les autres Princes

Ennemi : aucun.

Hostile : Kronos, Malthus, Morax.

Neutre : tous les autres.

Associé : Andrealphus, Baal, Caym, Furfur, Gaziel, Kobal, Shaytan, Valefor, Vephar.

Allié : aucun.

Groko, avatar de Crocell

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
6	4	4	4	4	2	51

Talents : corps à corps (6), esquive (2), stratégie (2), survie en milieu arctique (6), tactique (4).

Pouvoirs : jet de glace (6), paralysie (4), malédiction «laideur» (2), douleur (2), volonté supranormale (2), régénération (4), couche de glace (6), invisibilité (2), détection des créatures invisibles (2), détection du futur proche (2), détection du danger (2), détection de la vérité (2), téléportation (2), froid (6).



FURFUR

PRINCE DU METAL

Récupération

Par humain tué lors d'un concert	+3
Toutes les quatre heures de repos en écoutant du métal	+1

Pouvoirs privilégiés

1d6	Pouvoir
1	Griffes
2	Absorption de violence
3	Armure corporelle
4	Rock Star
5	Bond
6	Suicide

Suicide

Type : mental.

Coût : 8 PP.

Caractéristique : volonté.

Défense : volonté.

Portée : vue.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'hypnotiser un être humain normal et de lui implanter un ordre dont il ne se souviendra pas avant son exécution. Cet ordre doit comporter le suicide de la victime, mais pas obligatoirement toute



seule (elle peut, par exemple, se jeter par une fenêtre avec un autre humain ou se faire sauter avec une bombe ou une grenade). La victime peut tenter de résister (conflit psychique) et le RU du jet de pouvoir donne le nombre maximum de jours entre l'hypnose et le suicide.

Promotion : Furfur est devenu Prince-Démon lors d'un concert du «Deicide» à Tempa en 1992. Ancien serviteur de Nog.

Apparence et comportement : Furfur apparaît souvent sous la forme d'un artiste de rock (et presque toujours de death metal) et est assez mégalomane (mais pas assez pour justifier la limitation). Il est aussi assez puéril et aime bien créer des troubles avec Bifrons. Les autres Princes ne l'aiment pas trop. Il est comme sa musique : brutal et ironique.

Rôle : Satan l'utilise pour certains crimes et surtout pour créer des milieux de violence dans les grandes villes, où il peut puiser pour obtenir des corps pour ses Démons ou pour créer des morts-vivants.

Possibilités d'intervention : 2

Ce que Furfur pense...

Des êtres humains : ils ont la violence en eux, de plus, ils ont inventé le rock. Ils sont cools, mais un peu fragiles..

Des animaux : ils sont trop fragiles.

De la politique : ça ne m'intéresse pas.

De la violence : c'est mon seul but et ma façon de vivre.

De l'ordre et la discipline : inutile.

Des Princes-Démons : j'les emmerde, sauf Bifrons qui est sympa.

Des serviteurs : ils sont sympas et me servent bien.

Grades accordés par Furfur

Chevalier du sprash : ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de converser avec une autre personne dans un lieu bruyant sans avoir à crier (très utile pendant un concert).

Capitaine de la horde métallique : ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de "slammer" (se jeter sur ses petits camarades en partant de la scène) ou de "pogoter" (tourner sur soi-même en balançant, ici et là, coups de poing et de pied) sans risque pour soi (mais sans que les coups puissent causer des dommages aux autres, à moins d'un gros coup de bol ou d'une attaque combinée du Démon).

Baron du doom metal : ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de faire ressortir la haine d'un être humain normal vis-à-vis d'un autre humain (normal ou non), d'un état de fait ou de la société en général.

Relations avec les autres Princes

Ennemi : Malphas, Nybbas.

Hostile : Andrealphus, Andromalius, Baalberith, Beleth, Kronos.

Neutre : tous les autres.

Associé : Abalam, Baal, Caym, Crocell, Gaziél, Kobal, Vapula.

Allié : Bifrons.

Max, avatar de Furfur

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
5	3	4	6	3	3	48

Talents : acrobatie (6), esquive (2), corps à corps (4), stratégie (2).

Pouvoirs : griffes (4), cornes (4), douleur (4), absorption de violence (4), armure corporelle (4), régénération (4), invisibilité (2), détection des ennemis (2), bond (4), suicide (6).



GAZIEL

PRINCE DE LA TERRE

Récupération

Pour trois heures de sommeil passées sous terre	+1
Pour deux heures entièrement entouré de terre *	+3

* : il est conseillé de posséder le pouvoir d'anaérobiose pour bénéficier pleinement de ce type de récupération.

Pouvoirs privilégiés

1d6	Pouvoir
1	Onde de choc
2	Anaérobiose
3	Forme gazeuse
4	Contrôle des animaux
5	Zombies
6	Séisme

Séisme

Type : physique.

Coût : 3 PP.

Caractéristique : force.

Défense : aucune.

Portée : variable.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de causer des dommages à tout bâtiment ou édifice dans un rayon de (niveau fois 10) mètres. Il a généralement 50% de chances de se casser la figure. Une créature vivante ne peut en aucun cas être prise pour cible mais peut être blessée par la destruction d'un bâtiment ou d'une structure.

Promotion : Gaziél est devenu Prince-Démon en 1883, lors de l'éruption volcanique du Krakatoa. Ancien serviteur de Caym.

Apparence et comportement : Gaziél apparaît la plupart du temps sous la forme d'une masse de terre vaguement humanoïde. Il parle peu et ne se met jamais en colère, tout du moins verbalement. Il se contente de créer un séisme d'une force dépendant de son humeur. Ses serviteurs sont la plupart du temps à son image : très calmes et même un peu lâches. Gaziél respecte Daniel mais pense au fond de lui qu'il pourrait être amené à suivre la "vraie voie" avec toute son armée de skinheads. Il méprise tous ceux qui n'entendent rien à la géologie et n'est pas beaucoup aimé par les autres Princes.

Rôle : Satan utilise Gaziél et ses serviteurs dès qu'il veut déstabiliser une partie du monde (avec quelques tremblements de terre) ou déplacer des troupes en secret (Gaziél connaît parfaitement les entrailles de notre bonne vieille planète). Daniel est le seul être divin capable de lutter contre ses agissements.

Possibilités d'intervention : 2

Ce que pense Gaziél...

Des êtres humains : ces êtres sont incapables de survivre dans les cavernes. Il faut les éliminer.

Des animaux : ils réussissent sans trop de mal (après quelques générations) à s'acclimater à la vie cavernicole. Ce sont donc les seuls êtres dignes de survivre.

De la politique : cela ne m'intéresse pas.

De la violence : elle me répugne mais c'est mon seul moyen d'expression.

De l'ordre et la discipline : mes serviteurs sont trop peu nombreux pour avoir besoin de ces concepts.

Des Princes-Démons : je les vois rarement. Ils ne m'intéressent pas.

Des serviteurs : je préfère la qualité à la quantité. Les Démons qui me servent ne font qu'une erreur dans leur carrière : celle qui leur coûte la vie.

Grades accordés par Gaziél

Chevalier des cavernes : ce grade permet au Démon de connaître à tout moment la profondeur à laquelle il se trouve (par rapport au niveau de la mer).

Capitaine des armées cavernicoles : ce grade permet au Démon de voir dans le noir total comme en plein jour (bien plus précisément qu'avec l'infravision).

Baron du monde souterrain : ce grade permet au Démon de se téléporter (comme le pouvoir du même nom, au niveau 3 et sans aucune dépense de PP) dès qu'il est victime d'un éboulement et qu'il risque d'étouffer ou de rester prisonnier. Ce pouvoir n'est pas volontaire et fonctionne seulement en cas de danger réel.

Relations avec les autres Princes

Ennemi : Malphas.

Hostile : Abalam, Asmodée, Bebeth, Kronos, Valefor, Vephar.

Neutre : tous les autres.

Associé : Belial, Bifrons, Caym, Crocell, Furfur.

Allié : Baal.

Têtekaillou, avatar de Gaziél

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
6	3	6	2	4	2	50

Talents : géologie (6), discrétion (6), survie en milieu souterrain (6), esquive (2), grimpé (2), corps à corps (2).

Pouvoirs : onde de choc (4), attaque télékinétique (6), volonté supranormale (2), régénération (2), invisibilité (4), détection des ennemis (2), détection des créatures invisibles (2), détection du futur proche (4), détection de la vérité (2), téléportation (6), forme gazeuse (4), contrôle des animaux (4), séisme (6).



HAAGENTI

PRINCE DE LA GOURMANDISE

Récupération

Pour dix kilos de nourriture absorbée +1
 Pour cent kilos de matière absorbée * +1

* : il est conseillé de posséder le pouvoir "goinfrerie" pour bénéficier pleinement de ce type de récupération.

Pouvoirs privilégiés

1d6	Pouvoir
1	Dents
2	Rebond
3	Lire les pensées
4	Bond
5	Talent de ruse
6	Goinfrerie

Goinfrerie

Type : physique.

Coût : 1 PP.

Caractéristique : force.

Défense : corps à corps, arme de contact, arme de contact lourde et esquive.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'avaler (niveau) kilogrammes de matière par minute. Il peut aussi être utilisé comme un pouvoir d'attaque (pour le même coût) avec une puissance de +5 (le niveau n'est pris en compte que pour déterminer la réussite d'une telle attaque). Note : le personnage devra disposer du pouvoir «dents» pour mettre en pièce les matériaux trop durs avant de les avaler.



Promotion : Haagenti est passé Prince-Démon en 1400 avant J-C, pendant le repas des Atrides. Ancien serviteur d'Andrealphus.

Apparence et comportement : Haagenti apparaît souvent sous la forme d'un petit diabolot d'environ un mètre de haut, doté d'une énorme bouche garnie de dents tranchantes comme des rasoirs. Il se déplace en sautillant et mange tout ce qui peut lui tomber sous la main. Il amuse beaucoup Satan et c'est sûrement pour cela qu'il est si puissant. Son apparente gentillesse fait qu'il est aimé de presque tous les Princes. De son côté, il les méprise tous, surtout parce qu'il a passé lui-même plus de 600 ans sous la forme d'un familier.

Rôle : Haagenti est le frère de Kobal, le Prince de l'Humour noir, et occupe à peu près la même place que lui. C'est un bouffon qui se spécialise plutôt dans les blagues visuelles. Ses serviteurs descendent sur Terre pour aider tel ou tel autre Prince-Démon ou le plus souvent pour faire des farces aux êtres humains.

Possibilités d'intervention : 3

Ce que pense Haagenti...

Des êtres humains : ils sont fun mais n'ont pas un très gros appétit (en général). Certains sont très bons à manger.

Des animaux : certains sont dignes de me servir (requins, musaraignes), les autres ne sont bons qu'à servir de dessert.

De la politique : ça ne sert à rien. Quoiqu'un jour, si l'envie m'en prend...

De la violence : il faut souvent tuer avant de manger, c'est la dure loi de la nature !

De l'ordre et la discipline : ça ne m'intéresse pas.

Des Princes-Démons : ils se prennent trop au sérieux, ils s'en mordront les doigts un jour, à moins que ce ne soit moi qui m'en charge.

Des serviteurs : ils sont tous rigolos... Ou font partie de mon prochain repas.

Grades accordés par Haagenti

Chevalier des festins : ce grade accorde à son porteur la capacité de détecter toute forme de nourriture (absorbable par un être humain normal) dans un rayon de 20 mètres.

Capitaine des cannibales : ce grade accorde à son porteur le pouvoir de donner n'importe quel goût (bon ou mauvais) à la nourriture qu'il touche et ceci pour 1d6 minute(s).

Baron des mets sataniques : ce grade accorde à son porteur le pouvoir de transformer visuellement toute la nourriture qu'il touche et ceci pour 1d6 minute(s) (c'est en fait une illusion qui n'affecte que la vue).

Relations avec les autres Princes

Ennemi : Andromalius, Baal,

Hostile : Belial, Kronos, Malphas, Morax, Valefor.

Neutre : tous les autres.

Associé : Asmodée, Bifrons, Crocell, Furfur, Mammon, Uphir.

Allié : Kobal.

Jurassic-Mouth, avatar d'Haagenti

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
5	4	3	5	3	4	49

Talents : discrétion (6), course (2), acrobatie (4), esquive (4), corps à corps (2), discussion (2), baratin (4), comédie (4), humour (4), cuisine (6).

Pouvoirs : dents (6), rebond (6), invisibilité (4), détection des ennemis (2), détection des créatures invisibles (2), détection du futur proche (4), détection du danger (4), détection de la vérité (2), télépathie (2), lire les pensées (2), lire les sentiments (2), téléportation (6), goinfrerie (6).



os appétit

ns, musa-

vie m'en

st la dure

, ils s'en

qui m'en

mon pro-

pacité de

e humain

r le pou-

a nourri-

r le pou-

il touche

n'affecte

Uphir.

4), corps

nour (4),

tion des

ction du

la vérité

(2), télé-



KOBAL

PRINCE DE L'HUMOUR NOIR

Récupération

Par blague qui fait rire le maître de jeu +1
Par gag débile fait aux dépens d'un personnage-joueur +1

Pouvoirs privilégiés

1d6	Pouvoir
1	Invisibilité
2	Polymorphie
3	Cauchemar
4	Vol
5	Bond
6	Gag absurde

Gag absurde

Type : mental.

Coût : 1 PP.

Caractéristique : volonté.

Défense : volonté.

Portée : vue.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de créer une illusion digne des pires dessins animés. Un jet de résistance est autorisé pour la (ou les) victime(s). Si le pouvoir fonctionne correctement, la ou les victimes sont affectée(s) par l'illusion pendant (RU) secondes. L'effet doit être humoristique et n'est pas durable (évanouissement ou peur au grand maximum). Ce pouvoir coûte 1 PP par personne affectée (le Démon peut affecter autant de personnes qu'il le désire s'il dépense les points nécessaires).



Promotion : Kobaal est devenu Prince-Démon en 1212 après avoir "commis" la croisade des enfants. Ancien serviteur d'Asmodée.

Apparence et comportement : Kobaal est le frère d'Haagenti et ils forment tous les deux le duo de choc de l'humour infernal. Ils passent leur temps à jouer des mauvais tours aux Démon, aux familiers et aux autres Princes-Démon. Kobaal ne descend sur Terre que pour aider ses serviteurs ou pour monter des canulars internationaux.

Rôle : Kobaal est le bouffon de Satan. Il est là pour le faire rire et il ne s'en sort pas trop mal. Il est plutôt spécialisé dans les jeux de mots, laissant les gags visuels à son frère Haagenti. Kobaal est un peu le chouchou de Satan et se permet de dire ce qu'aucun autre Prince n'ose.

Possibilités d'intervention : 3

Ce que pense Kobaal...

Des êtres humains : certains ont de l'humour. Les autres doivent mourir.

Des animaux : aucun intérêt.

De la politique : aucun intérêt.

De la violence : utile pour certains gags visuels.

De l'ordre et la discipline : j'emmerde l'ordre et ceux qui le font respecter.

Des Princes-Démon : ils manquent d'humour, à part mon frère "Haagenti". Ils sont même un peu lourds dans certains cas.

Des serviteurs : ils me font marrer. Ils sont cools.

Grades accordés par Kobaal

Chevalier du calembour : tout Démon de ce grade peut connaître, en un instant, le type d'humour qui fait rire un être humain normal observé.

Capitaine des jeux de mots : tout Démon de ce grade peut faire rire n'importe quel être humain normal (ou serviteur de Dieu), en n'importe quelle circonstance, simplement en racontant une blague.

Baron du fou qui repeint son plafond : tout Démon de ce grade peut faire rire n'importe quel être humain, en n'importe quelle circonstance, simplement en racontant une blague.

Relations avec les autres Princes

Ennemi : Andromalius.

Hostile : Baal, Kronos, Mammon, Valefor.

Neutre : tous les autres.

Associé : Abalam, Furfur, Malphas, Shaytan.

Allié : Bifrons, Haagenti.

Popock, avatar de Kobaal

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
4	3	3	5	2	3	47

Talents : baratin (6), esquive (2), discussion (2), discrétion (6).

Pouvoirs : invisibilité (6), polymorphie (6), détection des ennemis (2), détection des créatures invisibles (2), détection du futur proche (4), détection de la vérité (1), cauchemar (4), vol (6), bond (4), gag absurde (6).



KRONOS

PRINCE DE L'ÉTERNITÉ

Récupération

Pour six heures passées à écouter passer le temps (horloge parlante, réveil)

+1

Pouvoirs privilégiés

1d6	Pouvoir
1	Malédiction «vieillessement»
2	Régénération
3	Anaérobiose
4	Détection du futur proche
5	Déplacement temporel
6	Projection temporelle

Projection temporelle

Type : mental.

Coût : 10 PP

Caractéristique : volonté.

Défense : volonté.

Portée : 2 mètres.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'envoyer son adversaire dans une autre partie du temps et de l'espace. On le considère comme perdu, sa forme psychique rejoignant le monde des morts (l'Enfer ou le Paradis) 1d66 jour(s) plus tard. La victime peut résister avec un jet de volonté.

Promotion : Kronos était déjà aux côtés de Satan lorsqu'il a décidé de faire bande à part et d'aller jouer les rebelles en Enfer.

Apparence et comportement : Kronos se présente sous la forme d'un petit homme âgé. Il est toujours calme et parle sans jamais élever le ton. Quoi qu'il fasse, il ne se presse jamais et c'est quelquefois un peu gênant. Les autres Princes le respectent (en général) car il connaît l'histoire (ou plutôt s'en souvient) et n'est jamais en retard à aucun rendez-vous. Il est à peu près l'équivalent démoniaque d'Yves, l'Archange des Sources.

Rôle : Kronos s'occupe de tous les rendez-vous de Satan et de son planning. Il règle les problèmes d'administration et d'intendance aux Enfers. Son importance en tant qu'historien est bien plus un hobby qu'un talent utilisé par Satan.

Possibilités d'intervention : 1

Ce que pense Kronos...

Des êtres humains : des créatures qui existent depuis trop peu de temps.

Des animaux : des créatures qui existent depuis un peu plus de temps.

De la politique : elle prend trop de temps.

De la violence : elle résout souvent les problèmes en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, bien que l'histoire ait prouvé qu'il y avait des exceptions (la guerre de Cent Ans et celle du Viêt-nam en sont des exemples frappants).

De l'ordre et la discipline : primordial pour être dans les temps.

Des Princes-Démons : ils font leur travail, moi le mien. Certains sont trop souvent en retard (surtout Crocell et Vephar).

Des serveurs : gare à ceux qui se présentent à moi en retard. Ils apprendront à compter les minutes qu'ils passeront sous forme de radioréveil sur ma table de nuit.

Grades accordés par Kronos

Chevalier de la quatrième dimension : ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de connaître à tout moment l'heure qu'il est. Il peut aussi servir de chronomètre ou de compte à rebours.

Capitaine du sablier infernal : ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de connaître, en le touchant, l'âge d'un objet, d'un édifice ou d'une personne.

Baron du temps : ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de presque tout connaître sur une période historique (un siècle) choisie par le Démon (après la naissance du Christ).

Relations avec les autres Princes

Ennemi : Crocell, Kobal, Valefor.

Hostile : Andrealphus, Asmodée, Furfur, Haagenti, Mammon.

Neutre : tous les autres.

Associé : Andromalius, Baal, Bebeth, Nybbas, Vapula.

Allié : Baalberith.

Professeur Lacloche, avatar de Kronos

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	6	6	2	4	4	48

Talents : électronique (2), histoire (6), médecine (2), discussion (4), tactique (1).

Pouvoirs : étouffement (4), malédiction «vieillessement» (6), volonté supranormale (4), invisibilité (6), détection du futur proche (6), lire les pensées (2), lire les sentiments (2), téléportation (4), projection temporelle (6).



MALPHAS

PRINCE DE LA DISCORDE

Récupération

Par conflit (verbal ou non) déclenché

+1

Pouvoirs privilégiés

1d6	Pouvoir
1	Polymorphie
2	Détection de la vérité
3	Télépathie
4	Lire les pensées
5	Lire les sentiments
6	Discorde

Discorde

Type : mental.

Coût : 2 PP.

Caractéristique : volonté.

Défense : volonté.

Portée : vue.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de semer la discorde entre deux personnes (une seule doit être en vue du Démon et peut tenter de résister par un conflit psychique). Le RU donne le temps durant lequel les deux personnes se querelleront pour un rien et ne seront d'accord sur aucun point.



Niveau	Type de discorde	Durée
1-2	Séparation	Jours
3-4	Dispute	Heures
5	Pugilat (mains nues)	Minutes
6	Combat (toutes armes)	Secondes

Promotion : Malphas était déjà aux côtés de Satan lorsqu'il a décidé de faire bande à part et d'aller jouer les rebelles en Enfer.

Apparence et comportement : Malphas apparaît la plupart du temps comme un vieil homme à l'air mesquin. Il porte sur sa figure toutes les caractéristiques d'un criminel de guerre ou d'un tyran déchu. Il n'en est rien : c'est bien pire ! Il est bien considéré par Satan et n'est méprisé par aucun Prince-Démon. Le contraire n'est pas vrai, en effet, Malphas méprise tous ceux qui usent de la violence pour arriver à leurs fins et de nombreux Princes-Démons sont dans ce cas.

Rôle : Satan utilise Malphas pour toutes les missions diplomatiques de grande importance. Que ce soit pour déclencher une guerre, signer un traité commercial ou faire changer quelqu'un d'avis, Malphas est toujours là.

Possibilités d'intervention : 2

Ce que pense Malphas...

Des êtres humains : il est hilarant de les voir s'énervier pour un rien.

Des animaux : sans intérêt.

De la politique : mon passe-temps favori.

De la violence : la violence est le dernier refuge de l'incompétence.

De l'ordre et la discipline : nécessaire pour contrôler les êtres simples.

Des Princes-Démons : ceux qui usent de la violence n'ont rien à faire en Enfer.

Des serviteurs : mes messagers et mes alliés.

Grades accordés par Malphas

Chevalier de l'embrouille : cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de détecter le degré de haine entre deux humains que le personnage voit.

Capitaine de la mauvaise foi : ce grade accorde à son possesseur le pouvoir d'inspirer confiance à tous les êtres humains normaux qu'il rencontre.

Baron de la mesquinerie : ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de détecter un point faible d'un humain normal avec lequel il converse mental (personne à laquelle il tient, complexe, phobie).

Relations avec les autres Princes

Ennemi : Bifrons, Furfur.

Hostile : Baal, Baalberith, Caym, Haagenti.

Neutre : tous les autres.

Associé : Andrealphus, Kobal, Mammon.

Allié : Bebeth, Nybbas.

Madame Tronchu, avatar de Malphas

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	6	5	3	3	5	50

Talents : baratin (6), discussion (6), séduction (2), savoir-faire (4).

Pouvoirs : volonté supranormale (4), invisibilité (4), polymorphie (6), détection des ennemis (2), détection des créatures invisibles (2), détection du futur proche (4), détection du danger (2), détection de la vérité (6), télépathie (2), lire les pensées (6), lire les sentiments (4), discorde (6).



MALTHUS

PRINCE DES MALADIES

Récupération

Par victime tuée par maladie (par la faute du personnage) +2
Par heure de repos dans un foyer d'infection (charnier, détritus) * +1

* : il est conseillé au personnage d'être immunisé contre les maladies pour récupérer des points de pouvoir de cette façon.

Pouvoirs privilégiés

1d6	Pouvoir
1	Malédiction «maladie»
2	Maladie
3	Imm. aux maladies et aux poisons
4	Liquéfaction
5	Hôpital
6	Infection

Infection

Type : physique.

Coût : variable.

Caractéristique : force.

Défense : force.

Portée : contact.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'infecter de la nourriture (jusqu'à 100 kilos par PP) ou de l'eau (10.000 litres par PP), ce qui a les mêmes conséquences qu'un pouvoir de maladie du même niveau. La nourriture et l'eau sont souillées indéfiniment (jusqu'à décontamination d'une façon scientifique ou magique).

Promotion : Malthus est passé Prince-Démon après avoir déclenché la grande peste de 1348. Ancien serviteur de Bifrons.

Apparence et comportement : mal aimé et repoussé de tous, ce Prince-Démon (et donc ses serviteurs) sont toujours sur la défensive. Satan reconnaît sa puissance mais n'aime pas trop les moyens qu'il emploie. Son échec dans "l'affaire SIDA" (que Dieu a repris à son compte) l'a relégué au rang des outsiders mais il se peut qu'un jour... Il apparaît presque tout le temps sous la forme d'un clochard ou d'un être humain victime d'une maladie grave (teint pâle, toux persistante etc.).

Rôle : le Prince des maladies est rarement utilisé seul. Il sert principalement pour de grandes campagnes médiatiques (faim dans le monde, épidémies) ou pour un éventuel assassinat discret.

Possibilités d'intervention : 1

Ce que pense Malthus...

Des êtres humains : il est très amusant de les voir mourir de maladie. Ce qui est drôle, c'est surtout leurs tentatives pour guérir. Hilarant.

Des animaux : les animaux sympas sont ceux qui portent des tas de maladies comme les rats, les mouches et/ou les cafards.

De la politique : sans grand intérêt.

De la violence : inutile. La maladie corrompt et use de l'intérieur. Au Moyen-Age, les sièges étaient souvent gagnés par le déclenchement d'une épidémie. Le monde des humains peut aussi s'écrouler de cette façon.

De l'ordre et la discipline : utile dès que l'on tente de diriger un grand nombre de serviteurs.

Des Princes-Démons : ils me méprisent et c'est réciproque.

Des serviteurs : ce sont les germes de la maladie démoniaque sur Terre.

Grades accordés par Malthus

Chevalier des épidémies : ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de diagnostiquer une maladie qui infecte un patient ou un lieu (infecté) simplement en le touchant.

Capitaine de la garde moribonde : ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de causer des maladies bénignes chez toute créature qu'il touche.

Baron de la lente décrépitude interne : ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de rendre inutilisable des médicaments (permanent) ou même un médecin (pour dix minutes). Cela cause toujours un malus de deux colonnes à tout jet de médecine.

Relations avec les autres Princes

Ennemi : aucun.

Hostile : Andromalius, Baal, Nybbas.

Neutre : tous les autres.

Associé : Andrealphus, Bifrons, Uphir.

Allié : Shaytan.

Monsieur Patel, avatar de Malthus

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
3	6	4	4	4	1	52

Talents : médecine (6), chimie (4), corps à corps (2), esquive (2).

Pouvoirs : griffes (4), peur (4), malédiction «maladie» (6), maladie (6), volonté supranormale (2), régénération (6), invisibilité (2), détection des créatures invisibles (2), lire les sentiments (2), dialogue multiple (2), téléportation (2), infection (6).



MAMMON

PRINCE DE LA CUPIDITE

Récupération

Pour X heures de sommeil +1

X dépend du salaire mensuel (approximatif) du Démon :

Somme	X
Moins de 10.000 francs	12
Entre 10.000 et 100.000 francs	8
Entre 100.000 et 1 million de francs	6
Entre un million de Francs et 10 millions de francs	4
Plus de 10 millions *	2

Pouvoirs privilégiés

1d6	Pouvoir
1	Absorption de volonté
2	Chef d'entreprise
3	Détection de la vérité
4	Talent de communication
5	Industrie
6	Corruption

Corruption

Type : mental.

Coût : 1 PP.

Caractéristique : volonté.

Défense : volonté.

Portée : vue.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de rendre vénal n'importe quel être humain. La victime a droit à un jet de résistance. 10-RU (minimum 1) fois 1000 francs donne la somme totale minimum nécessaire pour faire craquer la victime. Le maître de jeu pourra bien sûr modifier ce résultat selon les circonstances, mais il ne faut pas oublier que c'est un pouvoir démoniaque, pas seulement

un talent de marchandage surhumain. Voici quelques exemples :

Demande	Multiplicateur
Excès de vitesse	x0.5
Possession d'arme sans permis (revolver ou pistolet)	x2
Arme interdite (lance-flammes, fusil-mitrailleur)	x5
Effraction (quartier pauvre)	x0.5
Effraction (quartier riche)	x2
Effraction (cimetière)	x3
Effraction (lieu d'un crime)	x5
Renseignements administratifs	x0.25

Promotion : Mammon se paie Jésus pour 30 deniers en l'an 33 et passe Prince-Démon. Ancien serviteur de Malphas.

Apparence et comportement : Mammon apparaît le plus souvent sous la forme d'un petit bonhomme rondouillard et rigolard. Il est tout le temps

en train de calculer quelque chose sur une calculatrice de poche qui ne le quitte jamais. Comme vous le verrez ci-dessous, il intervient très souvent sur Terre mais demande toujours à être payé pour ses services (même, et surtout, par ses serveurs).

Rôle : Mammon est le trésorier des Enfers. Il s'occupe de faire fructifier l'argent de Satan et ne s'entend bien qu'avec les Princes-Démons. Tout le reste le laisse froid et ceux qui vont même jusqu'à détruire (Furfur, Crocell) lui sont particulièrement antipathiques.

Possibilités d'intervention : 4

Ce que pense Mammon...

Des êtres humains : ils sont presque tous aussi cupides que moi. Ce sont de bonnes graines de capitalistes. Je hais les communistes.

Des animaux : il faut tous les tuer et se servir de leur corps pour gagner de l'argent (fourrure, viande, etc.).

De la politique : l'argent contrôle tout, même la politique.

De la violence : inutile.

De l'ordre et la discipline : primordial dans l'organisation que je dirige.

Des Princes-Démons : la plupart dépensent trop (les autres sont ok !).

Des serveurs : s'ils me rapportent, ils sont ok ! Sinon, ils n'ont qu'à servir Furfur.

Grades accordés par Mammon

Chevalier du pourboire : ce grade permet à tout Démon qui l'obtient de connaître (au franc près) le salaire mensuel de tout humain qu'il observe. Capitaine des pots-de-vins : ce grade permet à tout Démon qui l'obtient d'être un expert dans l'art du marchandage. Il obtient un talent de baratin (6) valable seulement pour les questions d'argent.

Baron de la corruption : ce grade permet à tout Démon qui l'obtient de connaître à tout moment la somme d'argent dont il dispose (ainsi que les rentrées et les sorties probables). Il est en fait un serveur Minitel (36-15 Code THUNES) à lui tout seul.

Relations avec les autres Princes

Ennemi : aucun.

Hostile : Baal, Bifrons, Caym, Furfur.

Neutre : tous les autres.

Associé : Malphas, Nybbas, Scox, Valefor.

Allié : Asmodée.

Paul-Loup, avatar de Mammon

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	6	5	3	3	4	57

Talents : baratin (6), discussion (4), connaissance de l'art (4), loi (4), mathématique (6).

Pouvoirs : absorption de volonté (6), volonté supranormale (6), détection des ennemis (2), détection des créatures invisibles (2), détection du futur proche (4), détection du danger (4), détection de la vérité (6), télépathie (6), dialogue mental (6), lire les pensées (6), lire les sentiments (6), corruption (6).



MORAX

PRINCE DES DONS ARTISTIQUES

Récupération

Pour trois heures passées à créer

+1

Pouvoirs privilégiés

1d6	Pouvoir
1	Volonté supranormale
2	Augm. temporaire de précision
3	Télépathie
4	Dialogue mental
5	Talent artistique
6	Oeuvre d'art

Oeuvre d'art

Type : physique, unique.

Coût : variable.

Caractéristique : précision, automatique.

Défense : aucune

Portée : contact.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de relier une oeuvre d'art à un pouvoir possédé par le Démon qui l'utilise. Il dépense le double du coût normal du pouvoir. Le pouvoir affectera le premier être humain à comprendre (réussir un jet de volonté "difficile") l'oeuvre (que ce soit un tableau, un poème ou un roman). Les pouvoirs utilisables sont laissés à la discrétion du maître de jeu (soyez imaginatif).

Promotion : Morax est passé Prince-Démon en 1500, lors de l'apogée de la Renaissance italienne. Ancien serviteur d'Andrealphus.

Apparence et comportement : l'apparence physique de Morax sur Terre varie selon le type d'artiste qu'il "visite". Il est très cordial et apprécie surtout les gens doués. Il n'hésitera pas à offrir une toile, le texte d'une chanson, un poème ou la partition d'un morceau de musique (assortie du pouvoir "oeuvre d'art") à un artiste cherchant sa voie. Il est sûr que cela le rendra célèbre... Mais dans quel état (les pouvoirs associés le plus souvent à ce genre de cadeau sont malédiction «folie», malédiction «phobie», dialogue mental ou bien encore charme).

Rôle : Satan apprécie les talents de Morax. Il ne se sert presque jamais de lui sur Terre mais aime l'avoir à ses côtés pour immortaliser ses actes et ses bons mots. Morax trouve cela un peu nul mais il se garde bien de le lui dire.

Possibilités d'intervention : 2

Ce que pense Morax...

Des êtres humains : certains sont doués, ce sont les seuls qui méritent de vivre.

Des animaux : la nature, les plantes et les animaux servent de base à beaucoup d'oeuvres. Ils ne doivent pas disparaître.

De la politique : aucun intérêt.

De la violence : aucun intérêt.

De l'ordre et la discipline : il faut une certaine discipline pour créer, mais uniquement avec soi-même.

Des Princes-Démons : je déteste ceux qui détruisent (surtout Shaytan). Les autres sont OK.

Des serviteurs : je ne prends que les meilleurs dans chaque genre artistique. Les autres ne restent pas longtemps à mon service.

Grades accordés par Morax

Chevalier de l'imagination morbide : ce talent permet d'apprécier automatiquement toute oeuvre d'art (et déclencher le pouvoir qui y est associé si tel est le cas).

Capitaine de l'inspiration ultime : ce talent permet de connaître immédiatement la valeur d'une oeuvre que le personnage étudie au moins 5 minutes (ceci permet aussi de détecter un faux).

Baron du génie démoniaque : ce talent permet d'utiliser son pouvoir d'oeuvre d'art en y associant n'importe quel pouvoir démoniaque (même exclusif) au niveau 1. L'inspiration vient de Satan lui-même.

Relations avec les autres Princes

Ennemi : Shaytan.

Hostile : Bifrons, Haagenti.

Neutre : tous les autres.

Associé : Abalam, Andrealphus, Beleth, Kobal, Nybbas, Valefor, Vephar.

Allié : aucun.

Salvador, avatar de Morax

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
1	4	5	2	5	3	50

Talents : tous les talents artistiques (6), discussion (2), savoir-faire (4).

Pouvoirs : charme (6), malédiction «folie» (2), malédiction «phobie» (2), volonté supranormale (6), détection des ennemis (2), détection des créatures invisibles (6), détection du futur proche (4), détection de la vérité (2), télépathie (6), dialogue mental (4), lire les sentiments (6), oeuvre d'art.



NOG

PRINCE DE LA PARESSE

Récupération

Par nuit de sommeil (8 heures)

+3

Pouvoirs privilégiés

1d6	Pouvoir
1	Sommeil
2	Absorption de volonté
3	Lire les pensées
4	Cauchemar
5	Talent de ruse
6	Glandage

Glandage

Type : mental.

Coût : 5 PP.

Caractéristique : volonté.

Défense : volonté.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir permet au Démon de faire cesser toute activité fatigante dans un rayon de 50 mètres autour de lui et ce, pour une durée de (niveau) heures. Chaque être vivant dans la zone d'effet peut tenter de résister (conflit psychique). Combattre est considéré comme une activité fatigante. Il faut signaler, chose absurde, que le Démon qui utilise ce pouvoir n'est pas immunisé contre ses effets.



Promotion : Nog est passé Prince-Démon en 1994, tout content qu'il était d'avoir créé un fléau désormais mondial : le chômage. Nog est un ancien serviteur de Kronos.

Apparence et comportement : Nog est une sorte de gros bonhomme toujours à moitié endormi. Il ne parle jamais beaucoup et emploie le plus souvent des phrases ridiculement courtes. Il ne s'énervait que lorsqu'il souhaite être tranquille avant de piquer un somme. Il dort en moyenne 20 heures par jour, ce qui explique son facteur d'intervention si bas.

Rôle : Nog s'occupe d'un vice facile à réveiller dans l'esprit de nombreux êtres humains : la paresse. Même si la conjoncture mondiale les a très certainement aidés, ce sont ses serviteurs qui se jugent responsables du fort taux de chômage dans le monde. Reste à savoir maintenant si les politiciens vont lutter fermement contre lui ou s'ils vont, eux aussi, se laisser prendre à son jeu.

Possibilités d'intervention : 1

Ce que pense Nog...

Des êtres humains : ce sont de bien tentantes victimes. Ce sont certainement mes meilleurs serveurs.

Des animaux : certains sont paresseux, d'autres hyperactifs. On ne peut généralement pas leur faire confiance.

De la politique : sympa sans plus.

De la violence : TROP FATIGANT.

De l'ordre et la discipline : suivre les ordres de quelqu'un c'est trop crevant. Tout le monde doit être égal devant son oreiller.

Des Princes-Démons : ils s'activent tous autour de moi, à croire qu'ils ont pas de maison. Suffit maintenant !

Des serveurs : z'avez pas entendu ? Y en a qui essaient de dormir ici !

Grades accordés par Nog

Chevalier des bâillements : le possesseur de cette distinction est immunisé contre son pouvoir de glandage, ainsi que contre celui d'autres Démons de Nog.

Capitaine de la glande : le possesseur de cette distinction voit son pouvoir de glandage affecter automatiquement tous les humains normaux (aucun jet de résistance possible).

Baron de l'A.N.P.E. : le possesseur de cette distinction voit la portée de son pouvoir de glandage augmenter jusqu'à 200 mètres autour de lui.

Relations avec les autres Princes

Ennemi : Kronos, Andromalius.

Hostile : Baal, Furfur.

Neutre : tous les autres.

Associé : Malthus.

Allié : Beleth

Nounours, avatar de Nog

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
1	5	3	1	3	3	52

Talents : ronfler (4), baratin (2), discussion (4), séduction (2).

Pouvoirs : sommeil (6), absorption de volonté (6), malédiction «folie» (2), volonté supranormale (4), régénération (2), invisibilité (6), détection du Bien (2), détection de la vérité (2), dialogue mental (4), cauchemar (6), glandage (6).



NYBBAS

PRINCE DES MEDIAS

Récupération

Pour trois heures passées à regarder la T.V.

+1

Pour six heures passées à écouter la radio

+1

Pouvoirs privilégiés

1d6	Pouvoir
1	Sommeil
2	Présentateur T.V.
3	Polymorphie
4	Détection de la vérité
5	Talent de communication
6	Message subliminal

Message subliminal

Type : mental, unique.

Coût : variable.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : contact.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de lier un pouvoir à une oeuvre audiovisuelle, visuelle ou audio (film, clip, chanson, etc.). Il dépense le double du coût normal du pouvoir. Le pouvoir affectera le premier être humain à comprendre (réussir un jet de volonté "moyen") le message. Les pouvoirs utilisables sont laissés à la discrétion du maître de jeu (soyez imaginatif). L'utilisateur du pouvoir peut, s'il le désire, affecter plusieurs personnes en dépensant plus de PP (exemple : un morceau de musique comportant le pouvoir de charme pourra affecter une personne pour 8 PP, deux pour 16 PP et 3 pour 24 PP).

Promotion : Nybbas devint Prince-Démon en 1884, lorsqu'il inventa avec quelques alliés humains la télévision. Ancien serviteur de Malphas.

Apparence et comportement : Nybbas est très diplomate. Pour lui, tout est beau, tout le monde est gentil et tout se passe pour le mieux. Il est pire que la plupart des présentateurs de jeux T.V. et sa grande spécialité reste son hypocrisie. Il est sympathique avec tout le monde et (même s'il le pense) ne dit jamais de mal de personne.

Rôle : Satan utilise Nybbas pour tout ce qui touche à la communication (beaucoup) et les arts (peu). Il est responsable de la dance-music, de Guns n' Roses, de «Champ-Élysées», d'NRJ, du Juste Prix et même des Nuits fauves (en collaboration avec Malthus). C'est dire s'il craint !

Possibilités d'intervention : 4

Ce que pense Nybbas...

Des êtres humains : ils sont très sympathiques. Je les aime tous très fort.

Des animaux : ce sont de superbes créatures que d'autres nous envient.

De la politique : rien de tel pour vous faire des amis, croyez-moi.

De la violence : l'important c'est de participer.

De l'ordre et la discipline : je suis secondé par des artistes très professionnels.

Des Princes-Démons : ce sont tous de grands amis, sans lesquels l'Enfer ne serait pas ce qu'il est. Je leur dois beaucoup.

Des serveurs : de biens beaux alliés comme on aimerait en voir plus souvent.

Grades accordés par Nybbas

Chevalier de l'Acid House : tout Démon de ce grade disposera d'une heure de T.V. (ou de radio) par semaine (en tant que présentateur, acteur, musicien, invité, etc.). Le personnage devra sûrement utiliser un pouvoir de polymorphie pour prendre plusieurs rôles sans que cela semble louche.

Capitaine des Youyous : tout Démon de ce grade verra sa caractéristique d'apparence augmenter d'un point vis-à-vis de tous ceux qui suivent les modes (c'est à dire 75% des jeunes).

Baron Chevignon : tout Démon de ce grade aura la faculté d'utiliser son pouvoir de message subliminal sur dix victimes pour le même coût (exemple : charme coûte 8 PP pour 10 personnes, 16 PP pour 20 personnes, 24 PP pour 30 personnes).

Relations avec les autres Princes

Ennemi : aucun.

Hostile : Baal, Bifrons, Furfur.

Neutre : tous les autres.

Associé : Asmodée, Baalberith, Kobal, Kronos, Mammon, Morax, Scox, Vapula.

Allié : Andrealphus.

Formidable, avatar de Nybbas

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	5	3	2	2	6	45

Talents : discussion (6), baratin (4), savoir-faire (6), séduction (4).

Pouvoirs : sommeil (4), volonté supranormale (4), polymorphie (6), détection des ennemis (2), détection des créatures invisibles (2), détection du futur proche (4), détection de la vérité (6), télépathie (2), dialogue mental (2), lire les pensées (2), lire les sentiments (2), dialogue multiple (2), message subliminal.



OUIKKA

PRINCE DES AIRS

Récupération

Pour dix personnes tuées dans un attentat (organisé par le Démon) +2
Par personne prise en otage pendant au moins une journée +1

Pouvoirs privilégiés

1d6	Pouvoir
1	Onde de choc
2	Invisibilité
3	Détection du danger
4	Téléportation
5	Vol
6	Disparition

Disparition

Type : mental, unique.

Coût : 1 PP.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : contact.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de faire disparaître dans une sorte d'univers parallèle toute arme ou objet de moins de 100 kilogrammes en une seconde et de le faire réapparaître en une seconde aussi (gratuitement), exactement comme s'il s'agissait d'une arme maudite conventionnelle. L'objet disparaît durant une heure au maximum et un même personnage ne peut pas faire disparaître plus de cinq objets en même temps (et, bien sûr, pour 1 PP par objet). Une arme à feu chargée compte comme un seul objet, mais chaque charge supplémentaire aussi.



Promotion : Ouikka était un Démon de grade 3 de Crocell qui est passé Prince-Démon le 2/4/1988 après avoir fait exploser un Boeing au-dessus de la petite ville anglaise de Lockerbie. Cet attentat avait fait plus de 250 victimes. Ancien serviteur de Crocell.

Apparence et comportement : Ouikka se présente la plupart du temps sous la forme d'un européen à la peau mate et vêtu d'un uniforme orné de babioles très hétéroclites (médailles, insigne divers, etc.). Il peut être aussi froid et calculateur que bordélique et fouteur de merde. Il peut aussi bien être anarchiste que fasciste selon les jours et son humeur du moment. Il est très attiré par l'humour (surtout les gags visuels) qu'il utilise abondamment et est toujours prêt à placer une petite bombe (ou une grenade à fragmentation), histoire de faire rire la galerie. Il est totalement instable mentalement et rares sont ceux qui lui font entièrement confiance.

Rôle : le rôle de Ouikka est de noyauter tous les réseaux de terroristes et de les contrôler (plus ou moins). Il est très performant dans ce rôle, bien qu'il ne fasse que très rarement usage de cette puissance. Il est tout de même assez craint par les autres Princes, surtout ceux qui font de la politique (Malphas, etc.) et qui ne considèrent par le terrorisme comme une forme d'action acceptable.

Possibilités d'intervention : 3

Ce que pense Ouikka...

Des êtres humains : ce sont des victimes rêvées.

Des animaux : aucun intérêt.

De la politique : c'est le moteur de mon action sur Terre. Une excuse pour tous mes crimes.

De la violence : un moyen d'expression !

De l'ordre et la discipline : utile quelquefois. Un frein à mon développement sur Terre la plupart du temps.

Des Princes-Démons : Crocell est un sacré déconneur, ainsi que les deux frères, mais la plupart se prennent trop au sérieux.

Des serviteurs : ils sont prêts à mourir pour moi et sont souvent très inventifs.

Grades accordés par Ouikka

Chevalier des géoliers : le pouvoir accordé par ce grade permet au Démon qui le possède de pouvoir converser avec n'importe quel être humain dans sa langue natale (le personnage possède donc tous les talents de langue étrangère au niveau 1).

Capitaine des terroristes : le pouvoir accordé par ce grade permet au Démon qui le porte de posséder le talent démolition (6).

Baron des attentats : le pouvoir accordé par ce grade permet au Démon qui le possède de porter sur lui n'importe quel objet métallique sans que ce dernier ne fasse réagir les détecteurs placés dans les aéroports (et dans les autres lieux "à risques"). Il pourra donc se déplacer très facilement avec des armes ou des machines infernales.

Relations avec les autres Princes

Hostile : Kronos, Andromalius, Andrealphus, Bebeth, Malphas.

Neutre : tous les autres.

Associé : Furfur, Baal, Belial.

Allié : Crocell, Haagenti, Kobal.

Yasser, avatar de Ouikka

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
4	2	5	5	3	4	38

Talents : démolition (6), arme d'épaule (4), arme de poing (6), esquive (6), discussion (6), baratin (4).

Pouvoirs : onde de choc (6), invisibilité (6), détection du danger (6), téléportation (6), vol (6), disparition.

OUIKKA

PRINCE DES AIRS

Récupération

Pour dix personnes tuées dans un attentat (organisé par le Démon) +2
Par personne prise en otage pendant au moins une journée +1

Pouvoirs privilégiés

1d6	Pouvoir
1	Onde de choc
2	Invisibilité
3	Détection du danger
4	Téléportation
5	Vol
6	Disparition

Disparition

Type : mental, unique.

Coût : 1 PP.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : contact.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de faire disparaître dans une sorte d'univers parallèle toute arme ou objet de moins de 100 kilogrammes en une seconde et de le faire réapparaître en une seconde aussi (gratuitement), exactement comme s'il s'agissait d'une arme maudite conventionnelle. L'objet disparaîtra durant une heure au maximum et un même personnage ne peut pas faire disparaître plus de cinq objets en même temps (et, bien sûr, pour 1 PP par objet). Une arme à feu chargée compte comme un seul objet, mais chaque chargeur supplémentaire aussi.

Promotion : Ouikka était un Démon de grade 3 de Crocell qui est passé Prince-Démon le 2/4/1988 après avoir fait exploser un Boeing au-dessus de la petite ville anglaise de Lockerbie. Cet attentat avait fait plus de 250 victimes. Ancien serviteur de Crocell.

Apparence et comportement : Ouikka se présente la plupart du temps sous la forme d'un européen à la peau mate et vêtu d'un uniforme orné de babioles très hétéroclites (médailles, insigne divers, etc.). Il peut être aussi froid et calculateur que bordélique et fouteur de merde. Il peut aussi bien être anarchiste que fasciste selon les jours et son humeur du moment. Il est très attiré par l'humour (surtout les gags visuels) qu'il utilise abondamment et est toujours prêt à placer une petite bombe (ou une grenade à fragmentation), histoire de faire rire la galerie. Il est totalement instable mentalement et rares sont ceux qui lui font entièrement confiance.

Rôle : le rôle de Ouikka est de noyauter tous les réseaux de terroristes et de les contrôler (plus ou moins). Il est très performant dans ce rôle, bien qu'il ne fasse que très rarement usage de cette puissance. Il est tout de même assez craint par les autres Princes, surtout ceux qui font de la politique (Malphas, etc.) et qui ne considèrent par le terrorisme comme une forme d'action acceptable.

Possibilités d'intervention : 3

Ce que pense Ouikka...

Des êtres humains : ce sont des victimes rêvées.

Des animaux : aucun intérêt.

De la politique : c'est le moteur de mon action sur Terre. Une excuse pour tous mes crimes.

De la violence : un moyen d'expression !

De l'ordre et la discipline : utile quelquefois. Un frein à mon développement sur Terre la plupart du temps.

Des Princes-Démons : Crocell est un sacré déconneur, ainsi que les deux frères, mais la plupart se prennent trop au sérieux.

Des serviteurs : ils sont prêts à mourir pour moi et sont souvent très inventifs.

Grades accordés par Ouikka

Chevalier des geôliers : le pouvoir accordé par ce grade permet au Démon qui le possède de pouvoir converser avec n'importe quel être humain dans sa langue natale (le personnage possède donc tous les talents de langue étrangère au niveau 1).

Capitaine des terroristes : le pouvoir accordé par ce grade permet au Démon qui le porte de posséder le talent démolition (6).

Baron des attentats : le pouvoir accordé par ce grade permet au Démon qui le possède de porter sur lui n'importe quel objet métallique sans que ce dernier ne fasse réagir les détecteurs placés dans les aéroports (et dans les autres lieux "à risques"). Il pourra donc se déplacer très facilement avec des armes ou des machines infernales.

Relations avec les autres Princes

Hostile : Kronos, Andromalius, Andrealphus, Beleth, Malphas.

Neutre : tous les autres.

Associé : Furfur, Baal, Belial.

Allié : Crocell, Haagenti, Kobal.

Yasser, avatar de Ouikka

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
4	2	5	5	3	4	38

Talents : démolition (6), arme d'épaule (4), arme de poing (6), esquive (6), discussion (6), baratin (4).

Pouvoirs : onde de choc (6), invisibilité (6), détection du danger (6), téléportation (6), vol (6), disparition.



SAMIGINA

PRINCE DES VAMPIRES

Récupération

Pour six heures passées à dormir dans un cercueil

+1

Pouvoirs privilégiés

1d6	Pouvoir
1	Dents
2	Charme
3	Forme gazeuse
4	Vol
5	Vampire
6	Baiser vampirique

Baiser vampirique

Type : physique.

Coût : 0.

Caractéristique : force.

Défense : aucune.

Portée : contact.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de gagner des points de pouvoir en puisant l'énergie vitale d'un être vivant (volontaire ou charmé). L'utilisateur gagne (RU) points de pouvoir ; la victime, quant à elle, perd un point de force (définitivement). Arrivée à zéro point de force, elle meurt. Si les points de pouvoir dépassent alors le nombre de points de pouvoir maximum, ceux en sus doivent être dépensés avant la prochaine utilisation de ce pouvoir (sinon, ils sont perdus).

Promotion : Samigina est passé Prince-Démon (alors qu'il avait commencé sa carrière comme un tout petit mort vivant de rien du tout) en 1462, lorsque Vlad "L'empaleur" Tepes créa grâce à ses pratiques judiciaires discutables la renommée des vampires et lui donna surtout ses lettres de noblesse. Ancien serviteur de Bifrons.

Apparence et comportement : Samigina se présente comme un vampire tout à fait conventionnel. Habillé le plus souvent d'un costume très vieillot, d'un chapeau haut-de-forme, d'une cape rouge et noire et d'une canne-épée dorée et incrustée de pierres précieuses. Il était, il y a bien longtemps, un mort vivant. Sa grande intelligence, son manque de scrupules et son ambition lui ont fait graver les échelons de la hiérarchie démoniaque. De familier il est passé Démon puis, vers la fin du XXème siècle, Prince-Démon.

Rôle : Satan apprécie les capacités de Samigina à leur vraie valeur et aime bien discuter avec lui et jouer aux cartes. Il apprécie aussi sa façon de jouer de l'orgue. En résumé, Samigina est un peu le "serviteur classe" de Satan, même si ça le dérange quelque peu.

Possibilités d'intervention : 2

Ce que pense Samigina...

Des êtres humains : ils me servent de nourriture. Je préfère tout de même les jeunes femmes.

Des animaux : j'aime les loups, les chauve-souris et les autres créatures de la nuit. Les autres m'insupportent.

De la politique : si cela permet de monter encore en grade, c'est OK, sinon, ça ne m'intéresse pas.

De la violence : si tuer des gens est considéré comme de la violence, je suis pour !

De l'ordre et la discipline : je ne suis pas un tyran pour mes serviteurs. J'essaie même qu'ils ne soient pas méprisés par les Démons de rangs supérieurs qui suivent un autre Prince-Démon.

Des Princes-Démons : ils ne m'intéressent pas. J'aime bien Bifrons. J'étais sous ses ordres dans ma jeunesse et il a tout fait pour que je devienne Prince-Démon. Très sympa !

Des serviteurs : ceux qui sont intelligents graviront les marches de la hiérarchie démoniaque comme je l'ai fait avant eux. Les autres devront évoluer ou mourir.

Grades accordés par Samigina

Chevalier des Carpathes : un Démon de ce grade peut connaître à tout instant la localisation exacte de la dernière personne qu'il a mordu (avec son pouvoir baiser vampirique).

Capitaine de la Roumanie : un Démon de ce grade peut contrôler un loup pour 1 PP par minute et ce, dans un rayon de 5 mètres.

Baron des armées vampiriques : un Démon de ce grade peut transformer une victime en utilisant son pouvoir baiser vampirique au moment où son utilisation tue la personne. La victime devient vampire 2d6 heures après avoir été mise en terre, à moins d'avoir la tête coupée et la bouche remplie de gousses d'ail.

Relations avec les autres Princes

Ennemi : aucun.

Hostile : Vephar.

Neutre : tous les autres.

Associé : Andreaphus, Baal, Gaziél, Malthus, Shaytan.

Allié : Bifrons.

Ducroc, avatar de Samigina

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
5	3	2	3	2	5	55

Talents : discrétion (2), esquivé (2), savoir-faire (6), séduction (6).

Pouvoirs : dents (6), griffes (2), charme (6), régénération (4), invisibilité (4), forme gazeuse (6), détection des ennemis (2), détection des créatures invisibles (2), détection du futur proche (4), détection de la vérité (2), téléportation (4), vol (6), ancienne mode, baiser vampirique (6).



SCOX

PRINCE DES AMES

Récupération

Par heure passée à prier avec 20 êtres humains

+1

Pouvoirs privilégiés

1d6	Pouvoir
1	Charme
2	Télépathie
3	Dialogue mental
4	Majordome
5	Absorption de volonté
6	Possession

Possession

Type : mental.

Coût : 1PP (permanent).

Caractéristique : volonté.

Défense : aucune.

Portée : vue

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de faire entrer l'âme d'un Démon mineur (encore moins puissant qu'un familier) dans le corps d'un humain volontaire. L'utilisateur de ce pouvoir perd définitivement 1 PP. Le Démon mineur possède les caractéristiques suivantes :

- 12 points de caractéristiques (maximum 4).
- 4 points de talents (ne pas dépasser la valeur de caractéristique associée).
- 1 pouvoir au niveau 1.



Officiellement, les serviteurs ne sont pas reconnus dans la hiérarchie démoniaque. Ils sont uniquement sous les ordres de leur créateur et ne peuvent jamais devenir des familiers à part entière, ni obtenir d'autres pouvoirs.

Promotion : Scox est passé Prince-Démon en 1916 après avoir édité «Introduction à la psychanalyse» de Freud. Ancien serviteur de Malphas.

Apparence et comportement : Scox ne descend presque jamais sur Terre et n'a donc pas de forme définie. Lorsqu'il intervient, il envoie le plus souvent des êtres humains possédés. C'est Scox qui s'occupe de toutes les sectes sataniques de la Terre et autant dire qu'il a du pain sur la planche. Son réseau d'information est très important. Le fait que Satan ne lui accorde pas assez de pouvoir le rend aigri et il est toujours prêt à démontrer sa puissance, même si c'est en enfonçant un autre Prince-Démon.

Rôle : Satan estime que les sectes sataniques sont un peu son fan club sur Terre. Il n'accorde donc pas grand intérêt à Scox et le méprise même ouvertement dans les réunions qu'il organise (et il a tort !).

Possibilités d'intervention : 4

Ce que pense Scox...

Des êtres humains : ceux qui ne vénèrent pas Satan doivent mourir ; les autres aussi, mais un peu plus tard.

Des animaux : aucun intérêt, ils n'ont pas d'âme.

De la politique : très important lorsque l'on tente de comprendre les humains.

De la violence : nécessaire.

De l'ordre et la discipline : primordial.

Des Princes-Démons : je n'ai pas de relations avec eux. Ils ne m'intéressent pas.

Des serviteurs : les Démons me servent et m'aident de leur mieux.

Les serviteurs humains doivent de toute façon être tués un jour ou l'autre (le pouvoir leur monte à la tête).

Grades accordés par Scox

Chevalier de la possession : ce pouvoir permet au Démon qui le possède de déterminer immédiatement le rang (mort vivant, possédé, familier, Démon) de tout être humain qu'il observe.

Capitaine des armées humaines : ce pouvoir permet au Démon qui le possède de ne dépenser qu'un demi PP par être humain possédé par ses soins (il faut, bien sûr, posséder le pouvoir de possession).

Baron de la communion démoniaque : ce pouvoir permet au Démon qui le possède de fabriquer des familiers à l'aide de son pouvoir de possession et pour la modique somme de 2 PP (perdus définitivement).

Relations avec les autres Princes

Ennemi : aucun.

Hostile : Haaganti, Kobal.

Neutre : tous les autres.

Associé : Abalam, Andrealphus, Baal, Beleth, Furfur, Malphas, Nybbas.

Allié : aucun.

Varnay, avatar de Scox

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
1	5	2	2	2	5	51

Talents : baratin (6), discussion (6), tactique (4), stratégie (4), savoir-faire (2), séduction (4).

Pouvoirs : charme (6), détection des ennemis (2), détection des créatures invisibles (2), détection du futur proche (4), détection de la vérité (2), télépathie (6), dialogue mental (6), lire les pensées (4), lire les sentiments (4), contrôle des animaux (2), possession (6).



SHAYTAN

PRINCE DE LA LAIDEUR

Récupération

Par personne enlaidie (ou défigurée) *

+1

* : sans utiliser le pouvoir décrépitude, qui n'est malheureusement pas permanent.

Pouvoirs privilégiés

1d6	Pouvoir
1	Absorption d'apparence
2	Malédiction «Vieillessement»
3	Malédiction «Laideur»
4	Douleur
5	Armure corporelle
6	Décrépitude

Décrépitude

Type : mental.

Coût : 5 PP.

Caractéristique : volonté.

Défense : volonté.

Portée : vue.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de rendre très laide et très vieille une victime (elle est affectée par les pouvoirs malédiction «laideur» et «vieillessement» en même temps et sans dépense de PP supplémentaire). Un jet de résistance est possible. La perte d'apparence est immédiate. Le seul défaut est que cette transformation n'est que visuelle (pour le vieillissement) et qu'elle ne dure que (RU) jours.

Promotion : Shaytan est passé Prince-Démon à la naissance de Serge Gainsbourg (le 2 avril 1928). Ancien serviteur de Bifrons.

Apparence et comportement : Shaytan apparaît la plupart du temps sous la forme d'un être humain déformé par la maladie (gangrène faciale, verrues, furoncles, boutons purulents, etc.) ou par un accident (grand brûlé, noyé rempli d'eau, etc.). Il est très bavard et ne supporte pas que l'on se moque de son apparence (ou que l'on en soit gêné). C'est un grand copain de Malthus avec lequel il passe beaucoup de temps.

Rôle : Satan donne à Shaytan les mêmes missions qu'à Malthus. De plus, ses pouvoirs lui permettent aussi de punir des êtres humains trop bien servis par le sort et qui ne respectent pas les préceptes du Malin.

Possibilités d'intervention : 2

Ce que pense Shaytan...

Des êtres humains : ce sont sans aucun doute les êtres les plus laids qui soient, à part peut-être les accidentés de la route, les malades incurables et les grand brûlés.

Des animaux : bof ! Je n'aime ni les oiseaux, ni les félins au pelage multicolore. J'aime bien les insectes.

De la politique : je laisse cela à Malthus, c'est lui qui s'en occupe.

De la violence : pas vraiment utile sauf lorsqu'elle sert à créer des "chefs-d'oeuvre". Par exemple : le napalm, les armes chimiques et l'acide.

De l'ordre et la discipline : pas utile, vu le nombre limité de mes serviteurs.

Des Princes-Démons : Malthus est mon grand camarade de jeu. Vapula est cool. Le seul qui m'énervé c'est Andrealphus... Un vrai pédé.

Des serviteurs : ils sont peu nombreux mais arrivent quelquefois à être plus laids que moi ! Un comble...

Grades accordés par Shaytan

Chevalier du furoncle : ce grade permet au Démon qui l'obtient de faire apparaître un gros bouton sur la figure de n'importe quel humain qu'il regarde (pour 1d6 minutes).

Capitaine des lépreux : ce grade permet au Démon qui l'obtient de diagnostiquer la (ou les) maladie(s) dont souffre un être humain qu'il touche.

Baron de l'eczéma : ce grade permet au Démon qui l'obtient de rendre quelconque (apparence : 2) tout humain qu'il touche (pour 1d6 jours).

Relations avec les autres Princes

Ennemi : Andrealphus.

Hostile : Belial, Morax, Nybbas, Valefor.

Neutre : tous les autres.

Associé : Baal, Beleth, Bifrons, Caym, Crocell, Haagenti, Samigina, Uphir.

Allié : Malthus, Vapula.

Khomédon, avatar de Shaytan

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
5	5	3	3	3	1	56

Talents : médecine (2), vivisection (6), arme lourde (4).

Pouvoirs : absorption d'apparence (4), malédiction «vieillessement» (6), malédiction «laideur» (6), éviscération (6), douleur (4), armure corporelle (6), régénération (4), détection des ennemis (2), détection des créatures invisibles (2), détection du futur proche (4), détection de la vérité (2), décrépitude (6).



UPHIR

PRINCE DE LA POLLUTION

Récupération

Pour quatre heures de sommeil dans une poubelle (pleine) ★ +1
Par heure passée dans une baignoire de produit toxique ★ +1

★ : Il est conseillé de posséder le pouvoir 212 pour bénéficier pleinement de ce type de récupération sans risques.

Pouvoirs privilégiés

1d6	Pouvoir
1	Jet d'acide
2	Douleur
3	Imm. aux maladies et aux poisons
4	Liquéfaction
5	Industrie
6	Vengeance toxique

Vengeance toxique

Type : physique.

Coût : 1 PP.

Caractéristique : force.

Défense : esquive.

Portée : 3 mètres.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'avoir la totalité de son sang remplacé par de l'acide. Chaque fois qu'il perd 1 point de force (et s'il utilise 1PP), il peut arroser une personne se trouvant à moins de 3 mètres d'un jet d'acide corrosif (puissance : +6). Le Démon ne peut pas être soigné normalement mais se régénère à raison de 1 point de force par toutes les 24 heures. Le Démon est immunisé contre les effets de son propre acide.



Promotion : Uphir est passé Prince-Démon lors de la terrible catastrophe de Bhopal en 1984. Ancien serviteur de Malthus

Apparence et comportement : Uphir apparaît le plus souvent sous la forme d'un homme d'affaire très propre sur lui. Quelquefois, juste pour le fun, il prend la forme d'un géant défiguré armé d'un balai et d'un sceau (d'où le nom du pouvoir spécial). C'est un grand copain de Malthus et de Shaytan. Ils ne ratent jamais une bonne occasion de se moquer d'Andrealphus ou de Morax.

Rôle : Satan utilise Uphir dès qu'il veut créer une diversion ou discréditer une grande entreprise. Union Carbide, la Dioxine et les transformateurs au Pyralène, c'est lui ! Il est à la fois fou et très intelligent. Si Satan ne le limitait pas, la Terre serait, depuis bien longtemps, un désert radioactif parcouru par des nuages chimiques toxiques et couverts de lacs d'acide.

Possibilités d'intervention : 2

Ce que pense Uphir de...

Des êtres humains : ils me servent du mieux qu'ils peuvent (gazole, aérosol qui emmerdent la couche d'ozone, etc.).

Des animaux : aucun ne résiste aux produits chimiques. Ils ne servent à rien.

De la politique : ça ne m'intéresse pas.

De la violence : ça ne m'intéresse pas.

De l'ordre et la discipline : ça ne m'intéresse pas.

Des Princes-Démons : ceux qui détruisent sont mes amis. Les autres n'ont aucun intérêt.

Des serveurs : ils pervertissent, salissent, tuent et détruisent tout ce qu'ils touchent.

Grades accordés par Uphir

Chevalier de la Strychnine : tout Démon de ce grade pourra, en un instant, déterminer le taux de toxicité de tout matériau observé.

Capitaine du Pyralène : tout Démon de ce grade pourra rendre faiblement radioactif tout objet (ou personne) qu'il touchera, et ceci sans effet grave pour la victime (tout du moins à court terme).

Baron de la Dioxine : tout Démon de ce grade aura la faculté de rendre inutile tout matériau isolant qu'il touche (masque à gaz, tenue NBC, préservatif).

Relations avec les autres Princes

Ennemi : aucun.

Hostile : Andrealphus, Valefor, Morax.

Neutre : tous les autres.

Associé : Baal, Bifrons, Caym, Vephar.

Allié : Vapula, Malthus, Shaytan.

Ucar, avatar d'Uphir

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
4	6	3	2	4	1	50

Talents : chimie (6), informatique (2), médecine (2).

Pouvoirs : jet d'acide (6), éventration (6), douleur (6), liquéfaction (4), détection des ennemis (2), détection des créatures invisibles (2), détection du futur proche (4), détection de la vérité (2), forme gazeuse (2), vengeance toxique (6).



VALEFOR

PRINCE DES VOLEURS

Récupération

Pour 1000 francs d'objets volés

+1

Pouvoirs privilégiés

1d6	Pouvoir
1	Invisibilité
2	Caméléon
3	Détection du danger
4	Bond
5	Talent de ruse
6	Ouverture

Ouverture

Type : physique.

Coût : 0.

Caractéristique : précision, automatique.

Défense : aucune.

Portée : contact.

Description : ce pouvoir permet au Démon d'ouvrir n'importe quelle porte ou objet ayant une serrure mécanique ou électronique. La liste ci-dessous donne une idée de ce que peut ouvrir le Démon avec tel ou tel niveau dans ce pouvoir :

Niveau	Type de serrure
1-2	Mécanique simple.
3-4	Mécanique compliquée (clé bizarre, système de sécurité).
5	Électronique simple (à carte ou à combinaison).
6	Électronique compliquée (à reconnaissance vocale ou à empreinte digitale).

Promotion : Valefor passa Prince-Démon en 1900, après avoir volé les prédictions de Nostradamus dans le bureau privé d'Yves (voir à ce sujet la fiche de l'Archange Janus). Ancien serviteur de Morax.

Apparence et comportement : ce Prince-Démon a atteint le stade de Prince il y a à peine vingt ans. Il est donc moins puissant que les autres, mais est l'exemple type de celui qui a réussi avec de l'audace et du culot. Il est un peu le bouffon des autres Princes et ne s'en offusque pas. Il apparaît le plus souvent sur la Terre sous la forme d'un gamin ou d'un jeune truand.

Rôle : Satan reconnaît tout à fait les qualités de Valefor et l'utilise au mieux de ses possibilités. Il conçoit et ordonne tous les cambriolages et arnaques importantes de la Terre et n'est jamais utilisé si un risque de combat existe.

Possibilités d'intervention : 3

Ce que pense Valefor...

Des êtres humains : ils sont cools, surtout les pauvres. Les autres sont un peu coincés.

Des animaux : y en a qui sont sympas. Les singes par exemple, mais ce que je n'aime pas, c'est les chiens de garde.

De la politique : c'est quoi ?

De la violence : à éviter absolument.

De l'ordre et la discipline : ni Dieu ni maître.

Des Princes-Démons : ils sont tous plus forts que moi, jamais je ne réussirai à les égaler. Si, si, je vous jure.

Des serveurs : ce sont bien des mecs sympas. Normal, ils sont de mon côté.

Grades accordés par Valefor

Chevalier des larcins : ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de parler par gestes avec d'autres personnages qui connaissent aussi ce langage.

Capitaine des brigands : ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de reconnaître la valeur (approximative) d'un objet, simplement en l'examinant.

Baron du crime parfait : ce grade accorde à son possesseur le pouvoir d'obtenir une notion (approximative) de l'écoulement du temps. Très utile pour les cambriolages réglés à la minute près.

Relations avec les autres Princes

Ennemi : Andromalius, Bifrons, Kronos.

Hostile : Abalam, Baal, Belial, Caym, Crocell, Gaziel, Haagenti, Shaytan, Uphir.

Neutre : tous les autres.

Associé : Kobal, Malphas, Mammon, Morax, Nybbas, Vapula.

Allié : Andrealphus, Asmodée.

Arsène, avatar de Valefor

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	5	5	6	6	2	51

Talents : crochetage (6), discrétion (6), manipulation (6), baratin (4), arme de poing (2).

Pouvoirs : charme (4), volonté supranormale (2), régénération (2), invisibilité (6), forme gazeuse (6), détection du Bien (2), psychométrie (4), détection des créatures invisibles (2), détection du danger (4), téléportation (2), déphasage (4), ouverture (6).



VAPULA

PRINCE DE LA TECHNOLOGIE

Récupération

Pour six heures passées dans un laboratoire ou une usine +1
 Pour trois heures de sommeil dans un laboratoire ou une usine +1

Pouvoirs privilégiés

1d6	Pouvoir
1	Jet d'énergie
2	Douleur
3	Champ de force
4	Arme à distance mobile
5	Voiture
6	Invention

Invention

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : précision, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'obtenir un objet technologique aux pouvoirs étonnants. Il est très similaire à un objet magique, possède donc deux pouvoirs (à tirer aléatoirement sur la table ci-dessous), mais n'a pas besoin de PP pour les activer. L'objet dispose en effet de 6 PP et les récupère à raison d'un par 24 heures. Le personnage ne peut pas "prêter" de PP à l'objet (et vice versa).



2d6	Pouvoir
2	Vol
3	Jet d'énergie
4	Paralysie
5	Choc électrique
6	Armure corporelle
7	Non-détection
8	Champ magnétique
9	Invisibilité
10	Champ de force
11	Augmentation temporaire de force
12	Régénération

Promotion : Vapula est passé Prince-Démon en 1866 après avoir donné au professeur Nobel le secret de la dynamite. La propagande angélique a ensuite bien naturellement transformé cet événement sordide en victoire des forces du Bien avec la création de la désormais célèbre fondation Nobel en 1896. Ancien serviteur de Kronos.

Apparence et comportement : Vapula apparaît la plupart du temps comme un grand homme sec, habillé assez strictement d'un costume noir ou d'une blouse blanche. Il parle peu et semble toujours en train de réfléchir. De

temps en temps, il teste une nouvelle invention sur ses serveurs et les effets sont toujours surprenants si ce n'est concluants. Vapula est un "Professeur Tournesol" fou à lier mais tellement génial qu'on lui pardonne ses exactions (non ?).

Rôle : Satan utilise Vapula et ses serveurs pour créer armes et machines que les humains utilisent ensuite pour leur perte. Citons en vrac les armes chimiques (en collaboration avec Uphir), la voiture, le béton, le goudron, l'explosif et la télévision. Il sert aussi à pervertir toutes les inventions créées par Jean.

Possibilités d'intervention : 3

Ce que pense Vapula...

Des êtres humains : ils sont toujours prêts à tester n'importe quelle invention idiote (voiture, arme à feu etc.) et cela les mènera à leur perte.

Des animaux : ils servent à tester les effets de mes inventions.

De la politique : aucun intérêt.

De la violence : aucun intérêt.

De l'ordre et la discipline : je suis très discipliné dans mes travaux.

Des Princes-Démons : ils ont toujours (et auront toujours) besoin de moi.

Des serveurs : ils ont quelquefois de bonnes idées. Ce sont de bons assistants.

Grades accordés par Vapula

Chevalier du moteur à explosion : tout Démon de ce grade peut fournir immédiatement le mode d'utilisation de tout objet technologique qu'il observe.

Capitaine du béton armé : tout Démon de ce grade pourra détecter une panne dans tout objet technologique.

Baron du cyanure : tout Démon de ce grade peut déclencher une petite panne dans tout objet technologique qu'il touche.

Relations avec les autres Princes

Ennemi : aucun.

Hostile : aucun.

Neutre : tous les autres.

Associé : Baal, Furfur, Nybbas.

Allié : Uphir.

Nabol, avatar de Vapula

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	5	4	2	5	1	50

Talents : chimie (6), électronique (6), électricité (6), informatique (6), mécanique (6).

Pouvoirs : jet d'énergie (6), attaque télékinétique (4), douleur (4), champ de force (6), champ magnétique (6), détection des ennemis (2), détection des créatures invisibles (6), détection du futur proche (4), détection de la vérité (2), invention.



VEPHAR

PRINCE DES OCEANS

Récupération

Pour deux heures passées dans une étendue d'eau	+1
Par heure passée dans une étendue d'eau courante	+1
Par heure passée dans une étendue d'eau de mer	+2

Pouvoirs privilégiés

1d6	Pouvoir
1	Queue
2	Poison
3	Armure corporelle
4	Liquéfaction
5	Détection des ennemis
6	Vie subaquatique

Vie subaquatique

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : force, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'agir, de respirer, de se déplacer (en nageant) et de vivre normalement sous l'eau. Il peut aussi voir dans les grandes profondeurs et possède des poumons et branchies (détectables lors d'un examen médical).

Promotion : Vephar est passé Prince-Démon en 1912 après le coup de maître du Titanic (en collaboration avec Crocell). Ancien serviteur de Crocell.

Apparence et comportement : Vephar est un Prince très sympathique de prime abord. Il aime les fêtes et toutes les réceptions qui ont trait, de près ou de loin, à l'océan. En combat, il est cependant très puissant et d'un aspect particulièrement hideux. Ces deux caractéristiques font que Vephar est aimé d'un peu tous les Princes-Démons, qu'ils soient du genre distingués ou rustres. Malgré tous les poncifs habituels, Belial n'est pas ennemi de Vephar.

Rôle : Satan utilise Vephar (ou un de ses Démons) pour toutes les missions ayant trait à l'eau, que celles-ci soient militaires ou diplomatiques.

Possibilités d'intervention : 1

Ce que pense Vephar...

Des êtres humains : ils ne peuvent vivre sous l'eau. Ils doivent être éliminés.

Des animaux : tous les animaux terrestres doivent disparaître.

De la politique : pas grand intérêt, à part ce qui concerne le contrôle des océans.

De la violence : quelquefois très utile.

De l'ordre et la discipline : utile seulement avec les fortes têtes.

Des Princes-Démons : je ne m'en occupe pas.

Des serviteurs : ce sont les êtres qui me représentent sur Terre (ou plutôt sur mer).

Grades accordés par Vephar

Chevalier des mers : ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de détecter l'étendue d'eau (au moins deux cents litres) la plus proche.

Capitaine des légions aquatiques : ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de ne pas être attaqué par les animaux aquatiques normaux (ni dressés, ni contrôlés).

Baron du royaume au-delà du miroir : ce grade accorde à son possesseur le pouvoir d'être en mesure de se nourrir dans l'eau en absorbant, telles les baleines, de grandes quantités de plancton.

Relations avec les autres Princes

Ennemi : aucun.

Hostile : Baal, Crocell, Gaziél, Samigina, Valefor.

Neutre : tous les autres.

Associé : Andrealphus, Asmodée, Uphir.

Allié : aucun.

Brody, avatar de Vephar

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
5	4	5	3	4	3	50

Talents : esquive (2), hors-bord (4), yacht (2), survie en mer (6), corps à corps (2), tactique (2), stratégie (2), nage (6).

Pouvoirs : griffes (2), queue (4), poison (4), armure corporelle (2), volonté supranormale (4), régénération (6), invisibilité (4), liquéfaction (6), détection du Bien (2), détection du danger (2), dialogue mental (2), contrôle des animaux (6), vie subaquatique.



« Ce coup-ci, ça va le faire ! » se dit Gérard en frappant sa paume gauche avec son poing droit. « Là j'en tiens une bonne, c'est le boss qui va être sur le cul », se dit-il en quittant son bureau. Il se dirigea vers l'ascenseur. Ce matin, il avait la niaque, une sacrée foutue niaque même. Il en aurait presque laissé pousser ses cornes et ses écailles au grand jour. Une sorte de sentiment d'invulnérabilité. Il faut dire que depuis deux ans qu'il s'était incarné dans la peau d'un golden boy mort d'une overdose de cocaïne, les choses ne s'étaient pas trop bien passées pour lui. Il avait intégré un groupe de Démons spécialisé dans l'intox et la désinformation. Pas des gros bras, plutôt des grosses têtes. Et au milieu de ces types, il avait l'air d'un sacré charlot. Tout le monde le prenait pour un cave, son chef le premier, et il était devenu le souffre-douleur de la bande. Mais aujourd'hui tout cela allait changer, il venait d'avoir l'idée de la décennie pour en foutre plein la gueule à ces trouduc' de porteurs d'auréole.

Dans un petit « ding » joyeux (mais de toutes façons tout lui paraissait joyeux) la porte de l'ascenseur s'ouvrit et déversa une flopée de cadres encravatés. Aucun d'entre eux ne se doutait que cette multinationale était dirigée par les forces de Lucifer... Ah les cons !

Gérard s'engouffra donc dans la grande cabine toute moquettée et effleura le bouton du dernier étage. Une secrétaire accorte était sa seule compagne de route. Le rouge monta aux joues de la jeune femme, sous la pression presque palpable du regard avide du sous-directeur des ressources humaines. Gérard maudit le progrès technologique qui rendait les ascenseurs si rapides et le douzième étage qui lui enlevait cette superbe belette en tailleur saumon. Il était décidément de bonne humeur ce matin.

Gérard frappa trois coups secs puis entra dans le bureau du P.D.G. sans attendre de réponse. Le regard d'Henri, le boss et de Fred, le sous-boss, le clouèrent sur place. Henri dressa son index droit, le pointa vers le nouveau venu puis lui indiqua la porte. Sans dire un mot, Gérard stoppa net son avancée dans le superbe bureau high-tech, fit volte-face, retourna dans le couloir, referma la porte, et frappa à nouveau trois coups secs. Cette fois, la voix de Fred lui dit d'entrer... Gérard détestait ça. Que le boss lui crache à la gueule, il voulait bien l'accepter. Le boss, c'est le boss. Mais que l'autre lèche-cul lui chie dans les bottes, ça... ça le mettait hors de lui. Mais bon, mon heure viendra, pensait-il. Peut-être même aujourd'hui...

Il traversa le bureau pour aller serrer la main de ses supérieurs, puis se laissa choir, sur de lui, dans l'un des gigantesques fauteuils de cuir.

« Alors voilà. Ce coup-ci j'ai eu une idée à tout péter. Ca m'est venu ce matin en me levant et... »

« Abrège » le coupa sèchement Henri.

« Ouais... Ouais, OK, j'abrège, t'as raison, je fais toujours trop long, c'est vrai, c'est un de mes gros défauts, sans déconner ! » Gérard eut un réflexe de recul tellement l'envie d'Henri de lui cracher un jet de flammes à la tronche était tangible. Mais le boss réussit in extremis à se contrôler.

« Alors voilà mon idée : je crois qu'il faut mettre un coup de frein aux opérations coups de poing, et autres attentats et tout ça. La violence est finalement pas notre fort, ceux d'en face savent le faire aussi bien que nous, si ce n'est mieux. Je crois qu'il faut utiliser un moyen plus insidieux, plus subtil, un truc de longue haleine mais qui soit pas repérable par les Autres avant qu'il ne soit trop tard, un truc dont les gens pourraient même plus se passer et qui leur mettrait petit à petit le cerveau à l'envers. Un truc qui leur plaise tellement qu'ils en redemandent et plus ils en redemandent plus ils deviennent réceptifs à nos idées et plus ils seraient réceptifs plus ils auraient besoin de cette nouvelle drogue etc. Le bon

gros système du cercle vicieux en quelques sortes... C'est vrai, en fait j'ai rien inventé, il suffisait de regarder autour de soi pour trouver l'idée, le principe est vieux comme le monde, c'est un cercle vicieux, un point c'est tout. Mais c'est ça qu'est génial !... Non ?... Hein ? » Gérard attendait impatiemment une réaction de la part de ses chefs. Son faciès hilare était figé dans une attitude qui se dégradait au fur et à mesure que le silence se faisait de plus en plus pesant.

Henri, les yeux clos, se pinçait le haut du nez sans rien dire. Fred se racla la gorge comme s'il allait dire quelque chose mais se ravisa. Gérard, prenant lentement conscience qu'il avait sûrement l'air con avec son demi sourire fatigué, décida de se rasseoir. Il venait de s'apercevoir que dans la frénésie de rhétorique pleine de panache avec laquelle il avait exposé son plan, il avait quitté son fauteuil.

Enfin Henri prit la parole : « Fred, explique-lui, toi, moi j'en peux plus de ce connard ».

« Quoi, c'est pas une idée géniale, de donner aux gens un poison mental dont ils raffoleraient ? » Gémit Gérard.

« Ton idée géniale, commença Fred, ça fait plus de cinquante ans que le patron l'a eue ».

« Ah ouais, et qu'est ce qu'on attend pour la mettre en branle cette idée ? » aboya Gérard au comble de l'énervement et du sentiment de médiocrité.

Henri éteignit les nombreuses télévisions qui fonctionnaient dans son dos puis tendit à Gérard la télécommande. « Tiens, iougotzapaoueur ».



Ce chapitre est consacré aux êtres maléfiques (démons, sorcières).

Nom : nom de famille

Type : si le personnage n'a pas de niveau de compétence, si le personnage n'a pas de spécialisation, dans le cas d'un personnage polyvalent, lors de la phase de volonté. Le personnage est considéré comme étant d'un type "fonctionnaire" fonctionnaire.

Coût : exprime le coût du contrat de fonctionnaire.

Caractéristiques : le pouvoir.

Défense : typique ou plusieurs types de toute autre attaque (maléfique). Un personnage ne peut pas se défendre.

Portée : distance à laquelle le pouvoir est utilisé (et qu'il signifie que le personnage est capable de traverser une distance). Un jet de "coût" signifie que le personnage a la valeur (voir).

Description : annexes). Des unités (c'est-à-dire des attaques) des attaques.



LES POUVOIRS DES DÉMONS

Ce chapitre est en fait la compilation de tous les pouvoirs accessibles aux êtres maléfiques (de plus, de nombreuses utilisations annexes sont répertoriées).

Nom : nom du pouvoir.

Type : si le pouvoir est indiqué comme étant "unique", c'est qu'il ne possède aucun niveau et ne peut normalement pas être possédé plusieurs fois (sauf si le personnage désire bénéficier plusieurs fois du pouvoir accordé, comme dans le cas d'une majoration de caractéristique permanente ou plus simplement des serviteurs et des objets magiques). Un pouvoir "mental" est utilisé lors de la phase correspondante d'un tour de jeu (et par ordre décroissant de volonté). Un pouvoir "physique" est utilisé lors de la phase correspondante d'un tour de jeu (et par ordre décroissant d'Agilité). Un pouvoir "permanent" fonctionne tout le temps (obligatoirement).

Coût : exprimé en nombre de points de pouvoir. Dans tous les cas, à moins que le contraire ne soit indiqué, les points sont dépensés même si le pouvoir ne fonctionne pas (pour quelque raison que ce soit).

Caractéristique : caractéristique associée au pouvoir. Automatique signifie que le pouvoir fonctionne sans avoir à réussir un jet de pouvoir.

Défense : type de protection accordée pour réduire les effets du pouvoir. Un ou plusieurs talents de combat signifie que le pouvoir est considéré comme toute autre attaque physique (et qu'une éventuelle armure fonctionne normalement). Une caractéristique signifie que la victime a droit à un jet l'utilisant pour se protéger des effets. "aucune" signifie que les effets du pouvoir ne peuvent pas être diminués ou annulés par la cible.

Portée : distance à laquelle le pouvoir peut être utilisé. "(x5)" signifie que le pouvoir est un type d'attaque dont la portée est calculée comme une arme à distance (et que la portée maximale est égale à celle donnée fois cinq). "vue" signifie que l'utilisateur de ce pouvoir doit être en ligne de vue directe (pas à travers une caméra ou une paire de jumelles) avec la victime. "contact" signifie que la cible doit être touchée par l'utilisateur du pouvoir (moyennant un jet de "corps à corps" si la cible n'est pas volontaire). "personnel" signifie que le pouvoir n'a d'effet direct que sur le possesseur. "variable" signifie que la valeur exacte dépend de certains facteurs (souvent le niveau du pouvoir).

Description : utilisation et effets du pouvoir (ainsi que certaines utilisations annexes). Dans cette description (comme ailleurs) RU signifie Résultat des Unités (c'est-à-dire « z » dans l'explication du d666). Certains pouvoirs disposent des capacités spéciales « étourdissement », « aire d'effet » et/ou « attaque groupée » au même titre que les armes conventionnelles.

ATTAQUE CORPORELLE

Dents (111-112)

Type : physique.

Coût : 1PP.

Caractéristique : agilité.

Défense : corps à corps, arme de contact, arme de contact lourde et esquive.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de pouvoir faire apparaître (pour 1PP) et disparaître (pour 1PP aussi) des dents d'une taille démesurée. Une telle action prend une seconde (pendant laquelle le Démon peut agir normalement). Le personnage doit choisir, à l'obtention du pouvoir, le type de dents qu'il désire. De petites dents (style vampire) lui permettent d'attaquer (au corps à corps) avec une puissance de +1 et une précision de +2. De grandes dents lui permettent d'attaquer avec une puissance de +2 et une précision de +1. Le niveau du pouvoir est utilisé pour résoudre le toucher d'une attaque au corps à corps utilisant ce mode d'attaque (à la place du talent de corps à corps normalement utilisé).

Langue (113-114)

Type : physique.

Coût : 1PP.

Caractéristique : agilité.

Défense : corps à corps, arme de contact, arme de contact lourde et esquive.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de pouvoir faire apparaître (pour 1PP) et disparaître (1PP itou) une langue démesurée (barbelée ou blindée). Une telle action prend une seconde (pendant laquelle le Démon peut agir normalement). Le personnage doit choisir, à l'obtention du pouvoir, le type de langue qu'il désire. Une langue barbelée lui permet d'attaquer (au corps à corps) avec une puissance de +3. Une langue blindée lui permet d'attaquer avec une puissance de +1 et la capacité spéciale « Étourdissement ». Le niveau du pouvoir est utilisé pour résoudre le toucher d'une attaque au corps à corps utilisant ce mode de combat (à la place du talent de corps à corps normalement utilisé).

Griffes (115-116)

Type : physique.

Coût : 2PP.

Caractéristique : agilité.

Défense : corps à corps, arme de contact, arme de contact lourde et esquive.

Portée : personnel.



Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de pouvoir faire apparaître (pour 2PP) et disparaître (pour le même prix) des griffes au bout de ses doigts. Une telle action prend une seconde (pendant laquelle le Démon peut agir normalement). Le personnage doit choisir, à l'obtention du pouvoir, le type de griffes qu'il désire. Des griffes de 5 centimètres lui permettent d'attaquer (au corps à corps) avec une puissance de +2 et une précision de +2. Des griffes de 15 centimètres lui permettent d'attaquer avec une puissance de +4. Le niveau du pouvoir est utilisé pour résoudre le toucher d'une attaque au corps à corps utilisant ce mode de combat (à la place du talent de corps à corps normalement utilisé).

Pattes (121-122)

Type : physique.

Coût : 2PP.

Caractéristique : force.

Défense : corps à corps, arme de contact, arme de contact lourde et esquive.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de pouvoir faire apparaître (pour 2PP) et disparaître (idem) des ergots ou des sabots à la place de ses pieds. Une telle action prend une seconde (durant laquelle le Démon peut agir normalement). Le personnage doit choisir, à l'obtention du pouvoir, le type de pattes qu'il désire. Des ergots lui permettent d'attaquer (au contact) avec une puissance de +3 et une précision de +1. Des sabots lui permettent d'attaquer avec une puissance de +2 et la capacité spéciale « Étourdissement ». Le niveau du pouvoir est utilisé pour résoudre le toucher d'une attaque au corps à corps utilisant ce mode de combat (à la place du talent de corps à corps normalement utilisé).

Queue (123-124)

Type : physique.

Coût : 3PP.

Caractéristique : agilité

Défense : corps à corps, arme de contact, arme de contact lourde et esquive.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de pouvoir faire apparaître (2PP) et disparaître (pour la même somme) une queue. Une telle action prend une seconde (durant laquelle le personnage ne peut rien faire d'autre). Le personnage doit choisir, à l'obtention du pouvoir, le type de queue qu'il désire. Une queue barbelée lui permet d'attaquer (au contact) avec une puissance de +3 et une précision de +2. Une queue blindée lui permet d'attaquer avec une puissance de +3 et la capacité spéciale « Étourdissement ». Le niveau du pouvoir est utilisé pour résoudre le toucher d'une attaque au corps à corps utilisant ce mode de combat (à la place du talent de corps à corps normalement utilisé).

Cornes (125-126)

Type : physique.

Coût : 3PP.

Caractéristique : force

Défense : corps à corps, arme de contact, arme de contact lourde et esquive.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de pouvoir faire apparaître (pour 3PP) et disparaître (idem) des cornes sur son front. Une telle action prend une seconde (durant laquelle il peut agir normalement). Ces cornes (de 5 centimètres) lui permettent d'attaquer (au contact) avec une puissance de +4 et une précision de +1. Le niveau du pouvoir est utilisé pour résoudre le toucher d'une attaque au corps à corps utilisant ce mode de combat (à la place du talent de corps à corps normalement utilisé).

ATTAQUE A DISTANCE

Jet de flammes (131-132)

Type : physique.

Coût : 1PP.

Caractéristique : précision.

Défense : esquive.

Portée : variable (x5).

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de projeter des flammes par les mains ou la bouche. Les effets d'une telle attaque sont résumés ci-dessous.

Niveau	Puiss.	Préc.	Portée	Capacité spéciale
1	+2	-	2 mètres	-
2	+2	-	5 mètres	Attaque groupée (2/+1)
3	+3	-	5 mètres	Attaque groupée (2/+2)
4	+3	-	10 mètres	Attaque groupée (3/+2)
5	+4	-	10 mètres	Attaque groupée (3/+3)
6	+5	-	15 mètres	Attaque groupée (3/+3)

Que l'attaque soit réussie ou pas, une langue de feu est toujours projetée. Le niveau du pouvoir n'est utilisé que pour savoir si la cible de l'attaque est effectivement touchée. Un des effets annexes de ce pouvoir est que le jet de flammes projeté peut enflammer tout ce qu'il touche.

Jet de glace (133-134)

Type : physique.

Coût : 1PP.

Caractéristique : précision.

Défense : esquive.

Portée : variable (x5).

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de projeter d'énormes cristaux de glace par les mains ou la bouche. Les effets d'une telle attaque sont résumés ci-dessous.

Niveau	Puissance	Précision	Portée
1	+1	+1	10 mètres
2	+1	+1	15 mètres
3	+2	+1	15 mètres
4	+2	+1	20 mètres
5	+3	+1	20 mètres
6	+4	+1	30 mètres

Que l'attaque soit réussie ou pas, des cristaux de glace sont toujours projetés. Le niveau du pouvoir n'est utilisé que pour savoir si la cible de l'attaque est effectivement touchée. Un des effets annexes de ce pouvoir est que la glace projetée se transforme rapidement en eau et ne laisse donc pratiquement aucune trace (à part un corps ensanglanté).

Jet d'énergie (135-136)

Type : physique.

Coût : 2PP.

Caractéristique : précision.

Défense : esquive.

Portée : variable (x5).

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de projeter un rayon d'énergie d'une puissance inouïe par les mains, les yeux ou la bouche. Les effets d'une telle attaque sont résumés ci-dessous.



Niveau	Puissance	Précision	Portée
1	+2	+1	10 mètres
2	+2	+1	15 mètres
3	+3	+1	15 mètres
4	+3	+1	20 mètres
5	+4	+1	20 mètres
6	+4	+1	30 mètres

Que l'attaque soit réussie ou pas, un jet d'énergie est toujours projeté. Le niveau du pouvoir n'est utilisé que pour savoir si la cible de l'attaque est effectivement touchée.

Onde de choc (141-142)

Type : physique.

Coût : 2PP.

Caractéristique : force.

Défense : esquive.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de créer une onde de choc destructrice tout autour de lui. Les effets d'une telle attaque sont résumés ci-dessous.

Niveau	Puiss.	Préc.	Capacités spéciales
1	+1	-	Aire d'effet (2), Étourdissement
2	+1	-	Aire d'effet (3), Étourdissement
3	+2	-	Aire d'effet (3), Étourdissement
4	+2	-	Aire d'effet (4), Étourdissement
5	+3	-	Aire d'effet (4), Étourdissement
6	+3	-	Aire d'effet (6), Étourdissement

Que l'attaque soit réussie ou pas, l'onde de choc est toujours projetée et peut causer des dommages aux objets qui se trouvent dans l'aire d'effet. Le niveau du pouvoir n'est utilisé que pour savoir si la cible de l'attaque est effectivement touchée.

Attaque télékinétique (143-144)

Type : physique.

Coût : 3PP.

Caractéristique : précision.

Défense : esquive.

Portée : variable (x5).

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de projeter divers objets qui se trouvent autour de lui (cailloux, crayons, briques, etc.). Les effets d'une telle attaque sont résumés ci-dessous.

Niveau	Puiss.	Préc.	Portée	Capacité spéciale
1	+3	+1	5 mètres	-
2	+3	+1	10 mètres	Rafale (2/+1)
3	+4	+1	10 mètres	Rafale (2/+1)
4	+4	+1	15 mètres	Rafale (3/+2)
5	+5	+1	15 mètres	Rafale (3/+2)
6	+5	+1	20 mètres	Rafale (4/+3)

Que l'attaque soit réussie ou pas, les objets divers sont toujours projetés en grand nombre (2d6 par attaque). Le niveau du pouvoir n'est utilisé que pour savoir si la cible de l'attaque est effectivement touchée.

Jet d'acide (145-146)

Type : physique.

Coût : 3PP.

Caractéristique : précision.

Défense : esquive.

Portée : variable (x5).

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de projeter de l'acide par la bouche ou par les mains. Les effets d'une telle attaque sont résumés ci-dessous.

Niveau	Puiss.	Préc.	Portée
1	+4	-	1 mètre
2	+4	-	2 mètres
3	+5	-	2 mètres
4	+5	-	4 mètres
5	+6	-	4 mètres
6	+6	-	10 mètres

La première fois qu'elle est touchée par un jet d'acide, une cible qui porte une armure naturelle ou technologique ne subit aucun dommage mais l'armure en question est entièrement détruite (l'armure magique protège normalement). Que l'attaque soit réussie ou pas, de l'acide est toujours projeté et peut sensiblement abîmer le décor. Le niveau du pouvoir n'est utilisé que pour savoir si la cible de l'attaque est effectivement touchée.

ATTAQUE NON FATALE

Charme (151)

Type : mental.

Coût : 4PP.

Caractéristique : apparence.

Défense : apparence.

Portée : (niveau) mètre(s).

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de charmer une victime humaine. Cette attaque n'affecte qu'une cible et le RU indique le nombre de minutes durant lesquelles la cible doit suivre aveuglément les ordres de l'utilisateur du pouvoir (sauf se suicider ou agir de telle façon qu'il en résulterait une mort certaine). Pour donner des ordres, il faut utiliser un langage que la victime peut comprendre.

Sommeil (152)

Type : mental.

Coût : 2PP.

Caractéristique : volonté.

Défense : volonté.

Portée : (niveau) mètre(s).

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'endormir une victime pendant (RU) minute(s). La victime ne peut être réveillée que par des bruits très sonores (hurlement de Démon, explosion, chute d'un être humain sur une voiture depuis le 13ème étage, etc.) ou une attaque qui lui cause au moins la perte d'un point de force.



Faiblesse (153)

Type : mental.

Coût : 1PP.

Caractéristique : volonté.

Défense : force.

Portée : (niveau) mètre(s).

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de faire baisser, à distance, la caractéristique de force d'une victime. Le RU indique le nombre de minutes pendant lesquelles la force de la victime est divisée par 2 (arrondi au chiffre inférieur, avec un minimum de 1). Cette baisse de force n'affecte pas les dommages que le personnage peut subir.

Peur (154)

Type : mental.

Coût : 1PP.

Caractéristique : volonté.

Défense : volonté.

Portée : (niveau) mètre(s).

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'instiller une peur panique dans l'esprit d'un adversaire. La victime fuira l'utilisateur pour un nombre de minutes égal au RU. Si elle est bloquée et forcée à combattre ou à agir, elle subira un malus de 8 colonnes à toutes ses actions (aussi bien mentales que physiques). Au lieu de la faire fuir et si le RU est supérieur ou égal à 6, l'utilisateur peut choisir de paralyser la victime pendant une seconde. Elle est alors incapable d'agir physiquement et ne peut se défendre que mentalement (si elle est la cible d'un autre pouvoir psychique).

Paralyse (155)

Type : mental.

Coût : 1PP.

Caractéristique : volonté.

Défense : force.

Portée : (niveau) mètre(s).

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de paralyser une cible à distance. Cette attaque n'affecte qu'une cible et le RU indique le nombre de secondes durant lesquelles la cible est paralysée. Cela ne l'empêche ni de réfléchir, ni de projeter un quelconque pouvoir mental. Elle ne peut se libérer, après cette durée, qu'avec un jet de force "facile" (un essai par seconde).



Cauchemar (156)

Type : mental.

Coût : 3PP.

Caractéristique : volonté.

Défense : volonté.

Portée : (niveau) kilomètre(s).

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de hanter le sommeil d'une personne connue (que le Démon a au moins vue une fois). La victime peut résister comme lors de tout conflit psychique. Si le pouvoir réussit, la victime se réveille, en sueur, et ne peut se rendormir avant (6+RU) heures. Elle subit, pendant cette durée, un malus de 2 colonnes à toutes ses actions.

ABSORPTION

Absorption de volonté (161)

Type : mental.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté.

Défense : volonté.

Portée : 5 mètres.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de regagner des points de pouvoir en puisant dans l'énergie vitale d'un être vivant. Le RU indique le nombre de points récupérés et le nombre de points de volonté perdus par la victime. Elle ne peut pas posséder moins d'un point de volonté (exemple : RU : 5, volonté de la victime : 3. Le gain ne peut être que de 2 points). Les points de volonté perdus reviennent au bout d'une heure (durant tout ce temps, c'est la valeur diminuée qui sera utilisée pour toute procédure de jeu et le niveau des talents ou pouvoirs associés à la volonté ne pourront pas dépasser la nouvelle valeur). Si les points de pouvoir dépassent alors le nombre de points de pouvoir maximum de l'utilisateur, ceux en sus doivent être dépensés avant une heure (après, ils sont perdus). Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois toutes les trois heures.

Absorption de force (162)

Type : mental.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté.

Défense : force.

Portée : 5 mètres.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de regagner des points de pouvoir en puisant dans l'énergie vitale d'un être vivant. Le RU indique le nombre de points récupérés et le nombre de points de force perdus par la victime. Elle ne peut pas posséder moins d'un point de force (exemple : RU : 5, force de la victime : 3. Le gain ne peut être que de 2 points). Les points de force perdus reviennent au bout d'une heure (durant tout ce temps, c'est la valeur diminuée qui sera utilisée pour toute procédure de jeu et le niveau des talents ou pouvoirs associés à la force ne pourront pas dépasser la nouvelle valeur). Exception : cette baisse de force n'affecte pas les dommages que le personnage peut subir. Si les points de pouvoir gagnés dépassent alors le nombre de points de pouvoir maximum de l'utilisateur, ceux en sus doivent être dépensés avant une heure (après, ils sont perdus). Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois toutes les trois heures.

Absorption d'énergie sexuelle (163)

Type : mental.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence.

Défense : apparence.

Portée : 5 mètres.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de puiser des points de pouvoir chez un partenaire sexuel avec qui il vient d'avoir une relation. Le RU indique le nombre de points récupérés, ainsi que le nombre d'heures durant lesquelles le partenaire s'endormira. Les points gagnés ne peuvent dépasser l'apparence de la victime. Si les points de pouvoir récupérés dépassent le nombre de points de pouvoir maximum du Démon, ceux en sus doivent être dépensés avant une heure (après, ils sont perdus). Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois toutes les trois heures.



Absorption de douleur (164)

Type : mental.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté.

Défense : volonté.

Portée : 5 mètres.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de gagner des points de pouvoir en puisant dans l'énergie vitale d'une créature qu'il vient de blesser au contact. Le RU indique le nombre de points de pouvoir récupérés. Cette valeur ne peut pas dépasser le nombre de points de force perdus lors de l'attaque. Si les points de pouvoir gagnés dépassent alors le nombre de points de pouvoir maximum, ceux en sus doivent être dépensés avant une heure (après, ils sont perdus). Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois toutes les trois heures.

Absorption de violence (165)

Type : mental.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté.

Défense : volonté.

Portée : 5 mètres.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de gagner des points de pouvoir en puisant dans l'énergie vitale d'une créature qui vient d'en blesser une autre (même si ce dernier n'est autre que l'utilisateur du pouvoir). Le RU indique le nombre de points récupérés. Cette valeur ne peut pas dépasser le nombre de points de force perdus par la cible blessée. Si les points de pouvoir gagnés dépassent alors le nombre de points de pouvoir maximum, ceux en sus doivent être dépensés avant une heure (après, ils sont perdus). Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois toutes les trois heures.

Absorption d'apparence (166)

Type : mental.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence.

Défense : apparence.

Portée : 5 mètres.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de gagner des points de pouvoir en puisant dans l'énergie vitale d'un être vivant. Le RU indique le nombre de points récupérés et le nombre de points d'apparence perdus par la victime. Cette dernière ne peut pas posséder moins d'un point d'apparence (exemple: RU : 5, apparence de la victime: 3. Le gain ne peut être que de 2 points). Les points d'apparence perdus reviennent au bout d'une heure (durant tout ce temps, c'est la valeur diminuée qui sera utilisée pour tous les jets utilisant cette caractéristique et le niveau des talents ou pouvoirs associés à l'apparence ne pourront pas dépasser la nouvelle valeur). Si les points de pouvoir gagnés dépassent alors le nombre de points de pouvoir maximum, ceux en sus doivent être dépensés avant une heure (après, ils sont perdus). Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois toutes les trois heures.

MALEDICTION

Malédiction « maladie » (211-212)

Type : mental.

Coût : variable.

Caractéristique : volonté.

Défense : force.

Portée : vue.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de maudire une victime. Le Démon doit voir sa victime et réussir son jet de pouvoir. Celle-ci est immédiatement contaminée par une maladie mortelle mais pas contagieuse. Elle mourra dans (12-RU) mois (minimum 1), à moins d'avoir été soignée par des moyens magiques. La maladie prend un aspect quelconque au choix du Démon et commence à avoir des effets visibles dix jours après le début de la malédiction. Ce pouvoir coûte tous les points de pouvoir possédés par le personnage. L'utilisateur du pouvoir devra énoncer, clairement et à haute voix, les effets de la malédiction.

Malédiction « stérilité » (213-214)

Type : mental.

Coût : 2PP.

Caractéristique : volonté.

Défense : force.

Portée : vue.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de rendre stérile à vie une victime (s'il réussit son jet de pouvoir). L'utilisateur du pouvoir devra énoncer, clairement et à haute voix, les effets de la malédiction. La victime ne peut être soignée que magiquement.

Malédiction « vieillissement » (215-216)

Type : mental.

Coût : variable.

Caractéristique : volonté.

Défense : force.

Portée : vue.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de faire vieillir une victime de (RU) année(s) en une seconde. Ce pouvoir coûte tous les points de pouvoir possédés par le personnage. L'utilisateur du pouvoir devra énoncer, clairement et à haute voix, les effets de la malédiction.

Malédiction « folie » (221-222)

Type : mental.

Coût : variable.

Caractéristique : volonté.

Défense : volonté.

Portée : vue.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de rendre folle une cible au choix. Le Démon doit voir sa victime et réussir son jet de pouvoir. Celle-ci est immédiatement dotée d'une folie (au choix du Démon) pour (RU) jour(s) à moins d'être soignée par des moyens magiques. Exemple de folie : paranoïa, pyromanie, mégalomanie, monomanie, psychose, kleptomanie. Ce pouvoir coûte tous les points de pouvoir possédés par le personnage. L'utilisateur du pouvoir devra énoncer, clairement et à haute voix, les effets de la malédiction.

Malédiction « phobie » (223-224)

Type : mental.

Coût : variable.

Caractéristique : volonté.

Défense : volonté.

Portée : vue.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'imposer une phobie à une cible au choix. Le Démon doit voir sa victime et réussir son jet de pouvoir. Celle-ci est immédiatement l'objet d'une phobie (au choix du Démon) pour (RU) jour(s) à moins d'être soignée par des moyens magiques.



Exemple de phobies : peur des enfants, du sang, des espaces fermés, des croix, de la soupe aux choux, etc. Ce pouvoir coûte tous les points de pouvoir possédés par le personnage. L'utilisateur du pouvoir devra énoncer, clairement et à haute voix, les effets de la malédiction.

Malédiction « laideur » (225-226)

Type : mental.

Coût : variable.

Caractéristique : volonté.

Défense : apparence.

Portée : vue.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de faire baisser l'apparence de la victime. Le Démon doit voir sa victime et réussir son jet de pouvoir. Celle-ci perd un nombre de points d'apparence égal au RU à raison d'un par jour. Cet effet est permanent à moins d'être soigné par des moyens magiques. L'apparence minimum est de 1. Ce pouvoir coûte tous les points de pouvoir possédés par le personnage. L'utilisateur du pouvoir devra énoncer, clairement et à haute voix, les effets de la malédiction.

ATTAQUE AU CONTACT

Poison (231-232)

Type : physique.

Coût : 2PP.

Caractéristique : force.

Défense : force.

Portée : contact.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de sécréter une faible quantité de poison avec un mode d'attaque naturel que le joueur devra spécifier à l'obtention du pouvoir (mains, griffes, cornes, langue, dents, etc.). Lorsqu'en combat il touche une cible (et s'il fait perdre au moins un point de force à son adversaire) avec cette partie du corps, il peut majorer les dommages d'un nombre de points de force égal à son RU+1 (exemple : si ce sont les mains qui sécrètent du poison, un jet de talent "corps à corps" devra être réussi avant que le pouvoir puisse être utilisé). Le possesseur du pouvoir est immunisé contre son propre poison. Si le poison est sécrété par la bouche, il pourra cracher sur une arme de contact (ou une flèche) pour la modique somme de 3PP et ainsi utiliser son poison avec beaucoup plus d'efficacité. Malheureusement, ce poison perd tout effet une minute après avoir été sécrété (on ne peut donc pas faire de réserves).

Maladie (233-234)

Type : physique.

Coût : 5PP.

Caractéristique : force.

Défense : force.

Portée : contact.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'infecter tous ses modes d'attaque naturelle. Toute attaque

qui fait perdre au moins un point de force (au-delà des protections) infecte la victime d'une maladie mortelle mais pas contagieuse. Elle mourra dans (12-RU) semaines (minimum 1) à moins d'avoir été soignée par des moyens magiques.

Choc électrique (235-236)

Type : physique.

Coût : 2PP.

Caractéristique : force.

Défense : force.

Portée : contact.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de produire avec ses mains un puissant choc électrique. Lorsqu'en combat il touche une cible (même s'il ne fait perdre aucun point de force) avec sa ou ses mains, il peut majorer les dommages d'un nombre de points de force égal à son RU+2 (un jet de talent "corps à corps" devra être réussi avant que le pouvoir puisse être utilisé). Le possesseur du pouvoir est immunisé contre les effets de cette forme d'attaque.

Éventration (241-242)

Type : physique.

Coût : 3PP.

Caractéristique : force.

Défense : force.

Portée : contact.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'éventrer son adversaire en lui labourant l'abdomen d'une onde de choc surnaturelle qui surgit de ses mains. Lorsqu'en combat il touche une cible (même s'il ne fait perdre aucun point de force) avec une forme d'attaque naturelle, il peut majorer les dommages d'un nombre de points de force égal à son RU+6 (un jet de talent "corps à corps" devra être réussi avant que le pouvoir puisse être utilisé).

Étouffement (243-244)

Type : physique.

Coût : 2PP.

Caractéristique : force.

Défense : force.

Portée : contact.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'étouffer son adversaire avec son corps. Pour se jeter sur lui, il devra d'abord réussir une attaque au corps à corps (qui ne cause pas de dommage) puis réussir son jet de pouvoir. Si c'est le cas, l'adversaire est considéré comme hors de combat pendant (RU) seconde(s). Le possesseur du pouvoir cause alors 1d6+2 points de dommages à la fin de chaque seconde qu'il passe à étouffer son adversaire (sans compter celle où il est parvenu à réaliser sa prise). Au-delà de cette durée (ou dès que le possesseur du pouvoir perd un point de force et doit donc relâcher son étreinte) la victime parvient à se libérer et peut agir normalement.

Douleur (245-246)

Type : physique.

Coût : 1PP.

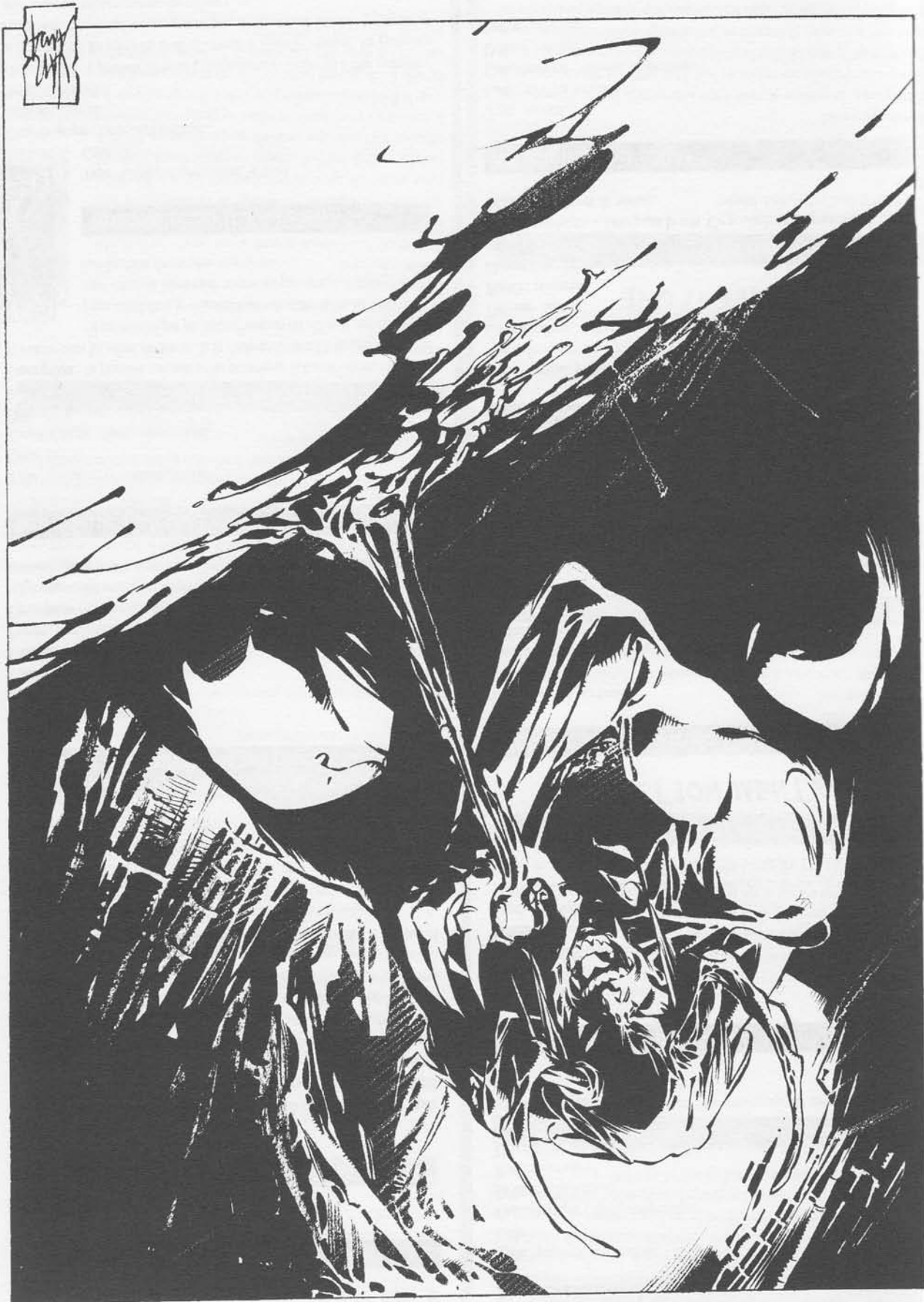
Caractéristique : force.

Défense : force.

Portée : contact.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de rendre toutes ses attaques corporelles très douloureuses. Toute attaque qui cause la perte d'au moins un point de force (au-delà des protections) inflige, en plus, une douleur insupportable qui fait subir 4 colonnes de malus à tous les jets réalisés par la victime pendant un (RU) seconde(s).





roduire avec
ne une cible
ains, il peut
RU+2 (un
puisse être
ets de cette

venter son
naturelle qui
s'il ne fait
ille, il peut
RU+6 (un
puisse être

rouffier son
cécussir une
ssir son jet
de combat
6+2 points
adversai-
la de cette
ce et doit
t agir nor-

dre toutes
se la perte
plus, une
jets réali-

PROTECTION PHYSIQUE PERMANENTE

Armure corporelle (251)

Type : physique.

Coût : 0.

Caractéristique : force, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de faire apparaître une couche de matériau accordant un bonus de protection non négligeable. Faire apparaître ou disparaître une protection de ce type prend une seconde et est considéré comme une action physique. Certains matériaux peuvent permettre au personnage de ressembler à une statue (un jet de volonté "moyen" sera nécessaire pour rester immobile et parfaire le déguisement). La valeur de cette protection et l'apparence qu'elle prend dépend du niveau :

Niveau	Matériau	Protection
1	Chitine	2
2	Chitine	3
3	Écailles	4
4	Écailles	5
5	Carapace	6
6	Pierre	7

Immunité aux maladies et aux poisons (252)

Type : physique, permanent.

Coût : 0.

Caractéristique : force, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'être entièrement immunisé contre tous les types de maladies et de poisons. Il fonctionne même pour les virus créés par l'homme pour la guerre bactériologique.

Immunité au feu (253)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : force, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'être immunisé contre tous les effets du feu et de la chaleur. Il ne subit aucun dommage s'il est touché par un lance-flammes ou s'il reste des heures en plein soleil dans le désert. Note : dans un incendie, le personnage est aussi immunisé contre les gaz toxiques dégagés par la combustion de certains matériaux.

Immunité au froid (254)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : force, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'être immunisé contre tous les effets du froid et contre la glace (y compris les pouvoirs l'utilisant). Ses membres ne gèlent pas, il ne ressent aucune paralysie et même aucun ralentissement des réflexes.

Régénération (255)

Type : physique, permanent.

Coût : 0.

Caractéristique : force, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de se régénérer et de récupérer des points de force perdus (à cause d'une blessure) à raison de (niveau) point(s) de force par heure. Si le personnage est mort, le pouvoir n'a aucun effet.

Anaérobiose (256)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : force, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de ne jamais avoir besoin de respirer (mais il peut le faire s'il le souhaite). Dans le même ordre d'idée, il permet aussi de survivre dans l'eau, l'espace ou le vide total.

PROTECTION MENTALE

Volonté supranormale (261)

Type : mental, permanent.

Coût : 0.

Caractéristique : perception, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de résister plus efficacement (s'il dépense un point de pouvoir) à une attaque mentale dont il est victime. Son jet de résistance bénéficie alors de (niveau) colonne(s) de bonus. Le point de pouvoir doit être dépensé au moment où le maître de jeu indique au personnage qu'il est victime d'une attaque mentale (ce pouvoir permet donc aussi, par la même occasion, de savoir à quel moment le possesseur de ce pouvoir est victime d'une attaque mentale).

Non-détection (262)

Type : mental, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'être indétectable par quelque moyen psychique que ce soit. Il peut être affecté par un pouvoir psychique si l'attaquant le voit. Ce pouvoir est permanent, ne coûte aucun PP et n'a pas de niveau.

Multiplication (263)

Type : mental.

Coût : 1PP par seconde.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : esprit en (n) dont un se agresseur d Elle n'aura possède ce seur aura d

Boom

Type : me

Coût : 2PP

Caractéristi

Défense : a

Portée : per

Description

attaque psy

immunisé,

l'aide d'un

la victime.

de boomer

Immu

Type : men

Coût : 4PP

Caractéristi

Défense : a

Portée : per

Description

contre tous

Conve

Type : men

Coût : 0.

Caractéristi

Défense : a

Portée : per

Description

points de po

jet, l'utilisat

dépensés pa

dépensent al

ceux en sus

Chef

Type : phys

Coût : 0.

Caractéristi

Défense : a

Portée : per

Description

dans un étr

concierge d

après tout l

avantages m



Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de diviser son esprit en (niveau) esprits distincts (minimum 2) s'il est attaqué mentalement, dont un seul est le vrai et d'être ainsi plus difficile à toucher. Un éventuel agresseur devra choisir un des esprits et résoudra normalement son attaque. Elle n'aura aucun effet si l'esprit choisi est un faux. Exemple : un Démon qui possède ce pouvoir au niveau 3 se partagera en 3 esprits. Un éventuel agresseur aura donc 1 chance sur 3 de choisir la bonne cible.

Boomerang (264)

Type : mental.

Coût : 2PP.

Caractéristique : volonté.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de renvoyer une attaque psychique à laquelle il aurait résisté totalement (parce qu'il y est immunisé, en réussissant pleinement son jet de résistance ou simplement à l'aide d'un autre pouvoir). C'est l'utilisateur du pouvoir d'attaque qui en est la victime. Il peut essayer, à son tour, d'y résister. On utilisera le RU du jet de boomerang comme RU de l'attaque ainsi renvoyée.

Immunité (265)

Type : mental, unique.

Coût : 4PP par seconde.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'être immunisé contre tous les pouvoirs psychiques pour une période relativement courte.

Conversion mentale (266)

Type : mental.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de regagner des points de pouvoir lorsqu'il est victime d'une attaque mentale. S'il réussit son jet, l'utilisateur regagnera un nombre de points de pouvoir égal à ceux dépensés par son adversaire pour lancer son attaque. Si les points de pouvoir dépassent alors le nombre de points de pouvoir maximum de l'utilisateur, ceux en sus doivent être dépensés avant une heure (après, ils sont perdus).

COUVERTURE

Chef d'entreprise (311)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'être incarné dans un être humain très connu au lieu de se retrouver dans la peau de la concierge de l'immeuble d'en face (vous savez, celle qui a un chien qui hurle après tout le monde). Il acquiert en même temps toutes ses relations et les avantages matériels qui s'y rapportent. De plus, le personnage peut choisir un

talent supplémentaire au niveau 2, qui représente le minimum nécessaire pour bien se faire passer pour la personne dans laquelle il s'est incarné (attention : la valeur de la caractéristique associée au talent choisi devra être d'au moins 2). Le talent doit être choisi dans la liste suivante : savoir-faire, baratin ou discussion.

Rock-Star (312)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'être incarné dans un être humain très connu au lieu de se retrouver dans la peau de la concierge de l'immeuble d'en face (vous savez, celle qui a un pitbull qui hurle après tout le monde). Il acquiert en même temps toutes ses relations et les avantages matériels qui s'y rapportent. De plus, le personnage peut choisir un talent supplémentaire au niveau 2, qui représente le minimum nécessaire pour bien se faire passer pour la personne dans laquelle il s'est incarné (attention : la valeur de la caractéristique associée au talent choisi devra être d'au moins 2). Le talent doit être choisi dans la liste suivante : chant, jouer d'un instrument ou séduction.

Présentateur T.V. (313)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'être incarné dans un être humain très connu au lieu de se retrouver dans la peau de la concierge de l'immeuble d'en face (vous savez, celle qui a un perroquet qui hurle après tout le monde). Il acquiert en même temps toutes ses relations et les avantages matériels qui s'y rapportent. De plus, le personnage peut choisir un talent supplémentaire au niveau 2, qui représente le minimum nécessaire pour bien se faire passer pour la personne dans laquelle il s'est incarné (attention : la valeur de la caractéristique associée au talent choisi devra être d'au moins 2). Le talent doit être choisi dans la liste suivante : savoir-faire, séduction, baratin ou discussion.

Vedette de cinéma (314)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'être incarné dans un être humain très connu au lieu de se retrouver dans la peau de la concierge de l'immeuble d'en face (vous savez, celle qui a un perroquet qui entonne des chants bavares toute la nuit). Il acquiert en même temps toutes ses relations et les avantages matériels qui s'y rapportent. De plus, le personnage peut choisir un talent supplémentaire au niveau 2, qui représente le minimum nécessaire pour bien se faire passer pour la personne dans laquelle il s'est incarné (attention : la valeur de la caractéristique associée au talent choisi devra être d'au moins 2). Le talent doit être choisi dans la liste suivante : séduction ou comédie.



Politicien (315)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'être incarné dans un être humain très connu au lieu de se retrouver dans la peau de la concierge de l'immeuble d'en face (vous savez, celle qui a un opossum qui manque à chaque fois de se faire écraser par le camion du laitier). Il acquiert en même temps toutes ses relations et les avantages matériels qui s'y rapportent. De plus, le personnage peut choisir un talent supplémentaire au niveau 2, qui représente le minimum nécessaire pour bien se faire passer pour la personne dans laquelle il s'est incarné (attention : la valeur de la caractéristique associée au talent choisi devra être d'au moins 2). Le talent doit être choisi dans la liste suivante : baratin, savoir-faire ou discussion.

Sportif professionnel (316)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'être incarné dans un être humain très connu au lieu de se retrouver dans la peau de la concierge de l'immeuble d'en face (vous savez, celle qui a un fils laitier). Il acquiert en même temps toutes ses relations et les avantages matériels qui s'y rapportent. De plus, le personnage peut choisir un talent supplémentaire au niveau 2, qui représente le minimum nécessaire pour bien se faire passer pour la personne dans laquelle il s'est incarné (attention : la valeur de la caractéristique associée au talent choisi devra être d'au moins 2). Le talent doit être choisi dans la liste suivante : course, corps à corps, grimpé, lancer, nage, acrobatie, voiture, moto ou spécialisation dans un véhicule quelconque.

AUGMENTATION TEMPORAIRE D'UNE CARACTERISTIQUE

Augmentation temporaire de force (321)

Type : mental.

Coût : 1PP.

Caractéristique : volonté.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur (niveau) colonne(s) de bonus lorsqu'il utilise sa caractéristique de force ainsi qu'un talent ou un pouvoir qui lui est associé. Ce bonus est valable pendant (RU) minute(s) (si le jet est raté, le point de pouvoir est perdu et rien ne se passe).

Augmentation temporaire de volonté (322)

Type : mental.

Coût : 1PP.

Caractéristique : volonté.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur (niveau) colonne(s) de bonus lorsqu'il utilise sa caractéristique de volonté ainsi qu'un talent ou un pouvoir qui lui est associé. Ce bonus est valable pendant (RU) minute(s) (si le jet est raté, le point de pouvoir est perdu et rien ne se passe).

Augmentation temporaire de perception (323)

Type : mental.

Coût : 1PP.

Caractéristique : volonté.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur (niveau) colonne(s) de bonus lorsqu'il utilise sa caractéristique de perception ainsi qu'un talent ou un pouvoir qui lui est associé. Ce bonus est valable pendant (RU) minute(s) (si le jet est raté, le point de pouvoir est perdu et rien ne se passe).

Augmentation temporaire d'agilité (324)

Type : mental.

Coût : 1PP.

Caractéristique : volonté.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur (niveau) colonne(s) de bonus lorsqu'il utilise sa caractéristique d'agilité ainsi qu'un talent ou un pouvoir qui lui est associé. Ce bonus est valable pendant (RU) minute(s) (si le jet est raté, le point de pouvoir est perdu et rien ne se passe).

Augmentation temporaire de précision (325)

Type : mental.

Coût : 1PP.

Caractéristique : volonté.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur (niveau) colonne(s) de bonus lorsqu'il utilise sa caractéristique de précision ainsi qu'un talent ou un pouvoir qui lui est associé. Ce bonus est valable pendant (RU) minute(s) (si le jet est raté, le point de pouvoir est perdu et rien ne se passe).

Augmentation temporaire d'apparence (326)

Type : mental.

Coût : 1PP.

Caractéristique : volonté.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur (niveau) colonne(s) de bonus lorsqu'il utilise sa caractéristique d'apparence ainsi qu'un talent ou un pouvoir qui lui est associé. Ce bonus est valable pendant (RU) minute(s) (si le jet est raté, le point de pouvoir est perdu et rien ne se passe).



PROTECTION PHYSIQUE TEMPORAIRE

Champ de force (331-332)

Type : mental.

Coût : 1PP par seconde.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de produire une aura de protection de couleur bleue. Elle le protège de toutes les attaques physiques (balles, armes blanches, objets lancés, glace). La valeur de cette protection est de (niveau) point(s).

Couche de glace (333-334)

Type : physique.

Coût : 3PP par seconde.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de se protéger de (niveau+2) points contre toutes les attaques solides (mais les points de dommages causés par le feu sont doublés) en recouvrant son corps d'une couche de glace solide bien qu'assez souple pour lui permettre de continuer à agir normalement. Le personnage est aussi considéré comme étant immunisé au froid pendant toute la durée d'utilisation du pouvoir.

Tourbillon de feu (335-336)

Type : physique.

Coût : 2PP par seconde.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'être protégé de (niveau+1) points contre toutes les attaques solides (mais les points de dommages causés par le froid ou la glace sont doublés) en se transformant en véritable torche vivante. Le personnage est aussi considéré comme étant immunisé au feu pendant toute la durée d'utilisation du pouvoir.

Champ magnétique (341-342)

Type : mental.

Coût : 2PP par seconde.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de produire une aura de protection de couleur argentée. Elle le protège de toutes les attaques d'origine métallique (balles, épée, hache, etc.). La valeur de cette protection est de (niveau+2) points.

Rebond (343-344)

Type : mental.

Coût : 2PP par seconde.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : 20 mètres.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de le protéger de (niveau) point(s) contre tout type d'attaque solide (balle, arme blanche, flèche, glace, etc.). De plus, si l'utilisateur le désire, et pour 2 PP supplémentaires, l'attaque sera retournée à l'envoyeur avec les mêmes effets (RU identique) s'il se trouve à portée.

Conversion physique (345-346)

Type : mental.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de regagner des points de pouvoir lorsqu'il est victime d'une attaque physique. S'il réussit son jet, l'utilisateur regagnera un nombre de points de pouvoir égal aux points de force perdus. Si les points de pouvoir dépassent alors le nombre de points de pouvoir maximum de l'utilisateur, ceux en sus doivent être dépensés avant une heure (après, ils sont perdus).

DISCRETION

Invisibilité (351-352)

Type : mental.

Coût : 3PP.

Caractéristique : perception, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de devenir invisible aux êtres qui se fondent sur la vue pour se repérer (donc les humains, les Anges, mais pas la plupart des animaux, ni les morts vivants) pendant (niveau x2) seconde(s). Même si le personnage est repéré (avec des sons ou une odeur), il reçoit une protection de (niveau) colonne(s) de malus à toute attaque qui lui serait destinée.

Caméléon (353-354)

Type : physique.

Coût : 2PP.

Caractéristique : perception, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de changer la couleur de sa peau et ainsi de passer inaperçu, mais seulement s'il est entièrement nu, pendant (niveau) heure(s). Le bonus de protection d'un tel mimétisme prendra alors la forme d'un malus de (niveau) colonne(s) de malus à toutes les attaques qui pourraient lui être destinées. Dans un autre registre, on peut se servir de ce pouvoir pour amuser les enfants (il est très facile de se déguiser en Schtroumpf) ou ressembler à une statue (un jet de volonté "moyen" sera nécessaire pour rester immobile et paraître le déguisement).



Forme gazeuse (355-356)

Type : physique.

Coût : 4PP.

Caractéristique : perception, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.



Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de se transformer en gaz mobile (même vitesse qu'un être humain) inodore, insipide, mais visible (verdâtre) pour (niveau) minute(s) (ou avant s'il le désire). Durant cette période il ne peut attaquer physiquement et ne peut pas non plus être attaqué physiquement, mais peut par contre être la cible d'attaques psychiques. Les objets qu'il porte au moment de la transformation sont eux aussi transformés en gaz. Attention : si l'utilisateur est assommé ou rendu « hors-service » mentalement, il commence à se répandre dans l'air au bout de (niveau) seconde(s). A partir de ce moment, il lui faut (1d6 - niveau) heure(s) pour se reconstituer (minimum 1 heure). Attention (bis) : si l'utilisateur se retrouve coincé dans un petit espace aux parois solides au moment de sa reformation, c'est la mort.

Liquéfaction (361-362)

Type : physique.

Coût : 2PP.

Caractéristique : perception, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de se transformer en liquide mobile (même vitesse qu'un être humain, couleur ocre) pour (niveau) minutes (ou moins s'il le désire). Durant cette période il ne peut attaquer physiquement et ne peut pas non plus être attaqué physiquement. Les objets qu'il porte au moment de la transformation sont eux aussi liquéfiés. Si la totalité du liquide est divisée, la reformation ne peut s'opérer sans causer la mort du sujet.

Réduction (363-364)

Type : physique.

Coût : 1PP par minute.

Caractéristique : perception, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de réduire sa taille de façon très importante. Toutes ses caractéristiques et talents restent les mêmes. Ses vêtements et son équipement ne sont pas affectés.

Niveau	Taille	Malus	Bonus
1	Divisée par 2 (90 cm)	-1	+1
2	Divisée par 5 (35 cm)	-2	+1
3	Divisée par 10 (18 cm)	-2	+2
4	Divisée par 20 (9 cm)	-3	+2
5	Divisée par 50 (4 cm)	-3	+3
6	Divisée par 100 (2 cm)	-4	+3

Malus : modificateur au jet de toucher d'une attaque physique qui lui est destinée.

Bonus : modificateur au jet de discrétion de l'individu ainsi réduit.

Polymorphie (365-366)

Type : physique.

Coût : 3PP.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de changer de visage pendant (niveau) heure(s). L'utilisateur peut aussi changer légèrement

de forme, tout en restant humain. Il peut modifier sa taille de 30cm en plus ou en moins, changer de sexe, de cheveux et de couleur de peau ou de visage. Le personnage peut aussi modifier son apparence de (niveau) point(s), en plus ou en moins (pour une valeur minimale de 1 et maximale de 6), lors de cette transformation.

DETECTION

Détection du Bien (411-412)

Type : mental.

Coût : 4PP.

Caractéristique : perception.

Défense : aucune.

Portée : variable.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de détecter la présence d'un être divin (un Ange, un avatar d'Archange, un Archange, un fils (ou une fille) de Dieu, un serviteur ou un soldat de Dieu). Le maître de jeu devra donner la position approximative de ces créatures, mais ni leur puissance, ni leur nombre exact. La portée effective du pouvoir est un cercle de (niveau fois 10) mètres de rayon.

Détection des ennemis (413-414)

Type : mental.

Coût : 3PP.

Caractéristique : perception.

Défense : aucune.

Portée : variable.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de détecter la présence d'êtres vivants qui lui veulent du mal (pas obligatoirement le tuer, mais au moins le gêner dans ses investigations). Le maître de jeu devra donner la position approximative de ces créatures, mais ni leur puissance, ni leur nombre exact. La portée effective du pouvoir est de (niveau+2) mètres de rayon.

Détection des créatures invisibles (415-416)

Type : mental.

Coût : 1PP par minute.

Caractéristique : perception, automatique.

Défense : aucune.

Portée : vue.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de pouvoir percevoir les objets (ou personnes) cachés, camouflés, invisibles et/ou utilisant un pouvoir de "caméléon".

Détection du futur proche (421-422)

Type : mental.

Coût : 3PP.

Caractéristique : volonté.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de prévoir le futur dans un délai de (niveau) minute(s). Le maître de jeu se fera un plaisir de décrire le futur avec de multiples descriptions à double sens que le joueur devra déchiffrer. Inutile de préciser qu'avec ces renseignements en main, le personnage risque de changer ses plans et le futur décrit n'aura jamais lieu (c'est tout le but du pouvoir d'ailleurs).





en plus
ou de visa-
point(s), en
(6), lors de

détecter la
échange, un
e maître de
mais ni leur
est un cercle

détecter la
ent le tuer,
devra don-
nce, ni leur
mètres de

(16)

ou utilisant
ouvoir per-

e prévoir le
ra un plaisir
ue le joueur
en main, le
jamais lieu

Détection du danger (423-424)

Type : mental, permanent.

Coût : 1PP par minute.

Caractéristique : apparence.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'être prévenu si un danger proche le guette. Le délai entre le danger et la détection est d'un maximum de (niveau) minute(s). C'est au maître de jeu de lancer les dés en secret (chaque fois qu'un danger se présente) et il n'indiquera au joueur qu'il est en danger que si le jet est réussi.

Détection de la vérité (425-426)

Type : mental.

Coût : 3PP par minute.

Caractéristique : volonté.

Défense : volonté.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de savoir si la personne qui lui parle lui dit la vérité.

COMMUNICATION

Télépathie (431-432)

Type : mental.

Coût : 1PP.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : variable.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'envoyer un message mental de 20 mots maximum à une personne connue (que le Démon a au moins vue une fois) avec une portée de (niveau fois 100) kilomètres.

Dialogue mental (433-434)

Type : mental.

Coût : 2PP par minute.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : variable.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de converser mentalement à distance. A partir du moment où l'utilisateur a vu une personne au moins une fois et que cette dernière est détectable mentalement, il peut dialoguer avec elle. La portée de ce pouvoir est de (niveau) kilomètre(s).

Lire les pensées (435-436)

Type : mental.

Coût : 3PP.

Caractéristique : volonté.

Défense : volonté.

Portée : 10 mètres.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de lire les pensées superficielles (ce qu'il pense au moment de la réussite du pouvoir) d'un être vivant. La victime peut résister en réussissant un conflit psychique.

Lire les sentiments (441-442)

Type : mental.

Coût : 1PP.

Caractéristique : volonté.

Défense : volonté.

Portée : 20 mètres.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de lire les sentiments qui animent un être vivant se trouvant à moins de 20 mètres. La victime peut résister en réussissant un conflit psychique.

Dialogue multiple (443-444)

Type : mental.

Coût : 4PP par minute.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de communiquer mentalement avec (niveau) personne(s) connue(s) (que le Démon a au moins vue(s) une fois) et qui sont toutes situées à moins de (niveau) kilomètre(s).

Contrôle des animaux (445-446)

Type : mental.

Coût : 2PP.

Caractéristique : apparence.

Défense : volonté.

Portée : vue.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de contrôler un animal pendant (niveau) minute(s). Les actions de la victime ne devront pas aller à l'encontre de ses convictions profondes (exemple : elle ne se suicidera pas). L'utilisateur pourra communiquer télépathiquement avec la victime et pourra "voir" par ses sens. Le type d'animal qui peut être contrôlé dépend du niveau.

Niveau	Animal
1	Poissons et mollusques.
2	Idem ci-dessus plus insectes et arachnides.
3	Idem ci-dessus plus reptiles et batraciens.
4	Idem ci-dessus plus oiseaux.
5	Idem ci-dessus plus mammifères et marsupiaux (sauf primates et dauphins).
6	Tous les animaux.

DEPLACEMENT

Téléportation (451)

Type : mental.

Coût : 5PP.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de s'auto-transporter instantanément d'un endroit à un autre, à partir du moment où l'utilisateur sait où il se trouve par rapport à l'endroit à atteindre et qu'il a vu cet endroit au moins une fois. La distance maximale franchissable est de (niveau) kilomètre(s). L'utilisateur peut emporter jusqu'à (niveau fois 20) kilogrammes avec lui. Attention ! Une reformation dans une matière solide entraîne la mort.



Vol (452)

Type : physique.

Coût : 3PP.

Caractéristique : apparence.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de voler à une vitesse égale à sa propre vitesse. La victime peut résister en réussissant un conflit psychique.

Bond (453)

Type : physique.

Coût : 1PP.

Caractéristique : apparence.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de bondir à une vitesse égale à sa propre vitesse. La victime peut résister en réussissant un conflit psychique.

Vitesse (454)

Type : physique.

Coût : 1PP.

Caractéristique : apparence.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de se déplacer à une vitesse égale à sa propre vitesse. La victime peut résister en réussissant un conflit psychique.

Déplacement (455)

Type : mental.

Coût : 1PP.

Caractéristique : apparence.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de se déplacer à une vitesse égale à sa propre vitesse. La victime peut résister en réussissant un conflit psychique.

Déplacement (456)

Type : mental.

Coût : 5PP.

Caractéristique : apparence.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de se déplacer à une vitesse égale à sa propre vitesse. La victime peut résister en réussissant un conflit psychique.

Vol (452)

Type : physique.

Coût : 3PP par minute.

Caractéristique : agilité, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de voler à une vitesse égale à (niveau+1) fois celle d'un personnage à pied. Rappelons pour mémoire qu'un personnage peut parcourir, à pied, (6 + force) mètres par seconde.

Bond (453)

Type : physique.

Coût : 1PP.

Caractéristique : agilité, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de réaliser un bond de (niveau fois 5) mètres (en hauteur ou en longueur). Il peut ainsi plonger sur une cible, échapper à un combat ou monter sur un immeuble sans dommages.

Vitesse (454)

Type : physique.

Coût : 1PP par minute.

Caractéristique : agilité, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de se mouvoir (mais pas d'agir) beaucoup plus rapidement que la normale. La vitesse du personnage est alors multipliée par (niveau+2). Ce pouvoir peut évidemment être cumulé avec celui de vol.

Déphasage (455)

Type : mental.

Coût : 1PP.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'être déphasé pendant un peu plus d'une seconde. Le personnage est totalement non corporel mais reste visible. Il peut se déplacer normalement et ne peut être affecté que par un pouvoir mental. Lorsqu'il est déphasé, il peut se déplacer à travers une créature vivante mais pas à travers un objet. Il ne peut pas agir (uniquement se déplacer) et se contente d'attendre son retour dans le monde physique à la fin de sa seconde suivante.

Déplacement temporel (456)

Type : mental.

Coût : 5PP.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de revenir d'une seconde dans le passé. Cela sera particulièrement utile en cas de combat vu la faible durée du saut possible. Pour le même tarif, il peut aussi avancer d'une seconde dans le temps et disparaître aux yeux de tous (il n'existe plus jusqu'à la seconde suivante).

TALENT

Talent physique (461)

Type : mental, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : force, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir permet à son possesseur de posséder un talent au niveau 6 et ce, quelle soit la valeur de sa caractéristique associée. Le choix exact du talent est laissé au joueur, mais ce doit être un talent "physique". Un personnage peut posséder plusieurs fois ce pouvoir (il choisit simplement à chaque fois un talent différent).

Talent artistique (462)

Type : mental, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : perception, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir permet à son possesseur de posséder un talent au niveau 6 et ce, quelle que soit la valeur de sa caractéristique associée. Le choix exact du talent est laissé au joueur, mais ce doit être un talent "artistique". Un personnage peut posséder plusieurs fois ce pouvoir (il choisit simplement à chaque fois un talent différent).

Talent scientifique (463)

Type : mental, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir permet à son possesseur de posséder un talent au niveau 6 et ce, quelle que soit la valeur de sa caractéristique associée. Le choix exact du talent est laissé au joueur, mais ce doit être un talent "scientifique". Un personnage peut posséder plusieurs fois ce pouvoir (il choisit simplement à chaque fois un talent différent).

Talent de communication (464)

Type : mental, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir permet à son possesseur de posséder un talent au niveau 6 et ce, quelle que soit la valeur de sa caractéristique associée. Le choix exact du talent est laissé au joueur, mais ce doit être un talent de « communication ». Un personnage peut posséder plusieurs fois ce pouvoir (il choisit simplement à chaque fois un talent différent).

Talent de ruse (465)

Type : mental, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : perception, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.



Description : ce pouvoir permet à son possesseur de posséder un talent au niveau 6 et ce, quelle que soit la valeur de sa caractéristique associée. Le choix exact du talent est laissé au joueur, mais ce doit être un talent "de ruse". Un personnage peut posséder plusieurs fois ce pouvoir (il choisit simplement à chaque fois un talent différent).

Talent de combat (466)

Type : mental, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir permet à son possesseur de posséder un talent au niveau 6 et ce, quelle que soit la valeur de sa caractéristique associée. Le choix exact du talent est laissé au joueur, mais ce doit être un talent "de combat". Un personnage peut posséder plusieurs fois ce pouvoir (il choisit simplement à chaque fois un talent différent).

AUGMENTATION PERMANENTE D'UNE CARACTERISTIQUE

Augmentation permanente de force (511)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : force, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur un point de force supplémentaire. La caractéristique peut même être augmentée au-dessus du maximum autorisé et même atteindre 6. Bien que ne possédant qu'un niveau, ce pouvoir peut être acquis plusieurs fois (la caractéristique est majorée d'un point à chaque fois) avec les mêmes restrictions que ci-dessus. Lorsqu'un PNJ obtient ce pouvoir, ne prenez pas la peine de l'inscrire sur sa fiche de personnage : contentez-vous de majorer la force du personnage d'un point.

Augmentation permanente de volonté (512)

Type : mental, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur un point de volonté supplémentaire (et donc, par la même occasion, un point de pouvoir). La caractéristique peut même être augmentée au-dessus du maximum autorisé et même atteindre 6. Bien que ne possédant qu'un niveau, ce pouvoir peut être acquis plusieurs fois (la caractéristique est majorée d'un point à chaque fois) avec les mêmes restrictions que ci-dessus.

Lorsqu'un PNJ obtient ce pouvoir, ne prenez pas la peine de l'inscrire sur sa fiche de personnage : contentez-vous de majorer la volonté du personnage d'un point (ainsi que ses points de pouvoir).



Augmentation permanente de perception (513)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : perception, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur un point de perception supplémentaire. La caractéristique peut même être augmentée au-dessus du maximum autorisé et même atteindre 6. Bien que ne possédant qu'un niveau, ce pouvoir peut être acquis plusieurs fois (la caractéristique est majorée d'un point à chaque fois) avec les mêmes restrictions que ci-dessus. Lorsqu'un PNJ obtient ce pouvoir, ne prenez pas la peine de l'inscrire sur sa fiche de personnage : contentez-vous de majorer la perception du personnage d'un point.

Augmentation permanente d'agilité (514)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : agilité, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur un point d'agilité supplémentaire. La caractéristique peut même être augmentée au-dessus du maximum autorisé et même atteindre 6. Bien que ne possédant qu'un niveau, ce pouvoir peut être acquis plusieurs fois (la caractéristique est majorée d'un point à chaque fois) avec les mêmes restrictions que ci-dessus. Lorsqu'un PNJ obtient ce pouvoir, ne prenez pas la peine de l'inscrire sur sa fiche de personnage : contentez-vous de majorer l'agilité du personnage d'un point.

Augmentation permanente de précision (515)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : précision, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur un point de précision supplémentaire. La caractéristique peut même être augmentée au-dessus du maximum autorisé et même atteindre 6. Bien que ne possédant qu'un niveau, ce pouvoir peut être acquis plusieurs fois (la caractéristique est majorée d'un point à chaque fois) avec les mêmes restrictions que ci-dessus. Lorsqu'un PNJ obtient ce pouvoir, ne prenez pas la peine de l'inscrire sur sa fiche de personnage : contentez-vous de majorer la précision du personnage d'un point.

Augmentation permanente d'apparence (516)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur un point d'apparence supplémentaire. La caractéristique peut même être augmentée au-dessus du maximum autorisé et même atteindre 6. Bien que ne possédant qu'un niveau, ce pouvoir peut être acquis plusieurs fois (la caractéristique est majorée d'un point à chaque fois) avec les mêmes restrictions que ci-dessus. Lorsqu'un PNJ obtient ce pouvoir, ne prenez pas la peine de l'inscrire sur sa fiche de personnage : contentez-vous de majorer l'apparence du personnage d'un point.



513)

ARME ET ARMURE MAGIQUES

Arme de contact maudite (521)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 1PP.

Caractéristique : force, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder une arme magique très puissante. L'arme magique se trouve normalement sur une marche intermédiaire et n'apparaît sur la marche terrestre que lorsque le personnage souhaite l'utiliser (cette action est totalement volontaire, coûte 1PP et est considérée comme un pouvoir mental). Elle peut disparaître de la même façon et pour le même coût. L'arme voit sa puissance et sa précision augmenter de 4 points chaque fois que son possesseur l'utilise et ce, sans dépenser aucun PP. Une telle arme est indestructible. C'est au joueur de choisir le type d'arme de contact (épée à deux mains, poignard, hache, etc.) qu'il reçoit.

Arme à distance maudite (522)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 2PP.

Caractéristique : précision, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder une arme magique très puissante. L'arme magique se trouve normalement sur une marche intermédiaire et n'apparaît sur la marche terrestre que lorsque le personnage souhaite l'utiliser (cette action est totalement volontaire, coûte 2PP et est considérée comme un pouvoir mental). Elle peut disparaître de la même façon et pour le même coût. L'arme voit sa puissance et sa précision augmenter de 2 points chaque fois que son possesseur l'utilise et ce, sans dépenser aucun PP. Une telle arme ne nécessite aucune munitions et est indestructible. C'est au joueur de choisir le type d'arme à distance (revolver, canon scié, fusil-mitrailleur, etc.) qu'il reçoit.

Arme de contact mobile (523)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 2PP, +1PP par minute.

Caractéristique : force, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder une arme magique très puissante. L'arme magique se trouve normalement sur une marche intermédiaire et n'apparaît sur la marche terrestre que lorsque le personnage souhaite l'utiliser (cette action est totalement volontaire, coûte 2PP et est considérée comme un pouvoir mental). Elle peut disparaître de la même façon et pour le même coût. L'arme combat par elle-même avec un talent de combat approprié de niveau 4. Elle peut se déplacer à la même vitesse qu'un être humain qui marche, sans toutefois s'éloigner de plus de 50 mètres de son possesseur. L'arme voit sa puissance et sa précision augmenter de 3 points chaque fois qu'elle attaque et ce sans dépenser aucun PP. Une telle arme est indestructible. C'est au joueur de choisir le type d'arme de contact (épée à deux mains, poignard, hache, etc.) qu'il reçoit.

Arme à distance mobile (524)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 3PP, +1PP par minute.

Caractéristique : précision, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder une arme magique très puissante. L'arme magique se trouve normalement sur une marche intermédiaire et n'apparaît sur la marche terrestre que lorsque le personnage souhaite l'utiliser (cette action est totalement volontaire, coûte 3PP et est considérée comme un pouvoir mental). Elle peut disparaître de la même façon et pour le même coût. L'arme combat par elle-même avec un talent de combat approprié de niveau 4. Elle peut se déplacer à la même vitesse qu'un être humain qui marche, sans toutefois s'éloigner de plus de 50 mètres de son possesseur. L'arme voit sa puissance et sa précision augmenter de 1 point chaque fois qu'elle attaque et ce sans dépenser aucun PP. Une telle arme est indestructible et ne nécessite aucune munitions. C'est au joueur de choisir le type d'arme à distance (revolver, fusil à pompe, lance-grenades, etc.) qu'il reçoit.

Armure maudite (525)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 1PP.

Caractéristique : force, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder un objet magique qui lui confère une protection surnaturelle. L'objet magique se trouve normalement sur une marche intermédiaire et n'apparaît sur la marche terrestre que lorsque le personnage souhaite l'utiliser (cette action est totalement volontaire, coûte 1PP et est considérée comme un pouvoir mental). Il peut disparaître de la même façon et pour le même coût. Un tel objet augmente de 3 points la protection physique dont dispose le personnage. Il est indestructible et c'est le joueur qui doit déterminer son apparence réelle (bijou, casque, gant clouté, etc.). Dans tous les cas il doit être visible, baroque et relativement encombrant.

Relique impie (526)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 4PP, +1PP par minute.

Caractéristique : précision, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder une arme magique véritablement très puissante. L'arme contient l'âme d'un Démon qui a été puni (il était tellement violent que sa transformation en familier n'a même pas été imaginée). L'arme magique se trouve normalement sur une marche intermédiaire et n'apparaît sur la marche terrestre que lorsque le personnage souhaite l'utiliser (cette action est totalement volontaire, coûte 4PP et est considérée comme un pouvoir mental). Elle peut disparaître de la même façon et pour le même coût. L'arme combat par elle-même avec un talent de combat approprié de niveau 4. Elle peut se déplacer à la même vitesse qu'un être humain qui marche, sans toutefois s'éloigner de plus de 50 mètres de son possesseur. L'arme voit sa puissance et sa précision augmenter de 1 point chaque fois qu'elle attaque (si c'est une arme à distance, la puissance et la précision ne sont pas majorées) et ce sans dépenser aucun PP. Une telle arme est indestructible et ne nécessite



aucune munitions (si c'est une arme à distance). C'est au joueur de choisir le type d'arme (épée, hache, revolver, fusil à pompe, lance-grenades, hallebarde, etc.) qu'il reçoit. Elle peut communiquer avec son propriétaire par télépathie et possède 6PP qu'elle récupère à raison d'un toutes les 24 heures. Elle possède 3 pouvoirs à déterminer en jetant 2d6 trois fois de suite. Chaque pouvoir est acquis au niveau 1 (+1 pour chaque fois que le même pouvoir est tiré au sort).

2d6	Pouvoir
2	Absorption de douleur
3	Choc électrique
4	Jet de flammes
5	Lire les pensées
6	Peur
7	Détection du Bien
8	Paralyse
9	Lire les sentiments
10	Jet de glace
11	Douleur
12	Champ de force

OBJET MAGIQUE

Croix (531)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur un objet magique qui contient deux pouvoirs magiques différents. C'est le possesseur de l'objet qui devra dépenser les points de pouvoir nécessaires au bon fonctionnement des pouvoirs qui y sont contenus. L'objet perd tout pouvoir magique à la mort de son possesseur. Ces pouvoirs devront être tirés au sort en utilisant la table ci-dessous. Dans tous les cas c'est le possesseur de l'objet qui bénéficie de tous les effets du pouvoir. Chaque pouvoir est acquis au niveau 2 (+1 si le même pouvoir est tiré au sort deux fois de suite).

1d6	Pouvoir
1	Détection du Bien
2	Télépathie
3	Polymorphie
4	Volonté supranormale
5	Onde de choc
6	Tourbillon de feu

Sceptre (532)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur un objet magique qui contient deux pouvoirs magiques différents. C'est le possesseur de l'objet qui devra dépenser les points de pouvoir nécessaires au bon fonctionnement des pouvoirs qui y sont contenus. L'objet perd tout pouvoir magique à la mort de son possesseur. Ces pouvoirs devront être tirés au sort en utilisant la table

ci-dessous. Dans tous les cas c'est le possesseur de l'objet qui bénéficie de tous les effets du pouvoir. Chaque pouvoir est acquis au niveau 2 (+1 si le même pouvoir est tiré au sort deux fois de suite).

1d6	Pouvoir
1	Charme
2	Paralyse
3	Détection des ennemis
4	Malédiction « Vieillessement »
5	Peur
6	Contrôle des animaux

Crâne humain (533)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur un objet magique qui contient deux pouvoirs magiques différents. C'est le possesseur de l'objet qui devra dépenser les points de pouvoir nécessaires au bon fonctionnement des pouvoirs qui y sont contenus. L'objet perd tout pouvoir magique à la mort de son possesseur. Ces pouvoirs devront être tirés au sort en utilisant la table ci-dessous. Dans tous les cas c'est le possesseur de l'objet qui bénéficie de tous les effets du pouvoir. Chaque pouvoir est acquis au niveau 2 (+1 si le même pouvoir est tiré au sort deux fois de suite).

1d6	Pouvoir
1	Jet de flammes
2	Jet de glace
3	Jet d'acide
4	Malédiction « Laideur »
5	Conversion physique
6	Conversion mentale

Chevalière (534)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur un objet magique qui contient deux pouvoirs magiques différents. C'est le possesseur de l'objet qui devra dépenser les points de pouvoir nécessaires au bon fonctionnement des pouvoirs qui y sont contenus. L'objet perd tout pouvoir magique à la mort de son possesseur. Ces pouvoirs devront être tirés au sort en utilisant la table ci-dessous. Dans tous les cas c'est le possesseur de l'objet qui bénéficie de tous les effets du pouvoir. Chaque pouvoir est acquis au niveau 2 (+1 si le même pouvoir est tiré au sort deux fois de suite).

1d6	Pouvoir
1	Augm. temporaire de volonté
2	Charme
3	Champ magnétique
4	Invisibilité
5	Volonté supranormale
6	Immunité



bénéficie de
2 (+1 si le

Dague de sacrifice (535)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur un objet magique qui contient deux pouvoirs magiques différents. C'est le possesseur de l'objet qui devra dépenser les points de pouvoir nécessaires au bon fonctionnement des pouvoirs qui y sont contenus. L'objet perd tout pouvoir magique à la mort de son possesseur. Ces pouvoirs devront être tirés au sort en utilisant la table ci-dessous. Dans tous les cas c'est le possesseur de l'objet qui bénéficie de tous les effets du pouvoir. Chaque pouvoir est acquis au niveau 2 (+1 si le même pouvoir est tiré au sort deux fois de suite).

1d6	Pouvoir
1	Douleur
2	Absorption de volonté
3	Absorption de force
4	Absorption de douleur
5	Absorption d'apparence
6	Éventration

Médaille en forme de pentacle (536)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur un objet magique qui contient deux pouvoirs magiques différents. C'est le possesseur de l'objet qui devra dépenser les points de pouvoir nécessaires au bon fonctionnement des pouvoirs qui y sont contenus. L'objet perd tout pouvoir magique à la mort de son possesseur. Ces pouvoirs devront être tirés au sort en utilisant la table ci-dessous. Dans tous les cas c'est le possesseur du pouvoir qui bénéficie de tous les effets du pouvoir. Chaque pouvoir est acquis au niveau 2 (+1 si le même pouvoir est tiré au sort deux fois de suite).

1d6	Pouvoir
1	Téléportation
2	Talent artistique
3	Déphasage
4	Lire les pensées
5	Talent de communication
6	Déplacement temporel

PLANQUE

Morgue (541)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder une planque où il peut se cacher lorsque les investigations des forces du Bien se

font trop pressantes. C'est toujours, non seulement un endroit discret, mais aussi situé dans un coin où personne ne viendra le chercher. Si les personnages-joueurs sont poursuivis par un ennemi quelconque, ce dernier n'aura aucune chance de les repérer s'ils utilisent la planque. La morgue est un endroit calme où l'on ne s'étonne jamais de voir des individus étranges. Lorsqu'il est dans sa planque le personnage se fait le plus souvent passer pour un médecin ou simplement le gardien (de jour ou de nuit). En cas d'alerte, il peut toujours se cacher dans l'un des tiroirs. Un personnage qui reçoit ce pouvoir gagne le talent médecine au niveau 4 (si sa volonté est moindre, le niveau du talent gagné correspond à la valeur de cette caractéristique).

Cimetière (542)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : perception, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder une planque où il peut se cacher lorsque les investigations des forces du Bien se font trop pressantes. C'est toujours, non seulement un endroit discret, mais aussi situé dans un coin où personne ne viendra le chercher. Si les personnages-joueurs sont poursuivis par un ennemi quelconque, ce dernier n'aura aucune chance de les repérer s'ils utilisent la planque. Le métier de gardien de cimetière est des plus reposants. Même si habiter dans un caveau dont on possède la clef n'offre pas franchement tout le confort que l'on puisse souhaiter, c'est quand même un endroit où l'on ne risque pas d'être dérangé par les locataires. Un personnage qui reçoit ce pouvoir gagne le talent discrétion au niveau 4 (si sa perception est moindre, le niveau du talent gagné correspond à la valeur de cette caractéristique).

Immeuble (543)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder une planque où il peut se cacher lorsque les investigations des forces du Bien se font trop pressantes. C'est toujours, non seulement un endroit discret, mais aussi situé dans un coin où personne ne viendra le chercher. Si les personnages-joueurs sont poursuivis par un ennemi quelconque ce dernier n'aura aucune chance de les repérer s'ils utilisent la planque. Quoi de plus anonyme qu'un immeuble ? En plus, s'il est situé dans un quartier « chaud » il est improbable que les Anges un peu trop blancs de peau puissent parvenir jusqu'à vous. De toute façon ils n'en auront même pas l'idée. Un personnage qui reçoit ce pouvoir gagne le talent baratin au niveau 4 (si son apparence est moindre, le niveau du talent gagné correspond à la valeur de cette caractéristique).



Hôpital (544)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder une planque où il peut se cacher lorsque les investigations des forces du Bien se font trop pressantes. C'est toujours, non seulement un endroit discret, mais aussi situé dans un coin où personne ne viendra le chercher. Si les person-



nages-joueurs sont poursuivis par un ennemi quelconque ce dernier n'aura aucune chance de les repérer s'ils utilisent la planque. Des dizaines d'infirmières à trousse, des médecins à pervertir et des malades à torturer, l'hôpital est une planque idéale couplée d'un véritable parc d'attractions pour Démon. Les connaisseurs en redemandent ! Un personnage qui reçoit ce pouvoir gagne le talent médecine au niveau 4 (si sa volonté est moindre, le niveau du talent gagné correspond à la valeur de cette caractéristique).

Laboratoire (545)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder une planque où il peut se cacher lorsque les investigations des forces du Bien se font trop pressantes. C'est toujours, non seulement un endroit discret, mais aussi situé dans un coin où personne ne viendra le chercher. Si les personnages-joueurs sont poursuivis par un ennemi quelconque ce dernier n'aura aucune chance de les repérer s'ils utilisent la planque. Cette planque est plus calme mais aussi moins amusante que l'hôpital. La seule chance de passer un bon moment c'est de tomber sur un laboratoire qui pratique l'expérimentation animale, appelée aussi vivisection. Dans ce cas, ce sont des heures d'amusement pour petits et grands. Un personnage qui reçoit ce pouvoir gagne le talent chimie au niveau 4 (si sa volonté est moindre, le niveau du talent gagné correspond à la valeur de cette caractéristique).

Église (546)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder une planque où il peut se cacher lorsque les investigations des forces du Bien se font trop pressantes. C'est toujours, non seulement un endroit discret, mais aussi situé dans un coin où personne ne viendra le chercher. Si les personnages-joueurs sont poursuivis par un ennemi quelconque ce dernier n'aura aucune chance de les repérer s'ils utilisent la planque. Aucun Ange n'irait imaginer qu'un Démon puisse se planquer dans une église. Et pourtant c'est si simple : il suffit de noyer le curé dans le bénitier, éventrer les diverses grenouilles avec un crucifix rouillé et prendre ensuite la place de l'ancien propriétaire du lieu. Ce sont les paroissiens qui vont apprécier votre prochaine messe... Si vous n'aimez pas les problèmes, prenez une église désaffectée, elle fera parfaitement l'affaire. Un personnage qui reçoit ce pouvoir gagne le talent discussion au niveau 4 (si sa volonté est moindre, le niveau du talent gagné correspond à la valeur de cette caractéristique).



LIEU DE REUNION

Caverne (551)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : agilité, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder un lieu de réunion vaste et relativement discret où ses serviteurs et/ou amis pourront ourdir des plans visant à détruire les forces du Bien. On peut aussi y entasser du matos tout en gardant bien à l'esprit qu'un tel lieu est bien moins discret qu'une planque. On trouve des réseaux de cavernes sous de nombreuses villes et les cavernes en pleine campagne sont souvent encore plus grandes. On parvient même quelquefois à y entrer avec un véhicule motorisé. Un personnage qui reçoit ce pouvoir gagne le talent grimpé au niveau 4 (si son agilité est moindre, le niveau du talent gagné correspond à la valeur de cette caractéristique).

Catacombes (552)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : force, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder un lieu de réunion vaste et relativement discret où ses serviteurs et/ou amis pourront ourdir des plans visant à détruire les forces du Bien. On peut aussi y entasser du matos tout en gardant bien à l'esprit qu'un tel lieu est bien moins discret qu'une planque. Il existe des catacombes sous quelques villes au monde mais les plus connues se trouvent certainement à Paris (ça tombe bien, c'est là que se déroulent la plupart des parties). Un personnage qui reçoit ce pouvoir gagne le talent course au niveau 4 (si sa force est moindre, le niveau du talent gagné correspond à la valeur de cette caractéristique).

Égouts (553)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : force, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder un lieu de réunion vaste et relativement discret où ses serviteurs et/ou amis pourront ourdir des plans visant à détruire les forces du Bien. On peut aussi y entasser du matos tout en gardant bien à l'esprit qu'un tel lieu est bien moins discret qu'une planque. En France les égouts sont petits et sales. Aux USA on peut y rouler en voiture ou en moto (si le Punisher peut le faire, les Démon aussi). C'est discret mais toujours humide et sale. Un personnage qui reçoit ce pouvoir gagne le talent course au niveau 4 (si sa force est moindre, le niveau du talent gagné correspond à la valeur de cette caractéristique).

Métro (554)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : précision, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder un lieu de réunion vaste et relativement discret où ses serviteurs et/ou amis pourront ourdir des plans visant à détruire les forces du Bien. On peut aussi y entasser du matos tout en gardant bien à l'esprit qu'un tel lieu est bien moins discret qu'une planque. Il existe des métros souterrains sous la plupart des villes du monde. Pour ce qui est de la faune qui y vit, pensez à Subway et vous verrez que les Démon seront certainement les moins tarés du lot. Un personnage qui reçoit ce pouvoir gagne le talent crochetage au niveau 4 (si sa précision est moindre, le niveau du talent gagné correspond à la valeur de cette caractéristique).



sséder un
t/ou amis
peut aussi
u est bien
es sous de
nt encore
véhicule
rimpé au
respond à

sséder un
/ou amis
peut aussi
u est bien
ques villes
ça tombe
nage qui
moindre,
ique).

sséder un
/ou amis
peut aussi
est bien
ales. Aux
faire, les
rsonnage
force est
caracté-

sséder un
/ou amis
peut aussi
est bien
a plupart
Subway
s du lot.
niveau 4
la valeur



UMG
MAD

Squat (555)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : agilité, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder un lieu de réunion vaste et relativement discret où ses serviteurs et/ou amis pourront ourdir des plans visant à détruire les forces du Bien. On peut aussi y entasser du matos tout en gardant bien à l'esprit qu'un tel lieu est bien moins discret qu'une planque. On peut trouver un squat très facilement. La seule chose difficile c'est de le garder longtemps sans que les C.R.S., un beau matin, ne viennent vous jeter dehors à coup de matraque dans la tronche. Ce pouvoir (car c'en est un !) permet justement de le garder indéfiniment. Ça s'explique pas, c'est magique... Un personnage qui reçoit ce pouvoir gagne le talent corps à corps au niveau 4 (si son agilité est moindre, le niveau du talent gagné correspond à la valeur de cette caractéristique).

Hangar (556)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : perception, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder un lieu de réunion vaste et relativement discret où ses serviteurs et/ou amis pourront ourdir des plans visant à détruire les forces du Bien. On peut aussi y entasser du matos tout en gardant bien à l'esprit qu'un tel lieu est bien moins discret qu'une planque. Un hangar est l'endroit idéal pour planquer du gros matos (véhicules, armement en grande quantité) même si les conditions de vie n'y sont pas géniales. Un personnage qui reçoit ce pouvoir gagne le talent discrétion au niveau 4 (si sa perception est moindre, le niveau du talent gagné correspond à la valeur de cette caractéristique).

SIGNE EXTERIEUR DE RICHESSE

Yacht (561)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'avoir accès à un signe extérieur de richesse dont il peut se servir pour prendre du bon temps tout en essayant d'échapper au fisc. Cela ne sert pas à grand chose mais permet de donner du corps à votre personnage (et peut tout de même aider dans certains scénarios où le look a autant d'importance que la puissance des pouvoirs offensifs). Le yacht est carrément classe et peut servir de base pour tous les scénarios qui se passent sur une côte quelconque (reste à trouver le temps de le faire venir si ledit scénario se déroule à l'étranger). Un personnage qui reçoit ce pouvoir gagne le talent yacht au niveau 4 (si sa volonté est moindre, le niveau du talent gagné correspond à la valeur de cette caractéristique).

Chevaux de course (562)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'avoir accès à un signe extérieur de richesse dont il peut se servir pour prendre du bon temps tout en essayant d'échapper au fisc. Cela ne sert pas à grand chose mais permet de donner du corps à votre personnage (et peut tout de même aider dans certains scénarios où le look a autant d'importance que la puissance des pouvoirs offensifs). Posséder un haras et des chevaux de course ne sert à rien mais peut tout de même rapporter un peu d'argent. Mais c'est tout de même la classe d'inviter les autres Démons du groupe à y faire un tour. Un personnage qui reçoit ce pouvoir gagne le talent savoir-faire au niveau 4 (si son apparence est moindre, le niveau du talent gagné correspond à la valeur de cette caractéristique).

Voitures de course (563)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : perception, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'avoir accès à un signe extérieur de richesse dont il peut se servir pour prendre du bon temps tout en essayant d'échapper au fisc. Cela ne sert pas à grand chose mais permet de donner du corps à votre personnage (et peut tout de même aider dans certains scénarios où le look a autant d'importance que la puissance des pouvoirs offensifs). Posséder une écurie de course automobile vous ouvre bien des portes et vous permet de fréquenter les gens de la haute société (s'ils vous ont à la bonne, ça peut toujours servir). Un personnage qui reçoit ce pouvoir gagne le talent voiture au niveau 4 (si sa perception est moindre, le niveau du talent gagné correspond à la valeur de cette caractéristique).

Jet privé (564)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : perception, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'avoir accès à un signe extérieur de richesse dont il peut se servir pour prendre du bon temps tout en essayant d'échapper au fisc. Cela ne sert pas à grand chose mais permet de donner du corps à votre personnage (et peut tout de même aider dans certains scénarios où le look a autant d'importance que la puissance des pouvoirs offensifs). Posséder un jet privé est non seulement très classe mais aussi bien pratique pour passer les frontières sans que les douaniers vous posent trop de questions. La faible autonomie du jet ne permet pourtant pas de traverser les océans ou partir loin vers le centre de l'Europe, mais dans tous les autres cas, c'est tout bonus. Un personnage qui reçoit ce pouvoir gagne le talent avion au niveau 4 (si sa perception est moindre, le niveau du talent gagné correspond à la valeur de cette caractéristique).



Ile déserte (565)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : force, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'avoir accès à un signe extérieur de richesse dont il peut se servir pour prendre du bon temps tout en essayant d'échapper au fisc. Cela ne sert pas à grand chose mais permet de donner du corps à votre personnage (et peut tout de même aider dans certains scénarios où le look a autant d'importance que la puissance des pouvoirs offensifs). Pas de soucis, vous pouvez la situer n'importe où dans le monde bien qu'une petite île au large de la Grèce soit l'endroit le plus commun. Les plus exotiques d'entre-vous choisiront une île dans le pacifique (c'est encore plus isolé, mais moins facile d'accès). Un personnage qui reçoit ce pouvoir gagne le talent nage au niveau 4 (si sa force est moindre, le niveau du talent gagné correspond à la valeur de cette caractéristique).

Résidence secondaire (566)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'avoir accès à un signe extérieur de richesse dont il peut se servir pour prendre du bon temps tout en essayant d'échapper au fisc. Cela ne sert pas à grand chose mais permet de donner du corps à votre personnage (et peut tout de même aider dans certains scénarios où le look a autant d'importance que la puissance des pouvoirs offensifs). Rien de tel entre deux missions que de se dorer au soleil à Saint-Tropez ou de visiter les monuments de Venise en ayant un petit pied-à-terre dans la région. Un personnage qui reçoit ce pouvoir gagne le talent séduction au niveau 4 (si son apparence est moindre, le niveau du talent gagné correspond à la valeur de cette caractéristique).

PROPRIETE IMMOBILIERE

Restaurant (611)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder un établissement dont il peut se servir pour faire le Mal. Rares sont les employés qui connaissent la vraie nature du personnage et il devra donc prendre bien soin d'oeuvrer avec discrétion. Le restaurant est un lieu de vie très agréable où il est parfaitement possible d'inviter de nombreux amis (démoniaques ou humains). Un personnage qui reçoit ce pouvoir gagne le talent savoir-faire au niveau 4 (si son apparence est moindre, le niveau du talent gagné correspond à la valeur de cette caractéristique).

Hôtel (612)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder un établissement dont il peut se servir pour faire le Mal. Rares sont les employés qui connaissent la vraie nature du personnage et il devra donc prendre bien soin d'oeuvrer avec discrétion. L'hôtel permet d'accueillir de nombreux invités dans un cadre charmant. Il ne faut tout de même pas oublier que l'établissement accueille d'autres clients qui ne sont pas du tout au courant de ce qui se trame. Un personnage qui reçoit ce pouvoir gagne le talent savoir-faire au niveau 4 (si son apparence est moindre, le niveau du talent gagné correspond à la valeur de cette caractéristique).

Industrie (613)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder un établissement dont il peut se servir pour faire le Mal. Rares sont les employés qui connaissent la vraie nature du personnage et il devra donc prendre bien soin d'oeuvrer avec discrétion. Posséder une usine est très pratique pour cacher de gros objets ou des matériaux bizarres (déchets nucléaires, produits chimiques dangereux, etc.) mais ne permet pas d'accueillir des invités en trop grand nombre. Un personnage qui reçoit ce pouvoir gagne le talent mécanique au niveau 4 (si sa volonté est moindre, le niveau du talent gagné correspond à la valeur de cette caractéristique).

Boîte de nuit (614)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder un établissement dont il peut se servir pour faire le Mal. Rares sont les employés qui connaissent la vraie nature du personnage et il devra donc prendre bien soin d'oeuvrer avec discrétion. Une boîte de nuit permet de rencontrer des tas de jeunes filles (et jeunes gens) prêts à tout pour passer un bon moment. On peut aussi s'en servir pour écouler de la drogue ou se livrer au proxénétisme. Un petit coin de Paradis (!) au milieu d'un monde triste et chrétien. Un personnage qui reçoit ce pouvoir gagne le talent séduction au niveau 4 (si son apparence est moindre, le niveau du talent gagné correspond à la valeur de cette caractéristique).

Casino (615)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.



Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder un établissement dont il peut se servir pour faire le Mal. Rares sont les employés qui connaissent la vraie nature du personnage et il devra donc prendre bien soin d'oeuvrer avec discrétion. Le casino est le lieu le plus branché de la jet-set society et on peut y rencontrer des princes, des vedettes de cinéma et même quelques politiciens véreux. Un endroit où tout Démon un peu subtil ne pourra que se sentir chez lui. Un personnage qui reçoit ce pouvoir gagne le talent savoir-faire au niveau 4 (si son apparence est moindre, le niveau du talent gagné correspond à la valeur de cette caractéristique).

Boutique de luxe (616)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder un établissement dont il peut se servir pour faire le Mal. Rares sont les employés qui connaissent la vraie nature du personnage et il devra donc prendre bien soin d'oeuvrer avec discrétion. Qu'elle soit située sur les Champs Élysées, dans un autre quartier huppé de Paris ou au plein coeur de New York, la boutique de luxe permet de dégager un bénéfice substantiel et de rencontrer des tas de gens biens (et riches !). Un personnage qui reçoit ce pouvoir gagne le talent anglais au niveau 4 (si sa volonté est moindre, le niveau du talent gagné correspond à la valeur de cette caractéristique).

MORTS VIVANTS

Zombies (621)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir permet à son possesseur d'avoir plusieurs créatures sous ses ordres directs. Le pouvoir n'est perdu que lorsque tous les serveurs sont morts (si ce n'est pas le cas, des remplaçants prennent la place des disparus à raison d'un par semaine). Ce pouvoir permet de recevoir 3d6 zombies qui obéiront aveuglément (et stupidement) à ses ordres.

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

Talents : corps à corps (2), arme de contact (2).

Pouvoirs : régénération (1), petites griffes (1).

Vampire (622)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir permet à son possesseur d'avoir une créature sous ses ordres directs. Si ce serviteur meurt, il est remplacé une semaine plus tard. Ce pouvoir permet de recevoir un vampire comme serviteur. C'est une créature puissante dotée d'une intelligence énorme et dont le but avoué est de passer familier puis Démon. Il sera de votre côté tant que vos actions lui permettront de grimper les échelons de la hiérarchie démoniaque.

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	3	2	1	1	3	5

Talents : esquive (1), corps à corps (1), séduction (1), discrétion (1).

Pouvoirs : petites dents (1), charme (1).

Squelettes (623)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir permet à son possesseur d'avoir plusieurs créatures sous ses ordres directs. Le pouvoir n'est perdu que lorsque tous les serveurs sont morts (si ce n'est pas le cas, des remplaçants prennent la place des disparus à raison d'un par semaine). Ce pouvoir permet de recevoir 2d6 squelettes qui obéiront on ne peut plus strictement à ses ordres.

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

Talents : arme de contact (1), corps à corps (1), esquive (2).

Pouvoirs : régénération (1), peur (1).

Momie (624)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir permet à son possesseur d'avoir une créature sous ses ordres directs. Si ce serviteur meurt, il est remplacé une semaine plus tard. Ce pouvoir permet de recevoir une momie livrée complète avec bandages et un superbe sarcophage pour la ranger. C'est un gardien zélé et puissant mais il est très difficile de la faire sortir en pleine rue.

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

Talents : corps à corps (2), arme de contact (1), arme de contact lourde (1).

Pouvoirs : maladie (1), détection du Bien (1).

Goules (625)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir permet à son possesseur d'avoir plusieurs créatures sous ses ordres directs. Le pouvoir n'est perdu que lorsque tous les serveurs sont morts (si ce n'est pas le cas, des remplaçants prennent la place des disparus à raison d'un par semaine). Ce pouvoir permet de recevoir 1d6 goules qui agiront pour le bien du personnage mais qui ont une attitude vis-à-vis du monde extérieur plutôt chaotique (pour parler clairement, ils foutent la merde partout où ils passent).



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

Talents : esquive (2), corps à corps (2).
Pouvoirs : grandes dents (1), poison (1).

Fantôme (626)

Type : physique, permanent, unique.
Coût : 0.
Caractéristique : volonté, automatique.
Défense : aucune.
Portée : personnel.

Description : ce pouvoir permet à son possesseur d'avoir une créature sous ses ordres directs. Si ce serviteur meurt, il est remplacé une semaine plus tard. Ce pouvoir permet de recevoir un fantôme comme serviteur. Ce dernier n'est pas toujours incorporel et peut passer assez facilement pour un vieillard qui n'a pas changé de vêtements depuis 50 ans (au minimum).

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
1	4	3	2	1	1	6

Talents : discrétion (2), esquive (2).
Pouvoirs : peur (1), déphasage (1).

FAMILIER ANIMALIER

Rat (631)

Type : physique, permanent, unique.
Coût : 0.
Caractéristique : volonté, automatique.
Défense : aucune.
Portée : personnel.

Description : ce pouvoir permet à son possesseur d'avoir une créature sous ses ordres directs. Le personnage perd ce pouvoir si le serviteur meurt. Un familier sous forme de rat est une créature maligne et mesquine, limite cruelle. Elle adore rôder dans les coins sombres et fondre sur ses adversaires par surprise.

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	2	4	4	1	1	5

Talents : corps à corps (1), esquive (2), grimpé (1), discrétion (2).
Pouvoirs : maladie (1), petites dents (1), paralysie (1).

Chat (632)

Type : physique, permanent, unique.
Coût : 0.
Caractéristique : volonté, automatique.
Défense : aucune.
Portée : personnel.

Description : ce pouvoir permet à son possesseur d'avoir une créature sous ses ordres directs. Le personnage perd ce pouvoir si le serviteur meurt. Un familier sous forme de chat est relativement discret surtout s'il se trouve dans un pays (comme la France) où ces félins sont nombreux. La majorité des familiers-chats sont noirs.

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	3	4	3	1	1	6

Talents : corps à corps (1), esquive (1), grimpé (2), discrétion (2).
Pouvoirs : détection du danger (1), bond (1), invisibilité (1).

Serpent (633)

Type : physique, permanent, unique.
Coût : 0.
Caractéristique : volonté, automatique.
Défense : aucune.
Portée : personnel.

Description : ce pouvoir permet à son possesseur d'avoir une créature sous ses ordres directs. Le personnage perd ce pouvoir si le serviteur meurt. Depuis qu'il a fait bouffer la pomme à cette conne d'Eve, le serpent est directement classé parmi les nuisibles, voire les serviteurs du Malin. Dans le cas du familier-serpent, c'est parfaitement vrai.

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

Talents : corps à corps (2), esquive (2), discrétion (2).
Pouvoirs : poison (1), peur (1), vitesse (1).

Araignée (634)

Type : physique, permanent, unique.
Coût : 0.
Caractéristique : volonté, automatique.
Défense : aucune.
Portée : personnel.

Description : ce pouvoir permet à son possesseur d'avoir une créature sous ses ordres directs. Le personnage perd ce pouvoir si le serviteur meurt. L'araignée n'a pas bonne presse, surtout chez les êtres humains. Pour les Démon, c'est un familier idéal : petit, facile à cacher et adepte de l'acrobatie en milieu urbain.

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
1	2	4	4	2	1	5

Talents : corps à corps (1), esquive (1), grimpé (2), discrétion (2).
Pouvoirs : poison (1), peur (1), paralysie (1).

Corbeau (635)

Type : physique, permanent, unique.
Coût : 0.
Caractéristique : volonté, automatique.
Défense : aucune.
Portée : personnel.

Description : ce pouvoir permet à son possesseur d'avoir une créature sous ses ordres directs. Le personnage perd ce pouvoir si le serviteur meurt. Le corbeau a peut-être bonne réputation autour de la tour de Londres mais ailleurs il est surtout considéré comme un nuisible à éliminer. Une rencontre avec un familier-corbeau ne vous fera pas changer d'avis.

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	3	3	3	1	2	6

Talents : corps à corps (2), esquive (2), acrobatie (2).
Pouvoirs : maladie (1), détection du Bien (1), télépathie (1).



Gecko (636)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir permet à son possesseur d'avoir une créature sous ses ordres directs. Le personnage perd ce pouvoir si le serviteur meurt. Le gecko-tokay porte bonheur dans la plupart des villages africains. En France, c'est surtout un reptile agressif et bruyant que les Démons apprécient à sa juste valeur.

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

Talents : corps à corps (1), esquive (1), grimpé (2), discrétion (2).

Pouvoirs : peur (1), caméléon (1), petites dents (1).

FAMILIER HUMANOÏDE

Majordome (641)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir permet à son possesseur d'avoir une créature sous ses ordres directs. Le personnage perd ce pouvoir si le serviteur meurt. Le serviteur classe est vraiment idéal pour garder une maison et pour faire le service. Son tact et sa perception en font un allié de choix pour tromper les êtres humains et les pervertir.

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
1	4	3	1	2	3	7

Talents : séduction (1), savoir-faire (2), esquive (1), anglais (1), espagnol (1).

Pouvoirs : sommeil (1), détection du futur proche (1), polymorphie (1).

Thrasher (642)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir permet à son possesseur d'avoir une créature sous ses ordres directs. Le personnage perd ce pouvoir si le serviteur meurt. Le thrasher est le fan idiot d'une musique bruyante. Il est pratiquement sourd et s'exprime en français mais en ponctuant ses phrases de grognements et d'insultes en anglais.

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
4	2	2	4	1	1	5

Talents : corps à corps (2), esquive (2), course (2).

Pouvoirs : grandes griffes (1), absorption de violence (1), bond (1).

Grosse brute (643)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir permet à son possesseur d'avoir une créature sous ses ordres directs. Le personnage perd ce pouvoir si le serviteur meurt. La grosse brute est un allié de choix en cas de combat. Il peut certainement tenir tête à un Ange débutant mais pas question de combattre un expert en pouvoirs offensifs ou un Ange de grade 2.

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

Talents : corps à corps (1), esquive (2), arme de contact (1), arme de contact lourde (2).

Pouvoirs : régénération (1), champ de force (1), détection du Bien (1).

Punk (644)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir permet à son possesseur d'avoir une créature sous ses ordres directs. Le personnage perd ce pouvoir si le serviteur meurt. Kill, maim, mutilate, thrash, puncture, DESTROY !!!

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
3	3	3	3	1	1	6

Talents : esquive (3), corps à corps (1), course (1).

Pouvoirs : jet de flammes (1), tourbillon de feu (1), grandes dents (1).

Tueur psychopathe (645)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir permet à son possesseur d'avoir une créature sous ses ordres directs. Le personnage perd ce pouvoir si le serviteur meurt. Le tueur psychopathe est un être renfermé et timide qui ne s'épanouit que dans la souffrance et le crime gratuit. Il est très performant pour ce qui est de suivre une victime mais déjà beaucoup moins en cas de bataille rangée.

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	4	4	2	1	1	7

Talents : discrétion (2), esquive (2), séduction (2).

Pouvoirs : absorption de douleur (1), éviscération (1), jet d'acide (1).

Call-girl (646)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.



Description : ce pouvoir permet à son possesseur d'avoir une créature sous ses ordres directs. Le personnage perd ce pouvoir si le serviteur meurt. La call-girl est peut-être une péripatéticienne de luxe, mais elle reste tout de même assez vulgaire et ne pourra pas fréquenter un Ange sans éveiller ses soupçons.

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

Talents : séduction (2), esquive (2), savoir-faire (1), corps à corps (1).

Pouvoirs : absorption d'énergie sexuelle (1), charme (1), immunité aux maladies et aux poisons.

FAMILIER SOUS FORME D'OBJET

Peluche (651)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir permet à son possesseur d'avoir une créature sous ses ordres directs. Le personnage perd ce pouvoir si le serviteur meurt. Un familier-peluche est un être pervers qui se complait à faire peur aux enfants ainsi qu'à certains adultes. Il reste très lâche et passe la majorité de son temps immobile à attendre le bon moment.

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

Talents : discrétion (3), corps à corps (1), esquive (1).

Pouvoirs : peur (1), étouffement (1), douleur (1).

Poupon (652)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir permet à son possesseur d'avoir une créature sous ses ordres directs. Le personnage perd ce pouvoir si le serviteur meurt. Le poupon est un être charmant dont le seul but dans la vie est de tuer le plus d'êtres humains possible. Il dispose pour cela de talents et de pouvoirs tout à fait appropriés.

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

Talents : corps à corps (2), esquive (2), discrétion (1), course (1).

Pouvoirs : grandes dents (1), grandes griffes (1), vitesse (1).

Diablotin (653)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir permet à son possesseur d'avoir une créature sous ses ordres directs. Le personnage perd ce pouvoir si le serviteur meurt. Le diablotin est un jouet bien ironique (qui penserait qu'une poupée en forme de diable abrite un véritable être maléfique ?). Il est peut-être un peu moins violent que les autres familiers, il n'en reste pas moins bien vicieux.

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	3	3	2	1	6	

Talents : discrétion (3), esquive (2).

Pouvoirs : petites dents (1), détection du Bien (1), téléportation (1).

Voiture (654)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir permet à son possesseur d'avoir une créature sous ses ordres directs. Le personnage perd ce pouvoir si le serviteur meurt. La voiture est un familier très recherché par les Démons. Mais il est fréquent que ces derniers regrettent rapidement leur acquisition vu que ces véhicules sont parfaitement incapables de poursuivre qui que ce soit sans emboutir une bonne demi-douzaine d'autres voitures.

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
4	3	3	2	1	1	6

Talents : voiture (3), corps à corps (1), esquive (1).

Pouvoirs : vitesse (1), jet de glace (1), champ magnétique (1).

Maison (655)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir permet à son possesseur d'avoir une créature sous ses ordres directs. Le personnage perd ce pouvoir si le serviteur meurt. Le familier-maison n'est autre qu'une maison hantée de base où le Démon de s'y réfugier en cas de problèmes. Reste qu'elle peut aussi terroriser d'éventuels humains qui y feraient un tour.

FO	VO	PE	AG	PR	AP
2	4	3	2	1	2
					7

Talents : savoir-faire (2), corps à corps (2), médecine (2).

Pouvoirs : attaque télékinétique (1), peur (1), rebond (1).

Pot de Slime (656)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.



Description : ce pouvoir permet à son possesseur d'avoir une créature sous ses ordres directs. Le personnage perd ce pouvoir si le serviteur meurt. Vous savez, le machin vert fluo qui coule entre les doigts comme de la morve...

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
4	2	2	2	2	2	5

Talents : esquive (1), corps à corps (2), discrétion (2), grimpé (1).
Pouvoirs : étouffement (1), poison (1), jet d'acide (1).

CONTACT

Contact avec un Démon (661)

Type : physique, permanent, unique.
Coût : 0.
Caractéristique : apparence, automatique.
Défense : aucune.
Portée : personnel.

Description : le personnage est très ami avec un Démon qu'il a déjà sorti de bien des mauvais pas et qui lui doit sa survie sur Terre. Ce Démon devra être créé par le maître de jeu (mais c'est le personnage qui choisit le supérieur qu'il est sensé servir). Il interviendra si le personnage lui en fait la demande, mais jamais plus d'une fois par aventure et seulement sur un jet de 1d6 supérieur ou égal à 5.

Contact avec un Prince-Démon (662)

Type : physique, permanent, unique.
Coût : 0.
Caractéristique : apparence, automatique.
Défense : aucune.
Portée : personnel.

Description : le personnage connaît le secret d'un Prince-Démon au choix. Il le fait chanter et peut donc obtenir de l'aide assez facilement. Mais le Prince n'agit pas de son plein gré et le personnage ne devra pas lui demander de l'aide trop souvent (pas plus d'une fois toutes les quatre aventures). L'aide que lui offre le Prince inclut l'invocation automatique de l'un de ses avatars mais rarement sa propre intervention.

Contact avec un Politicien (663)

Type : physique, permanent, unique.
Coût : 0.
Caractéristique : apparence, automatique.
Défense : aucune.
Portée : personnel.

Description : le personnage connaît un être humain qu'il a aidé plusieurs mois auparavant et qui lui doit une fière chandelle. Cet être humain ne connaît pas la nature démoniaque du personnage et

ce dernier devra donc tout faire pour que cela continue. Il interviendra si le personnage lui en fait la demande, mais jamais plus d'une fois par aventure et seulement sur un jet de 1d6 supérieur ou égal à 3. Un politicien peut obtenir moult passe-droits afin de faciliter les investigations du personnage.

Contact avec un Mafioso (664)

Type : physique, permanent, unique.
Coût : 0.
Caractéristique : apparence, automatique.
Défense : aucune.
Portée : personnel.

Description : le personnage connaît un être humain qu'il a aidé plusieurs mois auparavant et qui lui doit une fière chandelle. Cet être humain ne connaît pas la nature démoniaque du personnage et ce dernier devra donc tout faire pour que cela continue. Il interviendra si le personnage lui en fait la demande, mais jamais plus d'une fois par aventure et seulement sur un jet de 1d6 supérieur ou égal à 3. Un mafioso peut fournir des armes, de la drogue, des explosifs et des faux papiers (entre autres).

Contact avec un Avocat (665)

Type : physique, permanent, unique.
Coût : 0.
Caractéristique : apparence, automatique.
Défense : aucune.
Portée : personnel.

Description : le personnage connaît un être humain qu'il a aidé plusieurs mois auparavant et qui lui doit une fière chandelle. Cet être humain ne connaît pas la nature démoniaque du personnage et ce dernier devra donc tout faire pour que cela continue. Il interviendra si le personnage lui en fait la demande, mais jamais plus d'une fois par aventure et seulement sur un jet de 1d6 supérieur ou égal à 3. Un avocat peut trouver une faille juridique lorsque le personnage est jeté en prison après avoir fait une petite bêtise.

Contact avec un Hacker (666)

Type : physique, permanent, unique.
Coût : 0.
Caractéristique : apparence, automatique.
Défense : aucune.
Portée : personnel.

Description : le personnage connaît un être humain qu'il a aidé plusieurs mois auparavant et qui lui doit une fière chandelle. Cet être humain ne connaît pas la nature démoniaque du personnage et ce dernier devra donc tout faire pour que cela continue. Il interviendra si le personnage lui en fait la demande, mais jamais plus d'une fois par aventure et seulement sur un jet de 1d6 supérieur ou égal à 3. Un hacker peut récupérer des informations sur Internet et pirater des systèmes informatiques complexes.



État cadavérique (11)

Vous êtes très pale, voire même un peu verdâtre, vous n'avez plus de poulx et vous êtes à température ambiante (donc relativement froid au toucher). Mais la bonne nouvelle c'est que vous ne sentez pas mauvais (enfin, pas OBLIGATOIREMENT mauvais). Le seul moyen de passer inaperçu est de se fringuer en batcave ou de se maquiller à outrance.

Membre coupé (12)

Vous avez perdu un membre, et non des moindres. Vous avez le choix entre un bras, une jambe ou la stouquette (dans le cas

d'un homme uniquement, bien entendu). Le maître de jeu pourra donner 3 colonnes de malus à tout jet de pouvoir ou de talent qui nécessite l'utilisation du membre manquant.

Cicatrice (13)

Une grande balafre purulente et mal cicatrisée vous traverse le visage. Ce n'est pas du tout esthétique et tous vos jets de pouvoirs et talents associés à l'apparence subissent un malus de 3 colonnes.

Dandy (14)

Vous devez vous habiller de façon excentrique en toute circonstance. Il ne peut y avoir aucune exception. Vous possédez une

énorme garde-robe et vous refusez généralement toute action qui pourrait vous amener à vous salir. Tout jet de discrétion subit un malus de 3 colonnes.

Ancienne mode (15)

Vous êtes comme le dandy, mais avec plusieurs dizaines (voire centaines) d'années de retard. On peut imaginer un Démon fringué comme au début du siècle (c'est plutôt classe), voire baba cool ou encore disco (vous ne trouvez pas ça limitatif ? Regardez un épisode de Starsky et Hutch et vous m'en direz des nouvelles). Cette limitation n'affecte pas obligatoirement votre talent de discrétion.

Tic (16)

Vous possédez un tic énervant, voire franchement horrible, comme se découper les ongles des pieds avec les dents (en public) ou manger sans jamais utiliser de couverts. Renifler en permanence ou cracher par terre n'est pas assez ignoble : soyez imaginaire que diable !!!

Odeur suspecte (21)

Votre corps exhale une odeur bizarre mais pas obligatoirement désagréable. Vous pouvez sentir l'essence (sans plomb 98), la paella, les fraises, le chou ou encore les pieds ou l'excrément de chauve-souris (le célèbre guano). Les plus mal lotis sentiront



comme le b...
trouvez pas
avez jamais

Couleur de
Votre peau
vif, bleu ho
devez en
maquillé et
qui couvre
ties de votre

Comes (23)
Le dessus d
cornes d'a p
look d'ence
mais fait aus
ce n'est jam
port quasi-p
casquette e
moment.

Couleur des
Appelée au
cette limitat
jaune fluo c
une solutio
lunettes de s
voilà parfait
vous ajout
blanche.

Ailes (25)
J'ai une bor
La bonne c
superbe pair
très classe, e
ment (encor
deux omop
même avec
bien qu'un
Lockerie, c
te plus à cel
d'une hiron

Queue (26)
C'est bien co
a une queu
N'empêche
que la queue
ne sert à ri
pend lame
Difficile à ca
ce une salop

Paranoïa (31)
Vous êtes ce
ILS ? Les A
hommes en
scouts en fai
dizaine qui
début Juill
vacances. F
demandez si
heures à disc
pas dans le c

Pyromane (32)
Votre sexe
vue du feu.
pompiers s'a
dans leurs c
Non, ce so
odeurs de c
dans tous vo
mal à se faire
cez jamais s
votre voiture

Mégalomani
Vous êtes le
êtes un Prin
tion, ce n'es
ner un Princ
parce que v
base même s

LIMITATIONS DES DEMONS

comme le bac d'eau d'un varan. Si vous ne trouvez pas ça horrible, c'est que vous n'en avez jamais senti un.

Couleur de la peau (22)

Votre peau est d'une couleur étrange (vert vif, bleu horizon, caca d'oie, etc.) et vous devez en toute circonstance être très maquillé et ne porter que des vêtements qui couvrent pratiquement toutes les parties de votre corps.

Cornes (23)

Le dessus de votre tête est orné de petites cornes d'à peine 3cm. Cela vous donne un look d'enfer (j'ai pas pu m'en empêcher) mais fait aussi de vous un appeau à Anges et ce n'est jamais bon pour la santé. Reste le port quasi-permanent d'un couvre-chef, la casquette étant plutôt à la mode en ce moment.

Couleur des yeux (24)

Appelée aussi «Effet Gilbert Montagné», cette limitation vous offre de superbes yeux jaune fluo ou rouge sang. Pour les cacher, une solution, la bonne vieille paire de lunettes de soleil. Pour le même prix, vous voilà parfaitement déguisé en aveugle si vous ajoutez aux lunettes une canne blanche.

Ailes (25)

J'ai une bonne nouvelle et une mauvaise. La bonne c'est que vous disposez d'une superbe paire d'ailes type «chauve-souris» très classe, en cuir noir étanche et parfaitement (encore que...) repliable entre vos deux omoplates. La mauvaise, c'est que même avec ces appendices vous volez aussi bien qu'un avion de ligne au-dessus de Lockerbie, c'est dire si votre vol s'apparente plus à celui d'un fer à repasser qu'à celui d'une hirondelle.

Queue (26)

C'est bien connu, le diable est méchant, il a une queue et il vous bouffera tous. N'empêche que pour l'instant, vous n'avez que la queue (et les yeux pour pleurer). Elle ne sert à rien, mesure 50cm de long et pend lamentablement derrière vous. Difficile à cacher sans porter en permanence une salopette ou un pantalon bouffant.

Paranoïa (31)

Vous êtes certains qu'ILS vous en veulent. ILS ? Les Anges, le gouvernement, les hommes en noir et les scouts. Surtout les scouts en fait. Il y en a toujours une petite dizaine qui rôde dans la gare, surtout en début Juillet quand vous partez en vacances. Et quelquefois, vous vous demandez si votre concierge, qui passe des heures à discuter avec la boulangère, n'est pas dans le coup.

Pyromane (32)

Votre sexualité passe obligatoirement par la vue du feu. Et pas seulement celle des pompiers s'affairant, leurs corps en sueur dans leurs combinaisons en caoutchouc. Non, ce sont les flammes, les cris, les odeurs de chair brûlée qui vous mettent dans tous vos états. Et comme il n'y a pas de mal à se faire de bien, vous ne vous déplacez jamais sans un jerrican d'essence dans votre voiture et un Zippo, au cas où.

Mégalomanie (33)

Vous êtes le plus fort. C'est normal vous êtes un Prince-Démon. Pour une limitation, ce n'est pas très handicapant d'incarner un Prince, n'est-ce pas ? Ben si en fait, parce que vous n'êtes qu'un Démon de base même si dans votre tête vous êtes bien

plus haut dans la hiérarchie. Marcel, Prince-Démon des Vendeurs de parapluies, ça sonne bien tout de même, non ?

Monomaniaque (34)

Vous n'avez qu'un seul but dans la vie (au choix) et vous faites tout pour y parvenir. Ce but doit être le plus idiot et irréalisable possible. Le choix devra être effectué sous le contrôle du maître de jeu. Décider de tuer tous les manchots empereur de l'antarctique est un bon exemple. Tuer tous les avocats de la Terre n'est peut-être pas original, mais ce serait toujours ça de fait.

Tueur psychopathe (35)

Un peu comme le pyromane, vous n'êtes pleinement satisfait sexuellement que si votre partenaire meurt (avant ou après l'acte sexuel). Les tortures, les mutilations et le cannibalisme sont de rigueur même si ce n'est nullement obligatoire. La différence entre un Démon normal et vous, c'est que vous êtes obligé, une fois par mois au minimum, d'enlever et de tuer une victime.

Kleptomanie (36)

Votre manie c'est le vol. Pas le casse du siècle ni le hold-up sanglant qui finit mal. Juste la chouffe pour la chouffe, 24 heures sur 24. Rien ne vous fait plus plaisir que de voler de petits objets sans valeur mais dont l'absence mettra son propriétaire dans une merde noire (ticket de parking, contravention sur le pare-brise d'une voiture, jouet fétiche d'un jeune enfant, etc.).

Peur des croix (41)

Vous avez une phobie totale des croix ou même des objets en forme de croix (pas besoin que l'objet ait été créé par une personne chrétienne). La croix en question devra tout de même être de forme conventionnelle (verticale et avec la partie du bas plus longue que les autres). Exemple : la croix de lorraine ne vous fait pas peur, même si elle est brandie par Chirac... Si vous êtes confronté à un tel problème, tous vos jets (talents et pouvoirs) subissent 2 colonnes de malus.

Peur des enfants (42)

Tous les enfants vous foutent les jetons. Pire encore que trois sections lourdes de soldats de Dieu encadrés de plusieurs Anges de Laurent. Leur babillage vous glace les sangs et la vision même de leurs vêtements vous met dans un état proche de l'hystérie. Pire encore, le simple fait qu'un enfant fasse mine de s'approcher de vous vous oblige à fuir aussi vite que possible. Si vous êtes confronté à un tel problème, tous vos jets (talents et pouvoirs) subissent 2 colonnes de malus.

Peur des armes à feu (43)

Le look et le bruit des armes à feu vous font peur. Vous ne voyez aucun problème à prendre un coup de hache dans le ventre et voir vos entrailles se déverser sur le sol mais la vue d'une goutte de sang tombée d'une égratignure causée par un fusil à plomb vous fait tourner de l'oeil. Vous parvenez assez facilement à faire la différence entre un pétard et un coup de feu. Si vous êtes confronté à un tel problème, tous vos jets (talents et pouvoirs) subissent 2 colonnes de malus.

Peur de la lumière (44)

Vous ne supportez pas la lumière naturelle du soleil. Les lampes et les néons ne vous font rien. Vous ne pouvez pas sortir de chez vous en plein jour sans lunettes de soleil. Si vous les perdez lorsque vous êtes à l'extérieur vous devez fuir vers l'endroit abrité le

plus proche. Si vous êtes confronté à un tel problème, tous vos jets (talents et pouvoirs) subissent 2 colonnes de malus.

Peur des grands espaces (45)

Vous avez peur de vous retrouver au milieu d'un lieu sans obstacle ni bâtiment. Le désert, la mer et même quelquefois les plages vous terrifient. Moins grave, une place de marché quand il n'y a pas de marché vous fait frémir. Si vous êtes confronté à un tel problème, tous vos jets (talents et pouvoirs) subissent 2 colonnes de malus.

Peur de la technologie (46)

La technologie nouvelle vous fait peur. On inclut dans cette catégorie les avions de ligne, les voitures récentes et les ordinateurs (même la cybermétique et le multimédia vous font vomir). C'est bizarre, moi j'aime que le multimédia qui me fait gerber. Ça doit être le début... Si vous êtes confronté à un tel problème, tous vos jets (talents et pouvoirs) subissent 2 colonnes de malus.

Besoin de sang (51)

Vous ne pouvez pas survivre sans consommer de grandes gorgées de sang frais (issue d'un être humain vivant ou mort il y a moins de dix minutes). Pour que tout se passe pour le mieux, il vous faut au moins un litre par semaine. Dans le cas contraire vous perdez un point de pouvoir par semaine. Si vous perdez votre dernier point de cette façon, vous êtes mort.

Besoin d'acte sexuel (52)

Vous ne pouvez pas survivre sans faire l'amour (avec tout ce que l'on peut imaginer : belle nana, doberman, armoire normande, chippendale, etc.). Pour que tout se passe pour le mieux, il vous faut faire l'amour au moins deux fois par jour. Dans le cas contraire vous perdez un point de pouvoir par jour. Si vous perdez votre dernier point de cette façon, vous êtes mort.

Besoin de douleur (53)

La souffrance des autres vous fait un bien fou. Vous excellez donc dans la torture, aussi bien physique que mentale et rien ne vous fait plus plaisir qu'un être humain à votre merci. Vous devez faire souffrir un humain au moins une fois par semaine. Dans le cas contraire vous perdez un point de pouvoir par semaine. Si vous perdez votre dernier point de cette façon, vous êtes mort.

Besoin de violence (54)

Vous êtes un fan du cassage de gueule, un adepte du passage à tabac et un as de la batte de base-ball. Ce qui est paradoxal c'est que vous aimez autant prendre des coups qu'en donner. Vous devez participer à une bonne baston (corps à corps ou contact) au moins une fois par semaine. Dans le cas contraire vous perdez un point de pouvoir par semaine. Si vous perdez votre dernier point de cette façon, vous êtes mort.

Besoin de jeunesse (55)

Vous avez besoin de gacher la jeunesse des êtres humains pour survivre. Cela peut impliquer le sexe ou la drogue mais vous ne devez pas les forcer à faire quoi que ce soit, simplement les inciter à perdre le peu de jeunesse qu'il leur reste. Vous devez perdre au moins un jeune par semaine. Dans le cas contraire vous perdez un point de pouvoir par semaine. Si vous perdez votre dernier point de cette façon, vous êtes mort.

Besoin de perversion (56)

Cette limitation est proche de celle ci-dessus à cela près que votre victime n'a pas

besoin d'être jeune et que vous pouvez la forcer, par des moyens magiques ou un bon petit 44 sur la tempe, à se divertir en suivant vos moindres désirs. Vous devez divertir au moins un être humain par semaine. Dans le cas contraire vous perdez un point de pouvoir par semaine. Si vous perdez votre dernier point de cette façon, vous êtes mort.

Loyauté (61)

Vous êtes mal, une véritable honte pour la hiérarchie démoniaque. Vous êtes loyal. Vous ne devez jamais attaquer qui que ce soit sans lui laisser le temps de préparer sa défense. Vous ne prenez pas non plus pour cible un individu désarmé ou qui se rend.

Gentillesse (62)

Vous êtes un Démon gentil, au plus profond de vous, vous êtes gentil. Pas non plus mère Teresa ou l'abbé Pierre. Non, simplement gentil, limite simplet. Généralement vous le cachez sous une couche de violence et de haine mais votre gentillesse transparait quelquefois et vous fait agir de façon bien étrange (surtout pour vos petits camarades de jeu).

Pitié (63)

Vous êtes prompt à la pitié. Elle vous tombe dessus comme un mauvais rhume. Vous êtes en train de massacrer un car de pèlerins à la pince à escargot. Vous avez déjà un sac à dos plein d'yeux prêts à être mangés et vous vous ruez sur le dernier passager, une petite fille de cinq ans. Elle a de beaux yeux, certainement les plus beaux de tout l'autocar. Elle laisse échapper une larme et vous êtes frappé de plein fouet par une crise de pitié. Pour qu'elle n'ait pas à vivre dans la nuit éternelle, vous avez la bonté de la tuer avant de récupérer ses petites billes. C'est moche la vie de Démon quelquefois.

Timidité (64)

Vous êtes timide. Vous ne dites jamais un mot plus haut que l'autre et vous rougisiez dès qu'une femme vous sourit. Cela ne vous empêche pas d'être cruel et ignoble, mais vous vous excusez toujours avant de commettre l'irréparable. Les autres Démons ont pris l'habitude de se moquer de vous et vous êtes leur souffre-douleur. Votre surnom est certainement «le trépané des burettes» ou «monsieur pas-de-couilles».

Naïveté (65)

Vous êtes naïf. Vous faites le mal, mais sans rien y voir de répréhensible. Toutes vos actions vous semblent sans conséquences et vous ne comprenez jamais que l'on vous cherche des noises. En fait, avec une telle mentalité, vous êtes certainement l'un des Démons les plus cruels de la Terre. Normal, tout ce que vous faites est sans importance ! Le principal défaut est que vous êtes prêt à gober toutes les bêtises que l'on peut essayer de vous faire avaler.

Sous le regard d'Andromalius (66)

Dans la série pas de bol, je voudrais le père. Andromalius a un penchant pour vous. Vous êtes un peu son choucou. De là où il se trouve, il passe quelques minutes par jour à vous observer. Le problème, c'est que vous ne savez jamais quand. Chaque fois que vous faites un acte qu'Andromalius désapprouve, le maître de jeu jette 1d6. Sur un résultat de 1 ou 2 Andromalius envoie immédiatement sur Terre un de ses avatars pour régler le problème : instant justice !



PIEGE DE HAUT CRISTAL A GRANDE VITESSE HYPERMEGA SPEED

Scénario pour Magna Veritas

INTRODUCTION

Les joueurs sont convoqués dans un petit hôtel miteux, dans le XXe arrondissement de Paris. Là, un homme d'une cinquantaine d'années, Ange au service d'Yves, leur annonce qu'on les attend à Lyon, où leur sera donnée une mission de la plus haute importance. Il en sait plus, mais ne veut pas en dire plus, et prend des airs mystérieux pendant toute la conversation. La mission a à voir, paraît-il, avec la sauvegarde de l'existence même des Forces du Bien...

Si les joueurs sont débutants, l'Ange s'étonnera à haute voix qu'on attribue à une équipe inexpérimentée ce genre de travail... mais, on le sait, les voix du Seigneur sont impénétrables, et sans doute a-t-il vu en ce groupe plus qu'il n'y paraît de prime abord.

En tous cas, l'entretien fini, il serre la main aux joueurs avec vigueur et affectation, leur souhaitant bonne chance. Leur est attribué un peu d'argent liquide (1000 FF par personne) pour les faux frais du voyage, ainsi que des billets de première, avec réservation, dans le T.G.V. Paris-Lyon de 13H47 le lendemain. « On » les attendra à leur arrivée pour les emmener dans un endroit très spécial, mais il ne peut en dire plus...

A 13H47, les joueurs seront, on peut l'espérer, dans le train.

Le T.G.V. s'ébranle... et les ennuis commencent.

FAUDRAIT JAMAIS VIRER LES GENS

Ce que les personnages-joueurs ignorent, et les Forces du Bien également, c'est que ce T.G.V. transporte dans un wagon blindé et gardé, cinq cents millions de francs en diamants et œuvres d'art — tableaux, bijoux anciens, statuettes. Il s'agit d'une partie des fonds propres du Crédit Mutuel Populaire de Lyon, appelé communément le Crédit Lyonnais. (Rien à voir, vous le pensez bien, avec la banque du même nom... Nous n'oserions pas. Toutes les personnes morales et physiques présentées ici sont purement fictives.)



Cette banque, qui a eu de gros ennuis financiers et médiatiques ces derniers temps, veut transférer son siège social à Lyon, afin *primo*, de faire des économies, et *secundo*, de symboliser un nouveau départ, un retour aux sources, bref, de regagner la confiance perdue de ses clients et associés.

La nouvelle ne sera annoncée que plus tard : le transfert de fonds doit évidemment se faire dans le plus grand secret.

Ha ha.

Car un quarteron de cadres en retraite, au courant du transfert de fonds grâce à des complicités internes, veut voler la cargaison. Ces quatre anciens employés du Crédit Lyonnais ont été limogés au moment de la restructuration qui a eu lieu quand les médias ont découvert l'ampleur des malversations commises par la direction... Virés, ils ont gardé une sacrée dent contre la nouvelle... (direction, bien sûr).

Leur but : piquer les diamants et œuvres d'art, puis se casser en Argentine ou au Venezuela, comme tout le monde.

Comme tout le monde aussi, nos quatre conspirateurs ont vu le film *Piège de Cristal*, avec Bruce Willis, où des cambrioleurs déguisent leur vol en acte terroriste pour gagner du temps et égarer les soupçons. Bonne idée, non ? Les quatre ex-banquiers ont décidé de faire de même...

Un dernier détail : tout cela n'a évidemment rien, mais rien à voir avec la fameuse mission des joueurs...

QUELQUE PART ENTRE PARIS ET LYON... 13H55

Tout va bien. Le T.G.V. vient à peine de sortir de Paris. Il fait beau ; le ciel est bleu ; à l'intérieur du wagon de première, les cadres sup mâles et femelles font marcher leurs portables, leurs powerbooks, sortent leurs dossiers, étalent leurs papiers et lisent Maxi. Quatre hommes en costard traversent le wagon des joueurs et se dirigent vers le wagon d'à côté.

Cinq minutes plus tard, une voix sort des haut-parleurs... « Mesdames et messieurs, nous vous souhaitons bon voyage, et vous informons qu'un service de restauration est mis à votre di... » Plus rien. La voix s'étrangle et s'arrête. Le message n'est pas répété...

Cinq minutes plus tard, une nouvelle voix, au fort accent arabe, annonce par ce même haut parleur : « Mesdames et messieurs, ce train est désormais sous le contrôle du G.I.A. (Dans le wagon, cris d'étonnement + quelques rires nerveux de ceux qui n'y croient pas encore). Les criminels





ces der-
e, de faire
un retour
s et asso-

doit évi-

de fonds
es quatre
ent de la
pleurs des
ne sacrée

Argentine

u le film
isent leur
s. Bonne
e...

oir avec la

beau ; le
o mâles et
ent leurs
n costard
côté.

sdames et
ons qu'un
s'étrangle

annonce
est désor-
ement +
criminels

à la tête de l'Etat français complotent avec les bourreaux qui ont trahi l'Algérie pour massacrer les vaillants représentants de l'Islam. Nous avons piégé ce train et nous le ferons sauter, ainsi que tous ceux qui sont à l'intérieur, (là retentissent les premiers hurlements) si nos revendications ne sont pas satisfaites avant l'arrivée à Lyon. »

Re-hurlements. Quelques passagers se lèvent, certains crient au scandale, d'autres se ruent vers la sortie du wagon, ce qui est bien entendu idiot puisque le train roule toujours et que les portes ne risquent pas de s'ouvrir.

La voix continue, imperturbable :

« Ce message est transmis à l'instant même aux rédactions de RTL, TFI et France 2. Nous exigeons :

- que le ministre des affaires étrangères français annonce sur une grande chaîne nationale le soutien inconditionnel de la France aux forces révolutionnaires islamistes d'Algérie,
 - que Khaled Kel Kal soit lavé de tout soupçon par les autorités officielles et qu'un discours soit prononcé pour honorer sa mémoire,
 - que l'état français fasse un don de cinq cents millions de francs aux représentants de notre mouvement afin de soutenir, en Algérie comme ailleurs, la cause de l'Islam.
- Ces revendications seront répétées de manière régulière. Comme nous l'avons dit, en cas de non-satisfaction avant l'arrivée à Lyon ce train et ses passagers seront sacrifiés afin de faire connaître au monde l'infamie du gouvernement français. »

Ce discours vous semble un peu caricatural, voire fantaisiste ? Et comment, puisqu'il a été conçu et déclamé par un comédien professionnel, Jean-Loup Martinot, qui n'a pas une goutte de sang arabe dans les veines. Il n'empêche qu'il fait son effet, et que dans tout le train, les voyageurs sont pris de panique...

CE TRAIN EST UNE BOMBE ROULANTE EN ROUTE VERS LE DESASTRE...

... dit le présentateur de RTL en veine d'éloquence, quelques minutes plus tard, dans un flash spécial. Les voyageurs ne sont en effet pas coupés du monde, loin de là. Les téléphones marchent (il y a même des cabines à cartes, prises d'assaut, près des wagons de première) ; les radios marchent, et tous les événements du train sont couverts en direct par BFM et France Info, sur lesquelles un grand nombre de voyageurs se sont aussitôt branchés. Dix minutes après l'annonce du terroriste dans les wagons et à la radio, les premiers hélicoptères de la police et — un peu plus tard — de l'armée survolent le train. Dans les petites gares où le TGV ne s'arrête bien sûr pas, les passagers aperçoivent des militaires, mais aussi des ambulances, des véhicules de la Croix-Rouge et des pompiers... Ce qui, vous le comprendrez aisément, ne fait rien pour leur remonter le moral.

Les hélicos de la télévision arriveront une demi-heure plus tard. Quoi qu'il se passe, et surtout s'il se passe des choses délirantes, ils resteront près des wagons, comme des vautours, attendant le pire...

Les joueurs peuvent prendre contact par téléphone ou par radio avec d'éventuels « alliés », à Paris ou ailleurs. Mais il faut encore que ceux-ci, s'ils acceptent de venir, puissent rattraper le train. (Pourquoi pas, d'ailleurs ?) Si les joueurs réussissent à contacter leur hiérarchie ou leurs contacts, l'appel sera transféré de responsables paniqués en responsables paniqués... jusqu'à tomber à Notre-Dame, dans le bureau d'une huile de

chez l'Archange Dominique, qui, furax pour on ne sait quelles raisons (on dirait presque qu'il leur reproche d'avoir pris ce train-là) hurle : « Réglez la situation, bande d'incapables ! Vous n'allez pas laissez une bande de censuré de musulmans ridiculiser les vrais serviteurs du Seigneur ! »

En voilà un qui n'est pas pour la coexistence pacifique entre les religions.

Coup de fil ou pas, les joueurs vont sans doute vouloir agir. S'ils ne font rien, les événements les forceront bientôt à se bouger les fesses, comme vous le verrez plus loin.

Le train est organisé de la manière qui suit :

L-1T-1-1-1*-R-2-2-2-2-2-2-2-2-2M-X1-X2-L'

Sens de la marche : —>

L et L' : Locomotives

R : Wagon restaurant

1T : Wagon où se trouvent les faux terroristes

1 : Wagon de première classe

1* : Wagon des joueurs

2 : Wagon de seconde classe

2M : Wagon où se trouve la bombe dans la grosse valise de Mickey (Cf explications plus loin)

X1 : Premier wagon blindé, où se trouvent les vrais conspirateurs, qui essayent d'ouvrir le wagon X2, où se trouve le « trésor ».

X2 : Le trésor. Là où sont les diamants, œuvres d'art et tutti quanti.

Il serait logique de penser que les terroristes se trouvent près de la locomotive L', à l'avant du train, et c'est sans doute là que les joueurs voudront se diriger... quand des rafales résonnant à l'arrière vont leur faire changer d'avis. Un flot de passagers venant de l'arrière déferle dans le wagon des joueurs en hurlant. La horde paniquée raconte que « les terroristes sont devenus complètement fous et qu'ils tuent tout le monde ! »

Hurlements dans le wagon, et tout le monde se rue vers le wagon-restaurant, piétinant femmes, enfants et ordinateurs portables. Un spectacle insoutenable.

AU NOM D'ALLAH LE MISERICORDIEUX, ET TOUT CA

La vérité est que Jean-Loup Martinot, le comédien dont on vous a déjà parlé, a bien du mal à contrôler ses troupes. Martinot est un comédien ambitieux et fauché, intelligent et plein de ressources, qui a été engagé par Bernard Demarquez, un des quatre conspirateurs, pour diriger les faux terroristes du « G.I.A ». Martinot est au courant de tous les détails de l'opération, et Demarquez lui a promis une partie des diamants s'il faisait bien son boulot. Etonnamment, Demarquez a l'intention de tenir sa parole.

L'avantage pour les joueurs, c'est que s'ils sont assez intelligents pour prendre Martinot vivant, ils pourront apprendre la vérité... Du moins une partie, car il y aura des rebondissements « surnaturels » qui n'ont été prévus ni par Demarquez, ni par Martinot.

Revenons à nos moutons. Martinot a engagé dix mercenaires, des vrais purs et durs, pour tenir le rôle des terroristes du G.I.A. Les mecs sont bien payés, et armés jusqu'aux dents, avec du matériel hypermoderne. Demarquez et les autres conspirateurs étaient en effet très en fond : ils étaient déjà riches avant d'être virés, et leurs licenciements ont été extrêmement bien négociés.



S'ils ont pris de véritables mercenaires et de vraies armes, c'est que : *primo*, il faut que les « terroristes » soient crédibles, *secundo*, qu'ils offrent une bonne résistance aux forces de l'ordre quand elles donneront l'assaut.

Car c'est ça, ne l'oublions pas, leur but...

Demarquez et les autres ont déjà profité de la panique créée par l'annonce de l'attentat pour éliminer les gardes qui protégeaient le wagon blindé (le X2). Ils sont maintenant en train d'essayer de l'ouvrir... Ils ont environ deux heures pour cela. Pendant ce temps, les fausses négociations par radio avec les forces de l'ordre continuent, menées par Martinot et Demarquez lui-même. Une fois le wagon X2 ouvert, et le train arrivé près de Lyon, les faux terroristes laisseront entendre qu'ils ne sont pas satisfaits et que le train va sauter à l'arrivée en gare. Selon toute probabilité, le G.I.G.N. donnera alors l'assaut par hélicoptère pour éviter le massacre. Les quatre conspirateurs plus Martinot, diamants en poche et œuvres d'art cachées dans les attaché-case, fuiront alors le train en compagnie des passagers terrifiés, laissant le G.I.G.N. s'expliquer avec les mercenaires...

Mais parfois, objecteront les connaisseurs, la police fouille les otages libérés afin de vérifier que des terroristes ne se sont pas glissés parmi eux. Nos conspirateurs espèrent que la bagarre contre les mercenaires plus la mini-bombe qu'ils comptent vraiment faire éclater (une petite charge d'explosifs, qui devrait normalement ne tuer personne) créeront une telle panique que les flics ne contrôleront pas la situation. Dans le cas contraire, Demarquez et les autres ont prévu d'abandonner les œuvres d'art et d'avaler les diamants, qui constituent le gros du magot. *Non*, les flics ne passeront pas des centaines d'otages traumatisés aux rayons X avant de les transférer dans les hôpitaux...

C'est donc là le plan. Mais au moment où les joueurs interviennent, cinq mercenaires de Martinot, pour une raison ignorée (expliquée un peu plus loin) ont pété les plombs. Cagoulés de noir, protégés de gilets pare-balles, ils avaient pris le wagon de première attenant à la locomotive L sous leur contrôle. Martinot avait débité son discours au micro du train, pendant que Demarquez, de l'autre côté du TGV, menait les négociations avec les autorités. Tout allait bien... Quand soudain, deux mercenaires, sans prévenir, se sont mis à violer une passagère — une blondasse de cinquante ans, directrice adjointe de quelque chose aux Télécom — pendant que trois autres s'amusaient à mitrailler deux respectables cadres de la C.G.E. Martinot, épouvanté, les somme de s'arrêter mais les mercenaires n'écoutent pas et curieusement, les autres rient et applaudissent...

C'est sans doute à ce moment là que vont intervenir les joueurs.

Douze mercenaires

Dix dans le wagon, deux dans la locomotive

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

Talents : arme de poing (2), arme d'épaule (2), esquive (1), corps à corps (1).

Équipement : cagoule, gilet en kevlar, pistolet-mitrailleur, fusil à pompe.

Jean-Loup Martinot, intermittent du spectacle

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

Talents : comédie (2), arabe (1), anglais (1), allemand (1), baratin (1).

Équipement : couteau suisse à douze lames.

Les mercenaires sont efficaces et dangereux... pourtant, ils rient en tirant, parlent, chantent des chansons à boire en mitraillant leurs assaillants. Les joueurs peuvent à juste titre trouver leur attitude bizarre... En fait, les mercenaires, à leur insu et à celui de Martinot, ont été dosés. Ils sont sous PCP. D'ailleurs, grâce à leurs pouvoirs, les joueurs pourront peut-être repérer la drogue dans leur organisme.

N'oublions pas un détail : le principe de discrétion. Les joueurs peuvent, moralement, utiliser leurs pouvoirs contre « d'infâmes terroristes »... à condition qu'aucun de ces infâmes terroristes ne puisse le raconter après. Et il reste deux témoins potentiels : Jean-Loup Martinot et la blondasse des Télécom. Ceux-là — au moins la fille — il ne serait pas du tout angélique de la liquider pour qu'elle ne raconte pas ce qu'elle a vu.

Bien sûr, ses éventuelles élucubrations futures pourront être mises sur le compte du choc. Aux joueurs de voir...

Jean-Loup Martinot est « déguisé » en terroriste arabe. Il est brun, s'est fait pousser la barbe et est habillé en vert kaki. Mais la ressemblance n'est pas très convaincante... surtout qu'il perd son accent pseudo-algérien dès qu'il a les choquottes. En voyant arriver les joueurs, il plongera sous un siège, puis, pendant la baston, essaiera de ramper discrètement vers la sortie pour fuir vers ses alliés, de l'autre côté du train. Il est très discret... qui sait, il pourra peut-être réussir.

S'il meurt, il meurt, comme dirait La Palisse. S'il est fait prisonnier, il peut raconter ce qu'il sait, c'est à dire l'organisation de l'affaire et les noms des protagonistes. Par contre, il ignore pourquoi ses mercenaires sont drogués au PCP...

Et il ne sait vraiment pas pourquoi deux Démons aux ordres de Baal sont en train de tout rôtir sur leur passage dans les wagons de seconde classe...

LCI • L'INFORMATION EN CONTINU

A leur grande surprise, les joueurs ne trouveront dans ce wagon ni matériel de radio, ni explosifs. Tout est en effet de l'autre côté du train, avec Demarquez et les autres. Dans la locomotive arrière se trouvent deux contrôleurs épouvantés, gardés par deux mercenaires qui, terrifiés par le bruit, se sont terrés là et sont prêts à rejouer Fort Apache. Aux joueurs de les déloger.

Là, s'ils n'ont pas fait parler Martinot, les joueurs se trouveront fort maris. Toute cette histoire était-elle montée de toutes pièces ? Où est la bombe ? Comment arrêter le train (il faut aller à l'autre locomotive) ?

Peut-être essayent-ils de prendre contact avec les autorités... ou vont-ils écouter la radio... ils s'apercevront alors, épouvantés, que les négociations continuent. Quelqu'un, ailleurs dans le train, affirme avoir les explosifs et continue les négociations. Le ministre des affaires étrangères, (dont vous changerez le nom selon l'actualité, les dissolutions de l'assemblée et tout ça) est en liaison radio avec les « terroristes ». Si les joueurs arrivent à capter la fréquence, ils pourront écouter une partie de la discussion. Le ministre essaye de calmer le jeu ; il jure ses grands dieux que la mémoire de Khaled Kel Kal sera honorée comme il le faut (ça ne coûte rien de le dire), explique qu'il est *tout à fait* prêt à faire une déclaration sur le soutien du gouvernement français au G.I.A., et explique qu'il faut arrêter le train pour discuter des modalités du transfert de cinq cents millions... tout cela ne peut pas se faire en cinq minutes.

La voix du représentant des terroristes (la voix de Demarquez, bien française) lui rigole au nez, dit qu'il exige les cinq cents millions tout de suite,

en petites c
parachutés
C'est ce qu
un mur, et

Les joueurs
roristes con
s'arrête pas.

C'est alors
poser sur
Attirés par
sûr converg
peur que le
jeunes jour
pour eux co
à débarquer

Thierry, le
vendre ses
vent donc
vont tout te
pour leur d
vivre à tout
sible. Comm
embêtant...
suite, que
info). Fort
score d'audi

« Oui Bern
vient de son
ressant, voi
pas, comme
enfant serré
monsieur e
main...] S
pyrotechn..
quelque che

Autant vous
radio en dir
dans les For
à faire la cir

Si vos joueu
tout de suite
une seconde
chaîne conc

Enfin n'oub
essayer de fi
mottes... C
cela ne les e

UNE

De nouveau
l'avant du tr
vingtaine de
vers les joue
lent, gravem



en petites coupures, et annonce qu'il veut que les ballots de billets soient parachutés sur le toit du train avant l'arrivée à Lyon. Bref, n'importe quoi. C'est ce que le ministre essaye de lui faire comprendre, mais il se heurte à un mur, et pour cause...

Les joueurs vont, en toute logique, se dire que le deuxième groupe de terroristes contrôle l'autre locomotive, et que c'est pour ça que le train ne s'arrête pas. Ils vont donc partir dans cette direction...

C'est alors qu'un hélicoptère de TF1, piloté par un kamikaze, réussit à se poser sur le toit du wagon de première contiguë à celui des joueurs. Attirés par les coups de feu, les hélicos de la police et de la télé ont bien sûr convergé. Mais les forces de l'ordre n'ont pas voulu « aborder », de peur que les terroristes ne fassent exploser la bombe. Une équipe de jeunes journalistes de TF1 n'a pas eu ces scrupules. Au mépris du danger, pour eux comme pour les passagers, ils parviennent à briser une fenêtre et à débarquer dans le train...

Thierry, le journaliste-intervieweur, Marc, le photographe (qui compte vendre ses clichés à Paris Match) et Aline, la ravissante cameraman, arrivent donc avec tout leur matériel au milieu de voyageurs paniqués. Ils vont tout tenter, faire des prouesses (au maître de jeu de tricher sur les dés pour leur donner une chance du tonnerre) pour suivre les joueurs, survivre à tout et — horreur — filmer et photographier le plus de trucs possible. Comme le surnaturel va bientôt voler dans tous les sens, c'est très embêtant... surtout que les joueurs devront s'apercevoir, mais pas tout de suite, que Thierry est en liaison-radio, en direct, avec LCI (la chaîne info). Fort heureusement, la liaison n'est qu'audio... mais imaginez le score d'audience que ferait un reportage de ce genre :

« Oui Bernard, le courageux passager qui veut s'attaquer aux terroristes vient de sortir une arme... une épée, oui, une épée... comme c'est intéressant, voilà qu'il devient tout doré, non, chers téléspectateurs, je ne rêve pas, comme en témoigne le témoignage (sic) de cette voyageuse avec son enfant serré dans ses bras... Parlez madame... [Oui je les ai bien vus, ce monsieur est devenu tout doré, et son ami a fait de la lumière avec sa main...] S'agit-il d'agents du gouvernement utilisant de curieux effets pyrotechn... Ah, oui, c'est bien un éclair qui vient de voler, avez-vous vu quelque chose de l'extérieur, Bernard ? »

Autant vous dire que si quelque chose comme ça passe sur LCI ou sur une radio en direct, vos joueurs ne risquent pas de faire une longue carrière dans les Forces du Bien. C'est retour En Haut direct, et pour longtemps, à faire la circulation.

Si vos joueurs se montrent intelligents et qu'ils neutralisent les journalistes tout de suite, en leur détruisant leur matériel par exemple, envoyez donc une seconde équipe kamikaze plus en amont, venue d'un hélico d'une chaîne concurrente, pour corser un peu la situation.

Enfin n'oubliez pas que sans débarquer, des hélicos de la télé peuvent essayer de filmer ce qui se passe par les fenêtres du train en faisant du rase-mottes... C'est dangereux, ils ne pourront pas tenir bien longtemps, mais cela ne les empêchera pas d'essayer...

UNE ODEUR DE COCHON GRILLE

De nouveaux hurlements résonnent alors que les joueurs se dirigent vers l'avant du train. Cette fois, c'est la vraie panique. Il ne s'agit plus d'une vingtaine de passagers, mais d'une véritable marée humaine qui se jette vers les joueurs... Ça sent la fumée, les flammes. Certains passagers hurlent, gravement brûlés. Le feu se communique aux banquettes, et il faut

que les joueurs (ou à défaut, d'autres passagers) éteignent les foyers d'incendie, en étouffant les flammèches, avant que la situation ne devienne trop grave.

Que se passe-t-il ? Eh bien, le diable est partout, comme on dit. Il se trouve que pendant la préparation du cambriolage, un des quatre cadres conspirateurs, un dénommé Pierre Giovannangeli, est mort d'une crise cardiaque, une nuit, dans sa chambre. Son corps a alors été investi par un Démon de Belial... ce sont des choses qui arrivent. Le Démon, arrivé là par hasard, a découvert ce que « lui » et ses trois associés préparaient. Evidemment, cela l'a beaucoup amusé : il a continué à jouer son rôle, de manière à ce que les trois autres ne s'aperçoivent pas de la transformation de leur partenaire.

Mais il avait l'intention d'amener un petit changement dans le déroulé des événements. Etant comme son Prince-Démon, plus attaché à la guerre qu'à l'argent, il se fiche complètement des diamants et du reste. Il a donc décidé, pour la beauté de la chose, de faire vraiment exploser le train. Pour un Démon de Belial, c'est beau, une explosion. Pierre Giovannangeli a donc amené en secret, en plus de la mini-bombe pour rire qu'ont emportée ses partenaires, une vraie bombe. Surpuissante. Une énorme valise de plastic, avec un détonateur, le tout réglé pour exploser à l'heure de l'arrivée à Lyon. Il y a assez d'explosif pour réduire en poussière le train, ses passagers, les flics qui l'entoureront et une bonne partie de la gare... (Sans compter les éventuels hélicos ou véhicules de journalistes présents là-bas.)

Et puisque de toute façon les passagers du train sont tous condamnés, autant s'amuser un peu. Pierre Giovannangeli a donc demandé à deux de ses copains, deux Démons aux ordres de Baal, de se mêler aux voyageurs : ils allaient s'amuser un peu. Une fois le train parti et l'affaire lancée, il a abandonné ses « partenaires conspirateurs », a commencé à remonter le train avec ses deux amis, cornes et écailles sorties, tuant, éventrant et brûlant tous ceux qui se trouvent sur son chemin.

Le principe de discrétion ? Aucune importance, puisque, pense le Démon, les passagers sont tous condamnés à mourir dans l'explosion... Ils ne raconteront pas ce qu'ils ont vu...

Evidemment, ce raisonnement n'est pas très orthodoxe... Pierre Giovannangeli n'a en effet pas pensé à ce qui se passerait s'il y avait des miraculés, des cameramen extérieurs, ou des journalistes en liaison radio (je vous rappelle que c'est le cas)... Il n'a surtout pas réfléchi aux conséquences de ses actes en cas de dysfonctionnement de la bombe... pour une raison quelconque. Mais que voulez-vous, il n'est pas très malin, et ses deux potes Démons non plus.

Par contre, ils sont très très balèzes, et ils remontent le train droit vers les joueurs, semant l'enfer et la destruction autour d'eux...

Pierre Giovannangeli (dit Riri), Démon aux ordres de Belial

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
4	3	3	3	4	1	19*

* : il ne lui en reste que 8

Talents : esquive (2), arme lourde (4).

Pouvoirs : cornes (3), jet de flammes (4), armure corporelle (2), immunité au feu.



FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
5	2	3	3	3	2	15*

* : ils ne leur en reste plus que 10 chacun.

Talents : esquive (3), corps à corps (2), arme de contact (2), arme de contact lourde (2).

Pouvoirs : grandes griffes (2), jet d'énergie (2), armure corporelle (1), Vitesse (2), art de combat (2).

N'oubliez pas qu'en plus du combat, les joueurs devront gérer les journalistes. Ceux qui sont dans le train, et les autres, ceux qui tentent d'attraper quelques images à travers les fenêtres... N'oubliez pas aussi que tout se joue dans un environnement confiné : un couloir de train. Les explosions sont d'autant plus fortes, les balles ricochent, etc.

UN AVANT GOUT DE L'ENFER

Une fois Riri, Fifi et Loulou éliminés, les joueurs contempleront avec horreur l'étendue du désastre. Des dizaines d'humains tués, et surtout des dizaines d'humains blessés, gravement brûlés, et capables de raconter ce qu'ils ont vu : des Démons, avec cornes et écailles, crachant du feu, tuant des innocents en rigolant... Alors quoi, se demanderont les joueurs... ceux d'en face, ils ne doivent pas le respecter, le principe de discrétion ?

Bien sûr que si, ils le doivent. Peut-être un joueur un peu plus intelligent que les autres se dira-t-il que si les Démons ont agi ainsi, c'est qu'ils pensaient qu'aucun témoin ne sortirait jamais du train vivant... ce qui est mauvais signe. En tous cas, la chose intelligente à faire serait d'appeler la hiérarchie pour leur dire que bombe ou pas bombe, il faudrait prévoir quelque chose à l'arrivée du train pour « encadrer » les passagers rescapés et les empêcher d'en dire trop...

Enfin, le problème des Démons résolu, il ne reste plus qu'à trouver les terroristes en bout de train, et à désamorcer cette Bon Dieu de bombe...

C'est alors que les squelettes arrivent.

Les derniers wagons, pour atteindre la locomotive, donneront à nos angelots un avant-goût de l'enfer. Partout gisent des cadavres et des blessés, atrocement brûlés. Les voyageurs survivants qui n'ont pas réussi à s'enfuir ont formé des groupes de résistance entre les fauteuils, et se battent à coup d'attaché-case, de magazines et de couteaux suisses contre les squelettes et les zombies qui sont apparus de nulle part et avancent, lentement mais sûrement, vers les joueurs...

Une vingtaine de squelettes tout frais

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

Talents : corps à corps (2), arme de contact (2).

Pouvoirs : régénération (1), petites griffes (1).

Une vingtaine de zombies pas frais

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

Talents : arme de contact (1), corps à corps (1), esquive (2).
Pouvoirs : régénération (1), peur (1).



La présence de ces créatures est, encore une fois, mauvais signe. Les Démons peuvent avoir des « serveurs » squelettes. Mais Riri, Fifi et Loulou morts, les squelettes et zombies éventuels devraient avoir disparu avec eux. Si ce n'est pas le cas, c'est qu'il reste un Démon quelque part...

Où ça ?

IL FAUT TOUJOURS SE MEFIER DES COMPTABLES

Il faut toujours se méfier des comptables. Demarquez aurait du le savoir, lui qui a engagé, pour l'aider à écouler le butin, un dénommé Jean-François Beauregard... Comme à Martinot, Demarquez avait promis à Beauregard (avec l'intention de tenir sa promesse) une part du butin contre sa participation au « coup ».

Ce que Demarquez ignorait, c'était que Beauregard était un Démon aux ordres de Mammon... et surtout, que c'était un espion à la solde du groupe Paribas !

Téléguider par la direction de Paribas, Beauregard avait l'intention de faire foirer le coup, de créer le plus de panique possible pour pouvoir, lui, s'enfuir avec les diamants... qui se seraient retrouvés dans les « caisses noires » des actionnaires de Paribas. C'est donc Beauregard, qui, grâce à ses contacts avec des Démons aux ordres de Vapula, a drogué les mercenaires pour qu'ils délirent et que tout merde. Le coup du Démon de Belial, par contre, il n'avait pas prévu. Il n'est pas non plus au courant de la présence d'une véritable bombe dans le train... et il est horrifié à l'idée des transgressions au principe de discrétion qui viennent d'être faites...

Vous me direz, dans ce cas, pourquoi envoyer des squelettes et des zombies ? Parce que Beauregard, terrifié, a repéré l'arrivée des joueurs et que c'est son seul moyen de défense, physique en tous cas. Et que, après les dégâts qu'ont faits les autres Démons, il se dit que pour la discrétion, on n'en est plus à ça près...

Une fois zombies et squelettes éliminés, les joueurs devraient enfin arriver aux wagons blindés X1 et X2. Voici le spectacle qu'ils y trouveront...

Pendant que tout se passait encore bien, Demarquez et ses deux autres associés « normaux » (du nom de Robert Escude et Christophe Guieyette) ont neutralisé, grâce à des hommes de main, les gardes du wagon X2. Pendant ce temps, Demarquez, en liaison radio avec les autorités, avait continué le rôle de Martinot et « négocié », de manière à gagner du temps pendant que ses hommes essayaient d'ouvrir la porte. Ils y sont enfin arrivés... mais c'est alors que le monde est devenu fou.

De l'autre côté du train, les mercenaires ont commencé à tirer... et surtout, devant les yeux ébahis de ses partenaires, Pierre Giovannangeli s'est transformé en créature écailleuse et cornue. Il leur a fait un petit signe d'adieu, leur a dit : « Mickey va bientôt faire un gros, gros BOUM » et s'en est allé rôti les passagers, après avoir commencé par griller deux techniciens pour se faire la main.

Puis il y a eu les bruits de batailles (avec les joueurs), les hurlements des agonisants, les squelettes et les zombies, les incendies... autant vous dire que l'histoire du cambriolage a fait long feu. (Ha ha.) Les deux autres conspirateurs, traumatisés, sont en position du fœtus par terre et se bouchent les oreilles, ne pouvant croire à ce qu'ils ont vu et entendu. Les deux hommes de main survivants se sont assis devant la porte du wagon blindé (ouverte), épouvantés, n'espérant qu'une chose : que la police vienne les chercher. Beauregard est debout dans un coin, silencieux : les

autres ign...

Seul Dem...
arriveron...
sortir de...

A l'arriv...
flingue d...
rapideme...

Robert D...

FO
1

Talents :
Equipem...

Les jouet...
interroge...
doute en...
faire mon...
peu de pl...
la désam...

O.K. : i...
monde -...
tait pas v...
un peu fa...
Mais... I...

• La pré...
qui étaie...
Démon «...
a « Dété...
pas évide...
rôle de p...

S'il se se...
à défaut,

Si les jou...
part de...
conduite...
très mal...
qu'il cor...
pas... Pe...

Jean-Fra...

FO
2

Talents :
Pouvoirs :
volonté

autres ignorent, évidemment, que c'est un Démon et que c'est lui qui a lancé les morts-vivants dans les couloirs...

Seul Demarquez a encore à peu près sa tête et, au moment où les joueurs arriveront, il sera en train d'empocher des diamants en se disant qu'il faut sortir de ce wagon avant que la mini-bombe ne saute...

A l'arrivée des joueurs, il opposera une petite résistance, sortant un flingue dont il ne sait clairement pas se servir. Le problème devrait être rapidement réglé...

Robert Demarquez

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

Talents : arme de poing (2),

Équipement : Beretta.

MICKEY VA FAIRE UN GROS, GROS BOUM

Les joueurs ont donc sous la main les témoins essentiels du drame. En les interrogeant, ils pourront reconstituer une partie de l'histoire... (sans doute en profiteront-ils pour atteindre la locomotive, arrêter le train et faire monter les autorités). Ils vont bien sûr trouver la mini-bombe : un peu de plastic dans un attaché case, le tout guère dangereux. Ils pourront la désamorcer ou la faire désamorcer par des spécialistes.

O.K. : ils ont donc compris — s'ils n'ont pas bêtement tué tout le monde — que toute l'affaire n'était qu'une comédie, que la bombe n'existait pas vraiment et qu'un Démon de Belial glissé parmi les conjurés avait un peu fait sombrer l'affaire dans la démente.

Mais... Il leur manque deux petits détails.

• La présence de Beaugard, d'abord. Celui-ci, qui a très bien compris qui étaient les joueurs, n'a pas du tout l'intention de leur dire qu'il est un Démon et que c'est lui qui a envoyé les morts-vivants. Si un des joueurs a « Détection du Mal », le problème est réglé. Sinon... eh bien, ce ne sera pas évident de découvrir la vérité. Beaugard jouant à la perfection son rôle de petit comptable terrifié.

S'il se sent en danger, il utilisera ses pouvoirs mentaux pour se sauver, ou à défaut, emmener le plus de joueurs avec lui dans la mort.

Si les joueurs parviennent à le capturer et à le faire parler, il racontera sa part de responsabilité dans l'affaire. Il peut même dire qu'il trouve la conduite de Pierre Giovannangeli très louche. Si les joueurs ne sont pas très malins, faites-lui dire carrément : « S'il s'est conduit comme cela, c'est qu'il comptait qu'aucun témoin ne sorte vivant de ce train... Je ne sais pas... Peut-être avait-il prévu quelque chose... »

Jean-François Beaugard, Démon aux ordres de Mammon

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	4	3	3	2	4	21

Talents : baratin (2), discussion (2), anglais (2), esquivé (2), course (2).

Pouvoirs : zombies (x2), squelettes (x3), charme (3), régénération (2), volonté supranormale (3), boomerang (2), invisibilité (2).

• Car nous en venons au vrai problème : la présence de la vraie bombe. Ce n'est pas parce que Riri (Pierre Giovannangeli) est mort que sa bombe n'est plus là. Une énorme valise rouge avec un gros Mickey dessiné dessus attend en effet dans un wagon de seconde. Elle est bourrée de plastic, reliée à un détonateur ultramoderne, et explosera à l'heure prévue pour l'arrivée à Lyon (que le train soit en effet à Lyon ou arrêté en rase campagne ne changera rien), c'est à dire à 16H03. Le train sera réduit en miettes ainsi que tous ses occupants, ainsi que tout ce qui se trouvera dans un rayon de quatre-vingt mètres autour de la bombe.

Que voulez-vous, les Démons de Belial aiment les jolies choses qui font BOUM.

Comment découvrir l'existence de cette bombe ? N'oubliez pas qu'avant de partir, Pierre Giovannangeli, cornu et écailleux, a fait un signe d'adieu à tout le monde en disant « Mickey va bientôt faire un gros, gros BOUM. » Robert Escude, un des associés, en est resté tellement traumatisé qu'il se balance d'avant en arrière, les yeux dans le vague, en répétant sans arrêt : « Un gros BOUM. Mickey va faire un gros, gros BOUM. » Espérons que les joueurs vont quand même finir par s'intéresser à la question... et ne pas croire que le danger venait de la mini-bombe.

Sinon, tant pis pour eux...

Si les joueurs décident de chercher Mickey, la valise ne sera pas difficile à trouver. Elle est dans le wagon de seconde qui précède le wagon X1, assez repérable parmi les cadavres, les blessés et les autres bagages éventrés. Mince, il s'agit quand même d'une HENNAURME valise rouge vif, avec la tête de Mickey dessus !

SI LES JOUEURS REPERENT MICKEY AVANT 16H03

S'ils désarment la bombe, ou, ce qui serait plus sûr, s'ils la font désarmer par des professionnels qui grouillent autour du train, tout ira bien. Le train est enfin investi par les forces de l'ordre, les méchants sont arrêtés, les passagers délivrés. Que les joueurs aient appelé ou non leur hiérarchie, d'énormes ambulances « spéciales » viennent embarquer les passagers brûlés, conduites par d'étranges infirmiers aux cheveux très courts. Ce sont, vous l'avez compris, les envoyés des Forces du Bien... Les pauvres passagers vont être emmenés dans un hôpital un peu spécial, où on leur fera comprendre, à coups de comprimés et « d'influence », qu'ils ont été victimes d'hallucinations. Les plus rétifs, ou les esprits forts, risquent de tout simplement... disparaître.

Dans les affaires de Jean-François Beaugard, les joueurs trouveront un numéro de téléphone noté au stylo rouge sur une carte de visite vierge. C'est le numéro du DG de Paribas. A eux d'en déduire ce qu'ils veulent...

SI LES JOUEURS NE REPERENT PAS MICKEY AVANT 16H03

BOUM!



CONDITIONS DE VICTOIRE

Si BOUM, perdu. Si pas BOUM, gagné. Mais le degré de victoire sera apprécié par le maître de jeu selon la largeur de la brèche dans le principe de discrétion. Les brûlés, les zombis et les squelettes, ils n'y sont pour rien... mais plus il y aura eu d'images ou de reportages de tout cela, moins leur récompense sera grande.

Comme on le disait plus haut, si vraiment les choses ont été catastrophiques (un reportage en direct sur LCI, retransmis au 20H de TF1, par exemple) la victoire peut se transformer en échec cuisant, voire en retour illico là-haut.

ET LA MISSION ?

Et la super mission hyper importante et hyper délicate relative à la sauvegarde des Forces du Bien ? Une fois arrivé à Lyon, on leur expliquera que vu tout ce qui s'est passé, ils ont envoyé une autre équipe dessus.

Et les joueurs n'en entendront plus jamais parler.

Pour vous y retrouver parmi tous les noms : rapide résumé des protagonistes

Les quatre cadres du Crédit Lyonnais :

Michel Demarquez (l'organisateur de tout ça, cadre sup.)
Pierre Giovannangeli (dit Riri, Démon aux ordres de Belial)
Robert Escude (cadre sup, rien à signaler)
Christophe Guieysse (idem)

Jean-François Beauregard, le comptable, Démon aux ordres de Mammon.

Jean-Loup Martinot, comédien et faux terroriste du G.I.A.

Fifi et Loulou, Démons aux ordres de Baal, copains de Riri.

Douze mercenaires, quatre hommes de main/techniciens, quelques squelettes, quelques zombis.

« Alors mes agneaux, on a été sages pendant mon absence ? » demanda, jovial, le docteur Jean W. Ganaud. Planté devant la porte à double battant, il regardait chacun de ses « agneaux » avec une tendresse toute paternelle. « Aujourd'hui est un grand jour, je vous ai ramené une petite camarade de jeux. Attention, roulements de tambours... Tada ! Je vous présente Olivia qui va vous tenir compagnie quelques temps. Olivia, dis bonjour à tes nouveaux amis... Excusez-la, elle est encore tout intimidée. Alors Olivia laisse-moi te présenter Maurice, négociant en textiles, François, informaticien, Nathalie, laborantine, Louisa, étudiante américaine de passage chez nous... Mmh, charmante Louisa... Hervé, employé des postes, Véronique, pigiste au Parisien et Virginie, directrice d'une agence de publicité. Olivia, tu t'installeras ici, entre Véronique et Virginie. Je tiens à vous recommander d'être gentils avec votre nouvelle camarade... Eh bien Maurice, que ce passe-t-il ? Tu en fais une tête ! N'es-tu donc pas ravi de l'arrivée d'Olivia dans vos rangs ? Il y a quelque chose qui ne va pas ? Ah oui, je vois ce que c'est, tu aimerais bien que je te change l'eau du bain plus souvent... Tu sais que nous en avons déjà parlé de nombreuses fois, Maurice, il faut te montrer raisonnable. Tu sais ce qui se passe quand tu mets en colère le bon docteur Ganaud... Mais...je n'ai pas envie de m'énerver contre mes agneaux aujourd'hui... Non, nous devons plutôt fêter dignement l'arrivée d'Olivia. Allez, c'est bon pour cette fois, je veux bien te changer de bain, mon petit Maurice. »

Le regard de chacun des « agneaux » semblait fixer le docteur, comme s'il allait se passer quelque chose d'extraordinaire ou d'inattendu, certains paraissaient même effrayés. Sauf Maurice, qui lui, avait la mine plutôt déconfite. D'ailleurs, pendant que le bon docteur le déplaçait, les choses ne s'arrangèrent pas. Maurice faisait carrément la gueule, le regard fuyant, une vilaine grimace, la joue gauche écrasée contre la paroi de verre...

« Ah non, Maurice, tu abuses de ma gentillesse ! C'est intolérable, pour la peine, tu vas te retrouver au fond, avec les anciens. D'ailleurs ça fait longtemps que j'aurais dû t'y installer, je ne vois pas pourquoi j'ai eu la faiblesse de te garder si longtemps ici, si c'est pour être remercié comme ça ! Alors merci, vraiment ! Tu as réussi à gâcher cette belle journée, voilà ce que tu as fait ! » dit le bon docteur, rouge de colère, en reposant le couvercle de verre épais.

« Bon, mes agneaux, le vais être obligé de vous laisser quelques minutes, je dois emporter le vilain Maurice au fond, pour sa punition. Soyez sages... » dit-il en refermant les deux battants de la porte de l'armoire en fer.

« Quant à toi, Maurice, tu vas bientôt regretter de ne pas avoir été plus gentil avec le bon docteur ».

Jean W. Ganaud emporta son vilain petit agneau au bout du long couloir. Les mouvements rapides commençaient à déformer les traits de Maurice, mais ça n'avait pas grande importance, ce serait bientôt terminé. Le docteur ouvrit la porte... Une salle de bain... Il ôta le couvercle et vida le formol dans la baignoire, lentement, très lentement. Le bon docteur regardait avec délectation le liquide se vider du grand bocal de verre. Les tissus de la peau du visage de Maurice dégorgeaient peu à peu, les cheveux qui jusqu'ici flottaient imperturbablement commençaient à se coller au front et aux orbites délaissées par leurs globes oculaires... Le bon docteur adorait ce spectacle. A chaque fois qu'il faisait ça, il avait l'impression que la tête tranchée se dégonflait à vue d'œil, et ça le remplissait d'une joie simple d'enfant. Il riait, il riait, comme s'il les tuait une deuxième fois, toutes ses personnes inconnues à qui il donnait une identité et une histoire... Ça devait être certainement son côté sadique.



s pro-

res de

elques

naud.
ater-
ments
jour
rice,
essage
ginie,
vous
s une
ui, je
déjà
colè-
nous
er de

d'ex-
lutôt
faisait
...
fond,
a fai-
réus-
cou-

ce au
er.

men-
é. Le
ment,
cissus
ment
cteur
nflait
une
evait



Magna
Veritas



SOMMAIRE

Background	3
Système de jeu	21
Fiche de personnage	25
Les forces du Bien	34
Archanges	45
Pouvoirs des Anges	69
Limitations des Anges	96
Scénario In Nomine Satanis	98

Création (3ème édition) : CROC.

Idée originale (1er édition) : CROC et Zlika.

Mise en page : CROC.

Dessins : Pierre Courtial (INS), Philippe Masson (MV) et Alberto Varanda.

Couverture (dessins) : Philippe Masson.

Couverture (logos) : Philippe Mouret.

Fiches de personnage : Thibault Béghin et le SPSR posse.

Textes supplémentaires * : G.E. Ranne.

Scénarios : G.E. Ranne.

Relecture technique : Timbre-Poste.

Corrections : Guillaume Delafosse, Sabine Wong et Bouly.

Nouvelles : Zlika (♂) et Bouly (†).

Impression SAGIM (01-64-72-40-85).

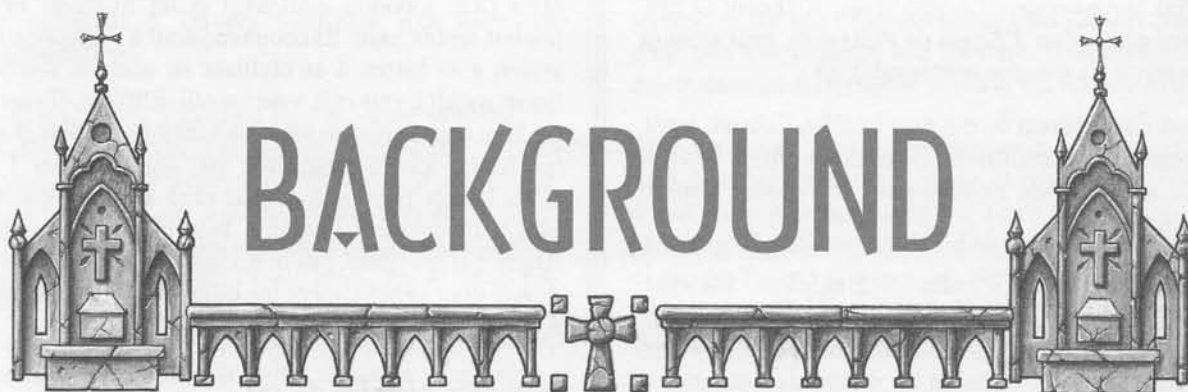
Numéro d'impression 2434.

Dépot légal Septembre 97.

ISBN : 2-911103-21-1.

Remerciements spéciaux à Timbre-Poste, Philippe Mouret, Philippe Masson, Zlika, Bouly et le SPSR posse.

* : résumé du background des éditions précédentes, le déroulement d'une partie, les marches intermédiaires, Catherine, Gabriel, Docteur Janus et Mister Valefor, les églises, quelques adversaires (les psis, les sorciers et les renégats). J'en oublie ?



Des origines à Jésus-Christ

A l'origine, Dieu créa le ciel et la terre.

Accessoirement, il en profita pour se créer lui-même.

Il était une fois...

Il était une fois, il y a plus de seize milliards d'années, dans le néant absolu, dans l'absence totale de tout...

Dans ce non-espace, ce néant total, jaillit soudain une idée, une pensée qui s'éveilla dans une explosion de silence. Un concept si puissant qu'il enfla démesurément et qu'il s'étendit d'un bout à l'autre de sa propre création. Et qui maintenant encore, à l'heure où je vous parle est toujours en expansion, bien au-delà des quatre dimensions spatiales, bien au-delà des mondes physiques, loin dans les Marches Intermédiaires.

Cette idée de base, qui n'était même pas consciente de sa naissance, ressentit un jour, après une bonne douzaine de milliards d'années, le besoin d'exister. Pour cela, après avoir créé des étoiles majestueuses, des soleils qui telles des balises troueraient l'obscurité, des pulsars et des quasars qui tels des phares guideraient les navires sidéraux du futur, des planètes sur lesquelles s'épanouissait déjà la vie, elle décida de créer des êtres puissants et de leur donner à chacun un Nom et une forme.

Mais, afin de les accueillir comme il se doit, elle désira avoir elle-même nom et aspect. Elle créa alors un être, qui ne serait pas la plus puissante de ses créatures mais qui serait toujours la plus sage. Et cet Ange, ce premier-né donna forme et nom au concept. Il ne lui donna pas qu'un nom unique, il lui en donna 100. Et le centième était le Vrai. Des 100 noms, pour simplifier et pour ne pas nous attirer d'ennuis, nous n'en retiendrons qu'un : Dieu.

Et Dieu nomma l'Ange Mikael, ce qui signifie "Qui est comme Dieu". Mais il ne lui donna pas qu'un nom unique, il lui en donna également plusieurs et c'est sous un autre nom qu'on le connaît maintenant et qu'il se plaît à se faire appeler. Et c'est ainsi qu'Yves, Archange des Sources, puisque c'est bien de lui qu'il s'agit, inventa Dieu après que Dieu l'eut créé.



La création des Anges et des Archanges

Après une douzaine de milliards d'années de création effrénée, Dieu voulut passer à autre chose. Les planètes refroidissant doucement et la vie apparaissant sur certaines d'entre elles par un processus naturel, Dieu se dit qu'il avait achevé la première partie de son œuvre. Il passa donc à la seconde.

Dans le vide des Limbes, sur la plus haute des Marches Intermédiaires, Dieu créa une Cité pour ses Anges afin qu'ils puissent travailler à Sa gloire. Cette cité, il la nomma fort justement Cité Éternelle.

Autour, il conçut les Champs du Paradis pour que ses Anges puissent s'y reposer. Plus tard, quand l'homme aura fait son apparition sur Terre, c'est là que les Élus, ces humains dignes de Lui, séjourneront après leur mort.

Dieu créa alors une multitude de créatures divines plus ou moins à son image, du moins celle que lui avait donnée Yves. Leur rôle serait de lui servir de messagers, afin de transmettre partout où il le désirerait ses volontés et de les exécuter. Il leur donna en outre neuf noms pour les différencier : Chérubins, Séraphins, Principautés, Puissances, Vertus, Dominations, Trônes, Anges et Archanges.

Parmi ces neuf noms, il choisit l'appellation «Ange» pour généraliser.



Parmi les myriades d'Ange créés, il choisit la première génération d'Ange de Puissance, tous amenés à recevoir de grandes responsabilités :

Ainsi s'avancèrent tour à tour Lucifer, Gabriel, Jordi, Kronos, Andromalius et Dominique. Avec Yves et sous sa direction, ils formèrent le Premier Conseil Divin.

S'ajoutèrent par la suite Andrealphus, Georges, Malphas, Emmanuel, Baal, Bifrons et Jésus, tous Anges de Puissance dans la Cité Éternelle. Ils se partagèrent la Terre, le Ciel et les différents royaumes et jurèrent de travailler en harmonie. Comment aurait-il pu en être autrement ? Ils étaient conçus de pure bonté et ils œuvraient pour le bien et dans l'amour.



Un instant d'éternité

Après la création de la Cité Éternelle et son peuplement par les Anges, Dieu put se rendre dormir. Il laissait la Terre entre de bonnes mains, sérieuses et travailleuses.

Sur Terre, le développement de la chimie organique suivait son petit bonhomme de chemin. Les premières bactéries apparurent, puis les algues, les trilobites, les gymnospermes et, au fil des millions d'années, les dinosaures foulèrent la Terre de leur pas lourd. Mais sous leurs pattes, leur cerveau minuscule ne pouvait pas distinguer les petits animaux poilus qui dévoraient leurs œufs.

Et la Terre continua d'évoluer. Les mammifères avaient définitivement pris le dessus sur le reste de la faune, et la civilisation future ne pourrait pas se passer d'eux.

Et arriva enfin au fil des ans ce que tout le monde attendait : l'Homme. Ou du moins son très lointain ancêtre. A l'époque, les humains ne ressemblaient pas à grand-chose, ne pensaient pas à grand-chose, mais le potentiel était tel que tout le monde au Paradis avait les yeux fixés sur la petite planète bleue. Lucifer le premier. Il adorait voir les hommes se battre, faire des choix, survivre. Yves était plus réservé, comme s'il savait le bordel que cela allait bientôt causer. Et il le savait sûrement.

Et au fur et à mesure, l'homme évolua sous les yeux du Paradis. Ses traits et son intelligence s'affinèrent. Les tribus qui se faisaient la guerre commençaient à s'unir, pour aller plus loin. Les humains domestiquèrent les animaux, pour profiter de leur lait, de leur viande, de leur force et de leur chaleur. Et ce fut alors le moment de réveiller Dieu pour la seconde fois.

Mais Dieu s'éveilla lentement et les humains évoluaient rapidement. Ils commençaient à s'étriper, à se violer, à se battre, à se civiliser en somme. Lucifer commençait à voir cela avec un œil différent. Il aurait pu faire tant de choses avec les humains et Dieu allait les laisser s'auto-extermier par son inaction ! Il allait laisser tuer ce qui était sans aucun doute sa plus belle création, l'homme, bien plus belle que les Anges qui n'avaient pas le dixième de liberté individuelle dont bénéficiaient les humains. Et les femmes étaient belles. Tellement belles.

Une bête histoire de cul

Lucifer convoqua alors le conseil Divin en session extraordinaire. Il voulait exposer un plan pour les humains.

Et le plan de Lucifer fut la cause de sa chute, ou plutôt de La Chute. Et pourtant son idée était bonne : les hommes étaient libres mais faibles, les Anges étaient puissants mais n'étaient pas à leur place sur Terre. Vint alors le moment où Lucifer annonça son intention à tout le conseil réuni. Dieu était assis dans son fauteuil de direction et tous les Anges de Puissance étaient à ses pieds.

Lucifer voulait que les Anges se reproduisent avec les humaines pour produire une race forte, puissante, magique qui vivrait à la gloire de Dieu.

La réponse négative de Dieu surprit tout le monde par sa dureté. Que Dieu rejette l'idée de Lucifer aussi brutalement était un véritable soufflet pour l'Ange le plus fier du Paradis.

Et Lucifer ne put laisser passer cela. Il réunit ses plus fidèles partisans, des Anges mais aussi des Anges de Puissance et décida de prouver son bon sens par l'exemple. Il descendit sur Terre et les femmes enfantèrent de géants, fils des Anges de Lucifer.

Dieu, furieux, convoqua lui-même le conseil et Lucifer se vit bien obligé de se rendre à la convocation. Dieu lui demanda de reconnaître ses erreurs et de céder devant Sa Gloire. Devant son refus, la rupture fut consommée.

La Chute de Lucifer

Les Anges se séparèrent en deux camps égaux et s'affrontèrent au Paradis. Au fil des combats et des victoires des Anges qui lui restaient fidèles, Dieu fut persuadé de l'issue du conflit. Et telle une bombe atomique sur Hiroshima, il mit fin instantanément à la



guerre
les p
Intern

Person
Lucife
basse.
froid.
l'Enfe
maint
Dém
d'orig
étaient
raître
et terr

Mais
qu'il
lieu c
d'égal
que D
cette p
égal.
donné

Et ce
la giga
Bien
ultime

Adan

Sur
balbu
longte
miste
les ét
adora

Quelq
lenter
Décid
des ch

En - 6
il fit
tant,
tout q
saine
vraie
n'aur
laient
pendi
: si q
socié
essai.

guerre fratricide en exilant Lucifer et ses légions, en les projetant à travers l'infinité des Marches Intermédiaires.

Personne n'était allé aussi loin dans les Marches. Et Lucifer les descendit toutes et s'écrasa sur la plus basse. Où il n'y avait rien, où il faisait sombre et froid. L'ex-Ange de la Lumière mit sept ans à créer l'Enfer et la Cité de Dis tels que nous les connaissons maintenant. La Chute l'avait brisé, lui et tous ses Démons. Les moins touchés conservèrent leurs ailes d'origine mais elles n'étaient plus blanches. Elles étaient noires comme la nuit. Les autres virent apparaître dans leur dos des ailes membraneuses, sombres et terrifiantes.

Mais c'est aussi à ce moment que Lucifer s'aperçut qu'il n'avait jamais été aussi puissant. Là, dans ce lieu qui devenait le sien, sa puissance n'avait pas d'égal, mise à part celle de Dieu peut-être. Et il sut que Dieu, malgré son exil, lui avait fait cadeau de cette puissance. Il était maintenant pratiquement son égal. Mais il savait aussi que ce que Dieu lui avait donné, il pouvait le lui retirer.

Et ce fut le début de la première phase du grand jeu : la gigantesque partie de bras de fer entre les forces du Bien et les forces du Mal sur Terre avec l'homme en ultime récompense.

Adam, Eve, ma pomme et moi

Sur Terre, les hommes s'organisèrent. Les premiers balbutiements de l'agriculture apparurent. Depuis longtemps, les hommes avaient des religions - animistes, pour la plupart. Ils adoraient la lune, le soleil, les étoiles, des animaux, des dérivés et en cela, ils adoraient déjà Dieu sans le savoir...

Quelques dizaines de milliers d'années s'écoulèrent lentement comme seules savent s'écouler les années. Décidément, ça s'améliorait. De belles habitations, des chansons, des légendes. L'écriture...

En - 6000 et quelques poussières, Dieu se réveilla, et il fit bien le bougre : l'écriture, c'était un pas important, très important même. Il faudrait ne pas laisser tout ça prendre trop d'avance sans y jeter des bases saines. Mais ces humains étaient-ils dignes d'une vraie religion ? A les voir s'agiter, sincèrement, on n'aurait pas dit. Ils s'entre-tuaient, baisaient, violaient, sacrifiaient... et avaient des velléités d'indépendance et de savoir. Mais Dieu avait d'autres idées : si ça se trouve, l'homme naissait bon, et c'est la société qui le pervertissait. Il allait donc faire un essai. Il en prit deux : un homme et une femme, tant

qu'à faire, avec une âme et un cerveau totalement vierges, et les mit dans des conditions idéales. Mais pour que l'expérience soit parfaite, il fallait qu'ils soient dans un écosystème familial, un vrai Paradis...

Dieu prit donc, parmi les nombreux humains traînant dans le secteur, un homme et une femme. Puis, d'une seule pensée, il créa sur Terre un petit jardin parfait où il était impossible d'entrer, où ni violence ni mort n'étaient admises, où tout n'était qu'amour, où la gazelle et le lion vivaient en parfaite harmonie et toutes ces sortes de choses. C'était le jardin d'Éden.

Au début, tout se passa pour le mieux : Dieu aimait Adam et Eve, c'était clair. C'était sa petite expérience à lui, elle marchait, il était content. Il changea la nature génétique de ses chouchous pour qu'ils soient au-dessus des autres humains errant sur Terre. Il les rendit immortels, plus forts, plus beaux, plus intelligents, plus tout : en fait, il leur fila un peu de "Lui".



Les années passèrent et tout allait toujours comme sur des roulettes. Et puis vint cette histoire de pomme, un bel exemple de la mentalité des femmes, toujours prêtes à avaler quelque chose.

Adam et Eve furent donc chassés de l'Éden qui, tout bêtement abandonné à lui-même, reprit vite un aspect plus classique. Adam et Eve se retrouvèrent, non pas tout seuls, comme le décrit la Bible, mais au milieu de l'humanité qui n'avait pas stoppé, loin de là, son évolution. On était alors en 5000 et des grosses poussières avant JC... Adam et Eve se mêlèrent à la population locale, conçurent des enfants qui rapidement prirent épouse et époux aussi autour d'eux... Le couple s'aperçut rapidement qu'il avait beau ne plus être immortel, quelque chose était quand même resté et leur espérance de vie était nettement plus longue que la moyenne.

Les enfants d'Adam et Eve (on ne va pas vous raconter l'histoire d'Abel, de Caïn et de Seth, celui que l'on oublie toujours, mais sachez qu'il y en a eu plein d'autres, des enfants) eux aussi se mêlèrent à la population et firent leur vie. Le "potentiel divin" qui leur venait de leurs parents se transmettait avec eux, se dilua, se transforma, disparut, revint... Aujourd'hui, les descendants d'Adam et Eve sont éparpillés un peu partout sur la surface de la Terre.

Et parfois, par le jeu d'une combinaison de gènes, un peu de cette "étincelle divine" resurgit, par hasard, en Chine, en France, en Afrique ou à Tahiti. Et le pauvre humain se trouve doté de pouvoirs... Ces



humains très spéciaux sont connus dans le monde d'INS/MV sous le nom de Psis. Moins puissants que des Anges ou des Démons, l'Histoire garde pourtant la trace de combats épiques dans lesquels les Psis eurent le dessus, peut-être à cause de la faculté d'adaptation qui caractérise la race humaine.

Tu blasphèmes, nom de dieux !

Mais revenons à 6000 avant Jésus-Christ...

Les premières civilisations dignes de ce nom naquirent en Mésopotamie, aux alentours de cette époque, avec l'installation des Sémites et des Sumériens. Ces



civilisations entraînèrent la naissance des premières religions de groupe. Bien sûr, de tous temps les hommes avaient cru en quelque chose. Que ce soient le soleil, la lune, les éléments, les animaux : les grottes paléolithiques sont là pour nous le rappeler. Mais de par leur dispersion géographique, ces tribus n'arrivèrent jamais à rien

de concret. Ce n'est que beaucoup plus tard, lors des grandes migrations venues de l'Est et à l'avènement de l'âge des cultures et de l'élevage, que les civilisations dignes de ce nom poussèrent comme des champignons. Qui en Mésopotamie, qui en Égypte, qui en Grèce...

Et c'est à la même époque que les chamans se transformèrent en prêtres, gardiens du savoir. Ils ne faisaient que changer de nom mais gardaient en quelque sorte leurs mêmes attributions. Et c'est à la même époque qu'ils se mirent à raconter des merveilles. S'appuyant sur leurs anciennes croyances, des traditions purement animistes, et les mélangeant avec les merveilles qu'ils voyaient autour d'eux, ils inventèrent de magnifiques histoires. C'était réellement une époque de miracles, les Dragons foulaient la Terre et laissaient leurs empreintes dans l'inconscient humain, en ce temps-là les Géants marchaient sur la Terre, en ce temps-là des humains tenaient tête aux créatures flamboyantes venues des cieux, en ce temps-là, les Démons et les Anges étaient sur Terre sous leur véritable apparence.

Tel était le pouvoir de ces conteurs, de ces prêtres qui, à la veillée, racontaient encore et encore les mêmes histoires, afin d'asservir encore un peu plus le peuple à leurs désirs. Et chaque soir, chaque conte, chaque prière faisait pénétrer encore plus le message dans l'inconscient de la population.

Chaque nuit, les gens, du plus pauvre au plus riche, rêvaient car c'est le privilège des êtres vivants que de rêver. Tous ils rêvaient de la même chose, de ces contes merveilleux que racontaient les prêtres.

La Marche des Rêves est ainsi faite et des Cauchemars, la plus vaste des Marches Intermédiaires, que les rêves laissent des traces. Bien sûr, il ne s'agit la plupart du temps que d'une très faible rémanence, un souvenir qui s'évanouit en quelques secondes...

Mais nuit après nuit, les hommes, les femmes et les enfants rêvaient de la même chose d'une telle force qu'au fil des années, la trace de ces rêves ne s'effaçait pas et se consolida jusqu'à prendre consistance.

Au fil des années, cette chimère, née de l'inconscient des hommes et porteuse de tout le poids de leurs fantasmes, amplifiant chaque défaut, chaque qualité jusqu'à en faire quelque chose qui n'est plus humain à force de l'être trop, s'éveilla à la conscience.

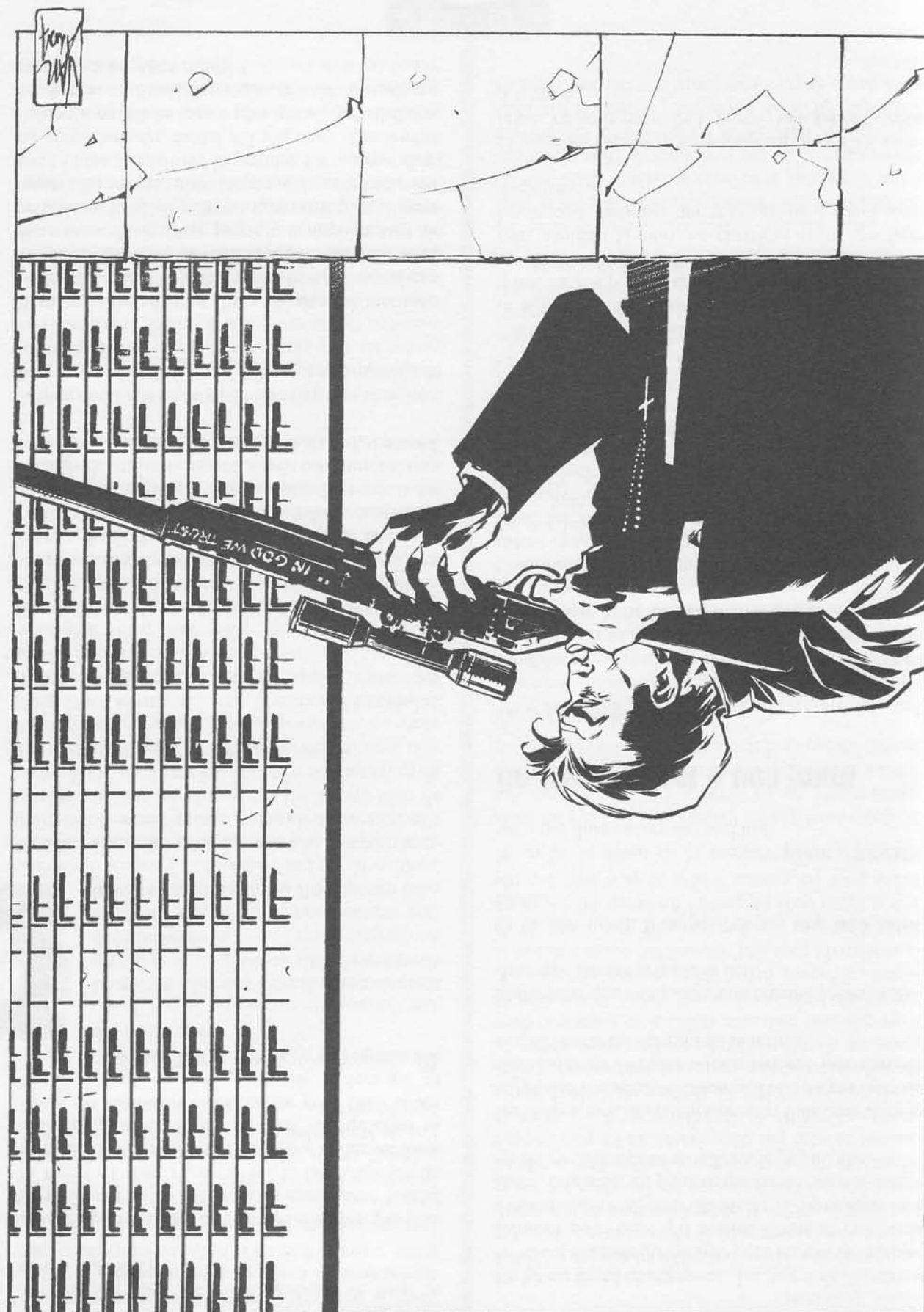
Au fil des années, plusieurs de ces créatures fantasmagoriques, nées des mêmes rêves, des mêmes cauchemars s'allièrent et, à la force de leur volonté toute neuve, purent créer un univers de poche, sur une Marche Intermédiaire contiguë à la Marche des Rêves et des Cauchemars, afin de pouvoir continuer à se nourrir des rêves des humains et à communiquer avec certains d'entre eux.

La Pythie vient en dormant

C'est ainsi que naissent les dieux. Créés de toutes pièces par les humains, ils échappent à leurs créateurs pour mener leur propre existence et dès qu'ils obtiennent suffisamment de puissance, ils sont capables de créer leur propre royaume. Tous ces royaumes, qu'ils s'appellent Valhalla pour les Vikings, Olympe pour les Grecs et pour leurs homologues Romains, ont des caractéristiques communes.

Loin d'être des univers infinis, ils ont des frontières et celui qui les franchit tombe de haut puisque l'on peut dire qu'il vient de rater une Marche. Et pourtant, ces petits îlots perdus au milieu des limbes sont tous reliés à la Marche des Rêves et des Cauchemars par des passerelles. On pense évidemment au pont Arc-en-Ciel qui relie Midgard, la Terre, à Asgard, le Valhalla, mais on peut également penser aux chemins escarpés entourés de nuages qui mènent à l'Olympe et à ses ponts de lumière. Les habitants de ces Marches, qui se donnent très vite le nom de dieux, communiquent avec les humains à travers leurs rêves. Les pythies et autres prêtresses n'étaient en fait que des somnambules qui dormaient littéralement debout et auxquels les dieux parlaient dans leur sommeil.





des
rches
Bien
e très
it en
et les
force
effaç
scient
s fan-
é jus-
ain à

outes
créa-
qu'ils
sont
ces
r les
omo-
unes.
nières
e l'on
rtant,
tous
s par
Arc-
d, le
che-
ent à
ts de
n de
avers
aient
grale-
dans

quantas-
cau-
toute
une
Rêves
à se
iquer

des

Jésus, petit, il l'était déjà !

L'arrivée de Jésus sur Terre marque le début d'une nouvelle ère dans l'histoire humaine et dans le monde d'INS/MV :

Jésus, Ange de puissance comme les autres, pas plus fils de Dieu que les autres, mais assurément préféré du barbu en chef, Agnan avant la lettre, décida un beau jour de descendre sur Terre pour revamper toute la communication divine. Et c'est vrai qu'avant sa venue, les panneaux publicitaires pour Dieu et ses Anges étaient un peu primitifs : Sodome et Gomorrhe, les plaies d'Égypte, j'en passe et des meilleures.



L'esprit de Jésus s'incarna donc dans le petit foetus qui croissait dans le ventre de la petite Marie.

Et Jésus-Christ naquit en 7 ou 6 avant lui.

Jésus eut le destin qu'on lui connaît. Il exposa tranquillement, sans battage particulier, sa nouvelle manière de voir les choses. Lucifer essaya bien de tenter Jésus plusieurs fois, dont le célèbre coup du désert, mais rien n'y faisait.

Malgré tout, Jésus mourut sur la croix en 30 après lui. Il s'en foutait, comme il l'a dit après, "même pas mal".

Mais à la grande stupéfaction d'absolument tout le monde, sauf de la sienne puisqu'il s'en battait les côtes, ses "doctrines" firent un boom monstrueux. La "parole du Christ" se répandit partout à la vitesse grand V et surtout, ce qui était radicalement nouveau, elle commença à toucher des milliers, puis des dizaines de milliers de gens et cela continuait encore et encore, ce n'était que le début, d'accord, d'accord.

Et Dieu se dit que maintenant il suivrait les chrétiens, impressionné qu'il était par le boulot remarquable de son «fils».

D'un coup, la situation fut radicalement modifiée. Dieu eut soudain la vision d'un champ d'expérience à l'échelle terrestre. Le Grand Jeu prit une toute autre dimension. Mais pour pouvoir manipuler tant de personnes, il fallait pouvoir intervenir plus directement... Là encore, c'est Jésus qui fournit indirectement l'idée. Il avait été le premier à s'incarner dans un corps humain, même s'il s'agissait d'un foetus. Pourquoi ne pas le faire à plus grande échelle, avec les Anges, en fixant des règles précises qui séparaient bien les deux camps ?

Dieu se frottait déjà les mains. Il imagina son immense terrain de baby-foot à l'échelle de la planète, avec les Anges en guise de footballeurs manchots.

Ce fut un grand changement : les Anges de Puissance se virent nommés Archanges pour les uns et Princes-Démons pour ceux qui avaient Chuté et eux seuls avaient encore le droit de fouler la Terre sous leur forme originale, ou pour ce qui en est, sous la forme qu'ils voulaient pour se mêler à la population.

Les Anges, eux, devraient à présent s'incarner dans le corps des humains volontaires. Pour ne pas faire de doublons, les Démons s'incarneraient eux dans le corps d'humains en train de mourir.

Mais, pour que tout fonctionne comme prévu, il faudrait que Lucifer accepte le défi.

Et Lucifer suivit. Il ne pouvait pas trop faire autrement...

Et ce fut le début de la seconde phase d'INS/MV, celle qui dure encore aujourd'hui.

De Jésus-Christ à nos jours

Le crépuscule des dieux

Pour les anciens dieux des religions polythéistes, l'incarnation et la mort de Jésus-Christ sur Terre annoncèrent la fin de leur pain blanc.

Contrairement à Dieu qui existe en lui-même, par lui-même et qui n'a besoin de personne pour être heureux, les dieux se nourrissent des rêves de leurs croyants. Si les chrétiens convertissaient leurs fidèles, leur force vive s'étiolerait au fil du temps jusqu'à s'épuiser un jour ou l'autre. Déjà, des dieux étaient morts au fil des siècles, remplacés par des entités plus jeunes, plus fortes : en Égypte, en Sumérie...

Pour certains, éloignés sur d'autres continents, cela ne signifiait rien : pour les uns simplement le début d'une longue période de vaches maigres car ils survivaient dans l'inconscient collectif : pour les autres, cela signifiait la mort, les chrétiens ayant une forte tendance à pratiquer une propagation à grand coup d'apôtres.

Et pour les derniers, heureusement les moins nombreux, ce fut le début de la guerre, une guerre perdue d'avance...



Pour
éons
rivée
dieux

Les g
Asgar
se der
bien
réinca
comb
ensu
poids
de res
guerr
n'est
l'espr
March
le gar
force
même
faible
quelq

Toujo
repré
fidèle
lemen

Pour
plus
toujo
les G
meur
Valha
pour

Bien
comb
les D
Princ
assez
et se
Angé
le die
des m
D'aut
motio
qui m

Les
Arch
livrer
curie
dait
l'exer
sous
Valha

Pour les dieux vikings, qui attendaient depuis des éons sur leur Marche Intermédiaire, le Valhalla, l'arrivée de Jésus annonça le Ragnarok et la mort des dieux. Leur mort.

Les guerriers vikings, recueillis au souper d'Odin à Asgard, commencèrent à se réincarner sur Terre. On se demande parfois comment ces êtres de pur esprit, bien plus que les Anges ou les Démons, ont pu se réincarner ou même pourquoi les guerriers morts au combat ne vont pas directement au Purgatoire pour ensuite se rendre au Paradis ou en Enfer selon le poids de leurs péchés. La réponse est floue et mérite de rester mystérieuse, mais certains pensent que les guerriers vikings vont bien au Purgatoire et que ce n'est que leur souvenir, déformé et augmenté dans l'esprit de leurs proches, qui prend forme dans la Marche d'Asgard, près d'Odin, et que c'est Heimdall, le gardien du pont de l'Arc-en-Ciel, qui leur donne la force d'exister. D'autres pensent que Dieu, de la même façon qu'il supporte l'Archange Michel, a un faible pour les grosses brutes et qu'il leur accorde quelques privilèges.

Toujours est-il que les Vikings semblent être les seuls représentants en un nombre digne de ce nom des fidèles d'une religion païenne. Peut-être sont-ils seulement les moins discrets et les plus vindicatifs...

Pour les Vikings, confrontés au Ragnarok, il n'y eut plus qu'une solution possible : combattre, encore et toujours, jusqu'à ce que les ennemis de leurs dieux, les Géants, soient tous morts ou jusqu'à ce qu'eux meurent à nouveau au combat pour rejoindre le Valhalla. Et là, ils seront à nouveau envoyés sur Terre pour se battre encore et toujours se battre.

Bien que les guerriers vikings ne refusent pas un combat avec les forces du Bien, c'est pourtant contre les Démons que leur colère est dirigée. En effet, Princes-Démons et futurs Princes-Démons trouvèrent assez comique de se travestir pour fritter les Vikings et se détendre des combats contre les forces Angéliques. Et c'est ainsi que Malphas incarna Loki, le dieu maléfique, que Bifrons incarna Hela, la reine des morts, que Baal se transforma en loup de Fenris. D'autres Démons, n'ayant pas encore reçu leur promotion, incarnèrent eux aussi des dieux maléfiques qui menèrent la vie dure aux vikings réincarnés.

Les dieux vikings purent eux aussi, comme les Archanges et les Princes, s'incarner sur Terre pour livrer le combat avec leurs guerriers. Mais, par un curieux hasard ou par la volonté de Dieu, qui regardait cela de loin, ils se rendirent vite compte par l'exemple qu'ils ne pouvaient pas mourir sur Terre sous peine de retourner jusqu'à la fin des temps au Valhalla.

Odin fut le premier à mourir, tué par Baal lui-même sous la forme monstrueuse du loup de Fenris. Puis, une centaine d'années plus tard, ce fut le tour de Thor, le puissant Thor au caractère ombrageux, de tomber sous les coups de Shaytan, simple Démon de grade 3 aux ordres de Bifrons, métamorphosé pour l'occasion en serpent de Midgard.

Depuis ces deux expériences, la présence des dieux d'Asgard se fait moins sentir sur Terre, à moins que l'un de leurs sujets ne les invoque avec force conviction. Et encore...

Un Dragon, c'est vachement porteur

Les Dragons, de même que le peuple des fées, n'avaient jamais attiré l'attention du Paradis ou de l'Enfer avant que le Grand Jeu ne commence sur Terre. Les règles changèrent brusquement avec l'arrivée du Christ et sa mort pour le bien de tous. La christianisation ne fut pas seulement à l'origine de certains génocides et de l'extinction de certaines cultures, elle fut aussi la cause de sacrées conneries.



Avec l'avènement de Jésus-Christ, il ne fut pas question pour les forces du Bien de laisser sur Terre persister ne serait-ce qu'un reliquat de culture païenne et a fortiori une race entière : le peuple des fées. De tous temps, ce peuple, qui inclut toutes les créatures magiques que Dieu a créées dans un moment d'égarément, nains, lutins, elfes, fées, petits dragons et grands dragons parmi tant d'autres, a toujours été d'une discrétion impressionnante, ne semblant exister que dans les franges de l'inconscient humain. Très liées aux légendes paraceltiques et nordiques, les "fées" étaient très proches des Vikings auxquels elles rendirent de nombreux services. On murmure même que ce sont les forgerons nains qui fabriquèrent Mjolnir, le marteau du puissant Thor.

Les grands dragons, que l'on appellera Dragons pour simplifier, étaient probablement les créatures intelligentes les plus puissantes ayant jamais foulé le sol terrestre. On ne sait que très peu de choses sur eux, tous les rapports directs les concernant ayant été détruits par des gens compétents. Il semble que les premiers Dragons apparurent en Inde et dans le golfe assyro-babylonien quelques milliers d'années avant Jésus-Christ. Certains s'établirent en Chine et en Extrême-Orient, d'autres suivirent les grandes migrations celtes.

Avant leur apparition sur Terre, les Dragons erraient à travers les Marches Intermédiaires, cet espace universel qui relie Paradis et Enfer et dont les plans ter-



restres font partie. Les Marches n'étant pas très stables, ils aboutirent un beau jour sur Terre. L'espèce dominante étant l'homme, ils décidèrent de se camoufler pour passer inaperçus. Les Dragons étaient par nature pacifiques et n'avaient aucune envie d'entrer en conflit avec les humains. Ils changèrent donc et assumèrent tous à partir de ce moment une forme humaine. De temps à autre, un Dragon avait la nostalgie de sa forme naturelle, avait besoin d'étendre ses ailes et de s'envoler à travers les cieux.

Les légendes persistantes et très localisées concernant des créatures monstrueuses attirèrent l'attention des autorités religieuses qui firent leur enquête.



Le résultat de l'enquête suivit la voie hiérarchique et atterrit un beau jour sur le bureau de Dominique, Archange de la Justice.

Le Conseil Divin fut particulièrement animé ce soir-là et l'absence d'Yves, Archange des Sources, se fit cruellement sentir. Gabriel, le lieutenant d'Yves, tenta bien de combattre les ardeurs de chacun et de calmer le jeu. Mais ce fut vite l'escalade et sans le poids d'Yves pour l'appuyer, sa motion fut rejetée. C'est donc au début du Ier siècle que fut décidée l'éradication des Dragons, et celle du peuple des fées par la même occasion. Le dossier fut confié à Georges, Archange de la Purification. Mais même Georges devait suivre les préceptes de discrétion que toute créature divine, qu'elle soit Ange ou Démon, doit respecter et il ne pouvait agir avec toute sa force au milieu des populations civiles. Les Dragons étaient puissants et ils résistèrent à cette première vague réduite, Ægrir le Rouge, le plus puissant d'entre eux allant jusqu'à se payer le luxe de "tuer" Georges lui-même et de le renvoyer devant son créateur. Mais ils étaient sages et décidèrent également que le temps était venu pour eux de quitter la Terre, car s'ils voulaient vivre tranquilles, ils ne pouvaient plus rester là. Ce fut alors l'Exode de l'Équinoxe qui devait les conduire sur d'autres plans des Marches Intermédiaires. Très mauvais perdant, Georges passa ses nerfs sur le peuple des fées, exterminant ses représentants lors de la bataille de Durancum, et mit un point d'honneur à retrouver les Dragons, où qu'ils soient.

C'est sur un plan des Marches qu'il les découvrit, là où il n'avait pas besoin d'user de finesse et de discrétion. Préfigurant les grands génocides, les massacres idéologiques et les autodafés, les Dragons furent donc purifiés.

Dégoûté, Yves se jura alors d'avoir la tête de Georges. Il intrigua avec ses alliés et Georges fut vite relégué

aux réclamations du Paradis. Son successeur fut son ancien lieutenant, Laurent, qui fut promu au grade d'Archange de l'Épée.

L'Islam : Terre Arabe

En 570, la chrétienté était dans un joyeux bordel. Les restes de l'ex-Empire romain n'en finissaient pas de mourir, l'ignorance et la confusion régnaient sur l'Europe et, à vrai dire, il semblait que Lucifer accomplissait un sacré bon boulot et que toute cette histoire n'avait pas été une si bonne idée que ça, finalement.

Au conseil des Archanges certains étaient d'avis que Jésus avait été trop laxiste, qu'il fallait resserrer tout cela et faire une religion plus "dure" : d'autres étaient nostalgiques de la haute civilisation culturelle qui avait régné au moment de l'Empire romain et qui n'avait, jusque-là, pas véritablement trouvé d'équivalent ; d'autres encore rêvaient de glorieuses conquêtes au nom du Christ, conquêtes que la désorganisation ambiante interdisait, faute d'une véritable armée.

Et certains Anges puissants et ambitieux rongeaient leur frein. La hiérarchie angélique, très rigide, ne leur laissait à peu près aucune chance d'accéder un jour au poste qu'ils convoitaient : Archange. Arguant des "temps nouveaux", de l'avènement de Jésus-Christ et de plein d'arguments de ce genre, une petite bande de "jeunes" exigea de remplacer les "vieux" pour appliquer une politique efficace. C'était sans compter l'immuabilité des instances bénéfiques... Durement tancés, les jeunes rentrèrent dans le rang...

Sauf quatre. Il s'agissait d'Anges de Grade 3 qui étaient là depuis très, très longtemps, et qui n'avaient pas l'intention de se laisser faire comme cela. Leurs noms étaient Gabriel, Hassan, Khalid et Eli. C'est Gabriel qui, par des moyens inconnus, réussit à les convaincre que, puisqu'ils ne pouvaient appliquer leurs idées au sein de la religion chrétienne, ils n'avaient qu'à changer le fond du problème : bref, créer une autre religion.

Ce ne serait pas, d'ailleurs, exactement "une autre religion". Ce serait ce que la religion chrétienne aurait dû être. Les quatre "conjurés" étaient de toute manière trop profondément ancrés dans le respect de Dieu pour pouvoir véritablement s'en éloigner... Ils allaient donc garder la Genèse, le Paradis terrestre et d'une manière générale toute la Bible, garder Jésus-Christ (mais n'en faire qu'un prophète, ce qu'il aurait dû rester, son "statut" de messie n'étant dû, à leur avis, qu'à sa qualité de pistonné) et lancer leur propre



messie et leur propre livre. Il fallait d'ailleurs qu'ils se mettent d'accord sur ce qu'il y aurait dans ce fameux livre... Au cours de fructueuses et parfois agitées séances de brainstorming, les quatre Anges réussirent à dégager un certain nombre de grandes lignes :

- Hassan voulait que la nouvelle religion permette d'obtenir une grande civilisation basée sur la connaissance, les arts et la littérature.

- Khalid voulait qu'il y ait des principes clairs, faciles à respecter, de manière à ce qu'on puisse aisément séparer les fidèles des infidèles. Il voulait que la nouvelle religion soit expansionniste, de manière à ce qu'il y ait des peuples à «évangéliser» et de grandes bastons à gagner... Il voulait commander de puissantes armées et qu'elles soient à lui et rien qu'à lui !

- Eli voulait simplement que l'on reconnaisse à tous, animaux et végétaux, le statut de créatures du Seigneur et qu'on les respecte en tant que telles.

Quant à Gabriel... Lui ne voulait rien de spécial. Il se contentait d'être l'âme du petit groupe, les soutenant quand ils étaient découragés, paraissant animé d'une volonté quasi divine... Parfois, les trois autres le regardaient avec un peu d'étonnement, se demandant ce qu'un Ange aussi puissant - Gabriel était connu pour être lié à Yves, il était là au premier jour de la création et se tenait aux côtés de Dieu au moment de la chute de l'Archange Lucifer - faisait dans une entreprise qui était quand même, c'est le moins qu'on puisse dire, pour le moins hérétique. Ils n'obtinrent jamais de réponse...

Gabriel fit une synthèse éclairée de tout ce qui avait été dit dans le brainstorming et en fit les sourates du Coran. Il ne manquait plus qu'à faire le choix d'un messie, ce qui fut fait en la personne de Mahomet, choisi pour sa piété et son intelligence. Gabriel lui apparut alors... Et c'est là que la véritable histoire rejoint l'histoire officielle. Gabriel (Jibraïl) révéla peu à peu à Mahomet les versets sacrés et l'Islam naquit.

La nouvelle religion eut le succès qu'on lui connaît... Et les trois Archanges s'installèrent et commencèrent à recruter des humains très convaincus pour en faire "leurs Anges". Khalid lui-même, qui avait envie de s'amuser, s'incarna sous forme humaine et se glissa parmi les suivants de Mahomet. C'est lui qui organisa les forces musulmanes et qui, sous le nom "d'Épée de Dieu" - moquerie adressée bien entendu directement à Laurent, son ex-Archange - mena quatre ans après la mort du prophète ses troupes de victoire en victoire, mettant un terme à la domination de Byzance sur la Palestine et la Syrie, ouvrant la voie

qui menait en Égypte... Damas et Jérusalem se rendirent... La progression militaire de l'Islam ne devait s'arrêter qu'en 732 à Poitiers, où Laurent dut envoyer ses meilleurs éléments pour arrêter la plaisanterie. Plaisanterie qui, selon les meilleurs experts de notre temps, avait failli faire long feu. La plupart des historiens sont maintenant d'accord sur le fait que si Poitiers était tombé à ce moment-là, l'Europe aurait très rapidement glissé sous la domination musulmane... Que ce soit un bien ou un mal est un autre débat.

Ce qui est sûr, c'est que la civilisation musulmane rayonna pendant plusieurs siècles d'un éclat bien supérieur à celle qui régnait alors sur l'Europe. Le nouvel Archange Hassan ayant pris son rôle très au sérieux, les sciences, les arts et les lettres fleurirent dans le nouvel empire, tout en restant - ce que n'a pas toujours accompli la civilisation chrétienne - en accord avec Allah et le Coran.



L'avènement de l'Islam n'avait évidemment pas été pris avec indifférence. Quelques jours après la mort du prophète, après que le dernier verset du Coran eut été révélé, Gabriel disparut. Et toutes les recherches aussi bien de ses amis que de ses ennemis n'aboutirent à rien. Ce fut le tollé général dans les rangs angéliques et Laurent, Dominique et Walther annoncèrent leur intention de combattre par tous les moyens les "infidèles". Le conseil ne fut pas unanime dans la condamnation : des Archanges, tels que Novalis et Jordi, votèrent même pour l'alliance, mais aux voix, ce fut la condamnation qui l'emporta. Yves, lui, garda pendant tous les débats une attitude légèrement en retrait et certains affirmèrent même l'avoir vu arborer un sourire narquois. La guerre allait durer plus d'un millénaire... et dure encore.

F.I.S. de putes !

Lucifer et ses Princes laissèrent, eux, passer beaucoup trop de temps avant de réagir. Ce ne fut qu'en 656 que l'avancée de ce qui était, après tout, une religion au service de Dieu était peut-être un petit peu trop fulgurante pour ne pas être inquiétante. 656, ce n'était que 24 ans après la mort de Mahomet, mais pendant ces 24 ans l'Islam avait déjà tellement essaimé qu'il n'était plus possible de l'étouffer dans l'oeuf. Quant à la guerre avec la chrétienté, Lucifer devait rapidement s'apercevoir qu'au lieu d'affaiblir les serviteurs de Dieu, elle confortait au contraire les suivants de l'une et de l'autre dans leur foi.

Lucifer dépêcha donc deux Démons importants, Dajjal et Majûj, pour tenter de détruire ou au moins de vicier la nouvelle foi. La spécialité de Dajjal,



Démon aux ordres de Malphas, était de semer la dissension et il y parvint en étant à l'origine du schisme musulman qui oppose depuis les chi'ites aux sunnites. Même si leurs différences sont, du point de vue de la doctrine musulmane, tout à fait minimes, la séparation affaiblit quand même l'unité dont l'Islam est si fier.

Dajjal avait obtenu un premier succès... Mais l'avancée de l'Islam n'en était pas stoppée pour autant. Majûj, ex-Démon au service de Baalberith, travaillait, lui, sur les superstitions et les anciennes religions "païennes" et animistes des populations locales. Voyant que, là aussi, la guerre allait durer un bout de

temps, Lucifer se résigna... Dajjal et Majûj furent nommés Princes-Démons et lancés à plein temps sur le problème. Un autre Prince-Démon allait faire son apparition en 1988, il s'agit de Ouikka... Mais son cas est spécial (et sera traité plus tard) car Ouikka est Prince-Démon chez les chrétiens aussi bien que chez les musulmans.



Catherine, deux qui la tiennent, deux qui la...

Gabriel n'est pas la seule créature du Seigneur à avoir disparu sans laisser de trace.

En 1400, Catherine, Archange des Femmes, s'évapore aussi rapidement qu'elle était apparue. On murmure que cette païenne convertie était en fait la déesse Demeter qui avait, en 1100 avant le « fils » de Dieu, choisit le meilleur camp mais ce ne sont que des rumeurs. Durant son règne en tant qu'Archange, Catherine protégea les femmes, luttant contre les conditions dans lesquelles le haut Moyen âge et l'obscurantisme les avaient plongées. Lançant Jeanne d'Arc comme on lance une star du top 50, son action avait porté ses fruits et, à la fin du Moyen âge, la condition féminine s'était nettement améliorée, pour replonger net à sa disparition.

A-t-elle été tuée sur Terre et, comme les dieux vikings, a-t-elle été exilée sur sa Marche d'origine ? Ou a-t-elle eu envie de prendre le large ? Seul Dieu le sait. Et Yves, bien entendu...

Avec le Temps, tout fout l'camp

Depuis l'invention du voyage dans le temps, tout le monde connaît le danger que représentent les paradoxes temporels.

Une intervention sur certaines zones historiques du passé serait catastrophique. Imaginez donc Jésus

noyé dans un baquet au lieu d'être crucifié et vous comprendrez tout de suite les conséquences sur la symbolique chrétienne. C'est pour cette raison que Dieu, un jour où il était en forme, institua avec Lucifer des verrous divins sur les zones les plus importantes de la religion, qu'elles soient favorables aux forces du Bien ou aux forces du Mal.

Mais comme les interdits sont faits pour être transgressés, certains tentèrent malgré tout d'agir sur le passé pour se faire remarquer.

Les oiseaux de couleur

Les voies du Seigneur sont impénétrables mais on ne peut en dire autant de ses employés.

La découverte en 1492 des Caraïbes puis des Amériques par Christophe Colomb étendit considérablement le plateau de jeu sur lequel évoluaient forces du Bien et forces du Mal.

Les très chrétiens Espagnols violaient, pillaient et massacraient à tout va, se défoulant sur les populations locales, les bons sauvages qui ne savaient même pas qui était Jésus-Christ, ni qu'il était mort sur la croix pour le pardon et la Rédemption des hommes. Ils ne savaient même pas, les innocents, que la religion chrétienne était la religion du seul Dieu bon et tolérant, ils ne comprenaient pas que c'était pour leur bien qu'ils mouraient par milliers, que c'était pour le bien de l'Église qu'ils portaient maintenant des chaînes, que c'était pour le bien de Dieu que leurs enfants se faisaient étripier et que leurs femmes se faisaient prendre de force par les soldats de la très sainte armée catholique.

Et puis il y avait l'or. L'or qui attisait les passions, les haines et les envies. L'or que l'on trouvait dans les montagnes, dans les rivières mais aussi dans les bijoux et les ornements religieux des tribus indiennes. L'or qui coulait à flots dans les coffres de l'Église comme un fleuve se jette dans la mer.

Certains pourtant parmi les hommes d'Église s'élevèrent contre cette notion d'humanité et réclamèrent la clémence pour leurs frères de l'autre côté de l'Océan. Même s'ils ne reconnaissaient pas le vrai Dieu, ils n'en étaient pas moins hommes. C'est justement ce que contestaient les Espagnols : les Indiens n'étaient que des sous-hommes, des esclaves placés ici par Dieu pour les servir.

Alors sa Sainteté le Pape dut prendre une décision. Et pesant le pour et le contre, avec un coup de pouce au bon moment de l'Archange Yves lui-même, il



vous
sur la
n que
avec
plus
rables

trans-
sur le

on ne

s des
asidé-
aient

ent et
pula-
même
sur la
ames.
a reli-
n et
r leur
our le
t des
leurs
se fai-
sain-

s, les
s les
s les
ribus
es de

élevè-
ent la
céan.
u, ils
nt ce
aient
i par

sion.
pouce
ne, il



déclara que les Indiens d'Amérique avaient bien une âme et étaient donc pleinement des enfants de Dieu. On ne pouvait donc impunément les réduire en esclavage, ni les exterminer pour le plaisir, ce qui, il faut bien l'avouer, n'était pas très chrétien.

Mais déjà les considérations économiques des uns primaient sur les espérances humanitaires des autres : les Indiens étaient des êtres humains, mais qui allait donc porter les chaînes et apporter le saint or à la couronne et à l'Église ?

La réponse ne tarda pas à venir. Le peuple indien n'était pas la seule race à avoir été jugée pour crime d'humanité. Les Africains avant eux avaient eu moins de chance et, comme les femmes, ils avaient été déclarés sans âme. C'était beaucoup exagérer car, pour les femmes par exemple, il a été prouvé récemment que si on ne peut parler d'âme, on peut tout de même leur reconnaître une certaine forme de raisonnement.

Et comme on voyait mal les femmes, enfin les femmes européennes s'entend, creuser de leurs ongles les roches des Amériques, ce sont les Africains qui s'y collèrent.

Ainsi dès le XVIème siècle, le commerce triangulaire s'organisa entre l'Europe, l'Afrique et les Nouvelles Indes, instituant le troc entre la verroterie et le bois d'ébène comme furent nommés les infortunés.

Les noirs, déplacés et réduits en esclavage, coupés de leurs racines et de leur culture, si frustré soit-elle, entassés dans des bateaux qui n'avaient rien à envier aux wagons plombés de sinistre mémoire, réagirent en créant une nouvelle langue, le créole et une nouvelle religion, le vaudou. Le baptême et les convictions très chrétiennes leur étant imposés par leurs propriétaires et maîtres, ils assimilèrent les croyances catholiques en les mêlant aux leurs, païennes et indicibles et d'autant plus fortes que les esclaves étaient désespérés. Et ainsi, les Baron Samedi, Papa Legba et autres Damballa Ouedo, déités impressionnantes s'il en est, se mêlèrent au Grand Maître, autant dire Dieu et à Frère Jésus, le « fils » de Son père lui-même. Très localisée, cette religion, pas du tout maléfique, fit sa vie. Certains se demandèrent pourquoi Dieu supportait cette religion bâtarde et surtout noire. Ce n'est que plusieurs siècles plus tard, en 1990, que les Vaudous remplirent leur rôle dans les plans à long terme de Sa Grandeur en conduisant à l'avènement d'Ange, Archange des Convertis dans les rangs des Forces du Bien, Ange qui est né de l'union d'un Ange et d'un Démon.

Oh, il est pas net, Hornet...

En pleine Inquisition, un sorcier rendit l'âme sous les scalpels des agents de Joseph, mais il ne la rendit pas à Dieu ou à Lucifer. Sa volonté surhumaine lui permit d'éviter l'appel du Purgatoire, antichambre de l'Enfer et du Paradis. On n'entendit plus parler de lui durant des siècles alors qu'il hantait tous les champs de bataille de la planète, recrutant grâce à ses pouvoirs de sorcier une armée de morts vivants. En tant que pur esprit, il n'était pas tenu aux règles de la physique et c'est tout doucement qu'il dériva de Marche en Marche. Quand Bebeth créa, après la lecture d'une anthologie de Lovecraft, un univers de poche, le Gothic Horror, sur une Marche Intermédiaire complètement vierge, Hornet s'y glissa et en fit son quartier général. Là, sa puissance, ses desiderata et l'indépendance de tous les morts vivants menacèrent de détruire le fragile équilibre entre forces du Mal et forces du Bien.

Tout ceci ne passa pas inaperçu, d'autant plus que les sorciers se tiennent très au courant de tout ce qui peut faire pencher la balance d'un côté ou de l'autre.

Alors que tout était rentré dans l'ordre sur le Gothic Horror, Bebeth continua à le customiser pour en faire un joli terrain de jeu. Il pensait même un instant le louer à certains Princes pour que leurs Démon puissent y venir en séminaire d'évaluation, l'équivalent du saut à l'élastique et du paintball à l'échelle infernale.

Mais à force de le rendre de plus en plus réaliste, Bebeth mit de plus en plus de lui dans cet univers et ce qui devait arriver arriva fatalement : il créa un grimoire avec un sort de trop, le passage aller et retour entre la Marche du Gothic Horror et d'autres Marches, un sort qui fonctionnait, pour faire plus vrai. Bien sûr, cela n'aurait eu aucune importance s'il n'y avait eu une fuite, en l'occurrence une faille, un chevauchement entre la Marche du Gothic Horror et celle des Rêves et des Cauchemars. Et grâce à la différence de temps entre les deux univers, un sorcier de la Terre eut tout le temps d'étudier le sort, de l'intégrer et de le mémoriser durant son sommeil.

Il s'agissait d'un sort annexe ne mettant pas en cause l'invocation d'une créature surnaturelle, et le sorcier put le tester sans crainte et le modifier jusqu'à ce qu'il arrive à ses fins, pénétrer par la petite porte dans le Gothic Horror. Depuis, il y disparaît régulièrement et s'en sert comme d'un camp de base pour ses investigations.



Il n'y a pas longtemps

Le conflit entre les forces angéliques et les forces démoniaques redouble d'intensité depuis maintenant quatre ans. Peut-être sous l'impulsion d'Yves, toujours libéral et mystérieux, les renseignements sur la vraie nature du Bien et du Mal commencent à circuler. Et tout n'est pas aussi manichéen qu'il n'y paraît au premier abord.

C'est la période que choisissent de plus en plus d'êtres divins ou démoniaques pour rendre leur tablier et passer Renégats, renonçant à leur éternité et s'enfonçant dans une humanité qui ne se doute toujours de rien.

Les brèves de comptoir que l'on raconte, à la cafétéria du Paradis ou dans les Q.G. sur Terre, ne prêtent plus à rire et certains chuchotent que les Archanges Gabriel et Catherine ont été retrouvés, que des Dragons foulent à nouveau le sol et qu'Anachiel, le Juif Errant, tente de retrouver le chemin du Paradis. D'autres parlent d'alliance contre des ennemis communs et au moment même où les juifs tendent la main aux musulmans, retrouvant leurs racines pour le temps que cela durera, les chrétiens s'enfoncent doucement dans l'intégrisme grâce au pape Jean-Paul II soutenu activement par Dominique lui-même.

Dans les hautes sphères, on ne s'explique pas ces accès de folie dont la fréquence s'accroît au fil des mois. Est-ce la pression sur les épaules des Princes et des Archanges qui se répercute sur leurs serviteurs ?

Le Bureau

Le Bureau est une institution ultrasecrète créée entre les deux guerres par l'Archange Dominique et le Prince-Démon Andromalius. Son but : faire travailler des équipes mixtes (Anges+Démons) sur des missions qui intéressent les deux hiérarchies.

Il est étrange, nous direz-vous, que Dominique et Andromalius, dont la première intention est de ranimer la flamme de la guerre entre les deux camps, soient justement les initiateurs de ce système. Ce n'est cependant paradoxal qu'en apparence : Dominique et Andromalius, dans leur infinie sagesse, savent qu'il faut toujours laisser une soupape à une marmite, si vous nous pardonnez cette métaphore plus que vaseuse..., et que les mauvais éléments peuvent toujours être pressés avant d'être jetés.

Voyez par exemple la Légion étrangère. L'armée, dont les membres ne sont en général pas gauchistes et qui pensent (en simplifiant outrageusement) que les

mauvais éléments n'ont pas leur place dans la société, a pourtant inventé une institution — la Légion étrangère, justement — qui accueille et utilise ces mauvais éléments.

Le Bureau, si on voulait le définir également de manière simpliste, c'est un peu ça : un mélange entre des services secrets et la Légion étrangère...

Et quand on dit services secrets, on parle de services vraiment très secrets. Dominique et Andromalius pensent que dévoiler l'existence de cette institution serait néfaste à la motivation des troupes. Après tout, pourraient penser Anges et Démons, si on peut travailler ensemble, pourquoi se battre... Or, comme nous vous l'avons démontré, c'est le genre de raisonnement que nos deux chefs veulent à tout prix éviter.

Officiellement, donc, seuls sont au courant de l'existence du Bureau, quelques éléments de Grade 3 particulièrement fiables... et, bien sûr, les Anges et Démons employés, eux, par le Bureau, et tenus au secret sous peine de renvoi immédiat là-haut ou ici-bas.

Et officieusement ? Eh bien, comme on dit, il n'y a pas de secret si bien gardé qui ne se sache... et l'existence du Bureau est une rumeur qui court depuis déjà pas mal de temps.

Et maintenant ?

Juillet 1997 - Terre

Tout se passe pour le mieux dans le meilleur du monde lorsque, tout d'un coup, un événement apparemment anodin se produit. Vous voyez la Terre, là, en dessous ? Vous voyez les masses sombres qui représentent les continents ? Approchons-nous un peu plus. Nous sommes en France, à Paris plus précisément. Rien ne va plus. Le championnat de France de football vient de reprendre et la tribune Boulogne est fermée. Nous retrouvons donc Daniel, qui boit, tranquille, une Carlsberg à la terrasse des Trois Obus. Même de là où nous sommes nous pouvons pratiquement apercevoir son crâne rasé et ses docs 18 trous parfaitement cirés et trop grandes pour lui. Tu le vois ?

Ooooooh. Tu le vois plus. Rien. Plus que le verre et le sous-bock. Rien de rien. Nada. Nothing. Il vient de disparaître devant plusieurs clients ahuris. Faut qu'il soit pressé pour retourner au Paradis comme ça. Devant tout le monde, cela ne se fait pas.



Daniel vient de réapparaître. Dans un pentacle. Il vient d'être invoqué par un sorcier. L'homme, tout maigre, le regarde derrière de petites lunettes rondes. Il est vêtu d'une grande gabardine noire et est flanqué d'un autre bonhomme du même cuir, un petit peu plus gras quand même, voire franchement porcine. Daniel a vu les Aventuriers de l'Arche perdue et s'attend donc au pire. Le sorcier lui parle en allemand et l'abreuve d'un flot ininterrompu de paroles. Il mêle en quelques phrases le Führer, la Terre creuse, Thulée, l'Atlantide, le Reich millénaire, la solution finale et la fermeture de la tribune Boulogne par le lobby juif international (enfin, ne comprenant pas bien l'allemand, Daniel n'est pas trop sûr de cette dernière affirmation).

Daniel, pas con le type, laisse le maigrichon s'époumoner et regarde autour de lui : c'est confiné et humide. Il doit se trouver dans une base souterraine ou dans un sous-marin. Le pentacle est vraiment tout petit. Même ses docs, trop grandes pour lui rappellent-le, n'entrent pas entièrement dedans. Tiens. « Je suis pas entièrement dedans », se dit-il avec un sens de l'à-propos que beaucoup lui envie. Essayons autre chose. Coup de poing. En plein dans la tête du maigrichon qui était devenu tout rouge à force de monter de ton sans respirer. Ça marche. Coup de boule maintenant. Aussi. Batte magique ? Batte magique ! Et voilà notre Daniel qui commence à distribuer les bourre-pifs et les remonte-burnes au fond de la gorge à qui mieux-mieux. De courives en couloirs, il tombe finalement sur deux individus qu'il ne connaît que trop bien. Deux grades 3 de lui-même, habillés comme il y a 50 ans. La bête n'est pas morte, blessée seulement. BATTE ! BATTE ! Ça fera déjà ça de moins. Retour au Paradis.

Juillet 1997 - Paradis

Pas content Daniel. Déprimé même. Il rumine depuis plusieurs jours sans rien avaler (ni rien boire). Yves, voyant les stocks de bière de la cafétéria s'accumuler, prend peur et provoque la rencontre. Ils parlent. Des heures durant. Ils parlent de provocation, de second degré, de violence, de haine, de fascisme, de racisme, d'Anges aveuglés par une foi sans limite. Et Daniel comprend. Il comprend que le ver est dans le fruit et que s'il ne fait pas tomber la pomme de l'arbre, il va bientôt se retrouver avec une guerre civile entre ses propres hommes. Les frères combattent les frères... Alors il se décide à frapper. Seul. Il marque sur son Filofax un simple nom « Nuit des longues battes » et

s'en va boire une mousse avec tous les Anges de Daniel de la Terre. Il va, lui-même, comme un grand, nettoyer ceux qui l'ont trahis. Ceux qui ont poussé les préceptes du Seigneur un peu trop loin. De l'autre côté. Tous ceux-là vont rater une marche comme on dit et vont passer du penthouse de Dieu à la chaufferie. Depuis le temps qu'ils rêvaient de tout purifier par le feu, ils vont y goûter au butane, pour l'éternité. « La gangrène n'était pas aussi profonde que cela », se dit Daniel puisqu'à peine plus d'une centaine de types s'avèrent s'être brûlés les ailes au soleil de la svastika. Mais ça dégringole quand même pendant des heures, tant et si bien, qu'alerté par le bruit Joseph ne peut s'empêcher d'en piquer un petit échantillon au passage.

Le type, « Neurone » (remarquez l'absence de « S ») ne comprend pas. Il vient d'être trahi par son supérieur, lui, Grade 3 de son état et se retrouve sur la table d'auscultation de Joseph. Pourtant, Pie XII avait bien ouvert la voie en serrant la main à Hitler. Il a cru bien faire. Il ne comprend pas, il ne comprend plus, il est perdu (là, on a envie de lui dire : fais comme l'oiseau). Au lieu de cela, il choisit de tout balancer. Oh, pas grand-chose... Vraiment pas. Ah si, tout de même. Il fait parti du Bureau.

Le Bureau, tiens donc se dit Joseph, depuis le temps qu'on m'en parle...

Août 1997 - Paradis

Joseph, son petit dossier sous le bras, se rend illico presto chez Dominique. Vous parlez d'un scoop : des missions organisées pour des groupes mixtes Anges-Démons, ça va lui plaire. Eh bien non, ça ne lui plaît pas. Ou plutôt si, mais il est pressé, il a un voyage papal à superviser. Il verra cela à son retour. « Tant pis », pense Joseph, qui s'en va porter la bonne parole au prochain Archange qu'il va trouver. Et cet Archange c'est Laurent.

Laurent est déjà bien plus intéressé. Une alliance Ange-Démon, ça ne lui plaît pas du tout, mais alors... pas du tout. Il prend sa plus belle lame et va toquer derechef à la porte de Dominique, Joseph toujours accroché à ses basques, mais un peu en retrait. Dominique fait mine d'être très intéressé mais d'avoir justement un truc à faire. Laurent ne comprend pas. Il hurle, vocifère, fait tourner son épée au-dessus de sa tête et ses mots dépassent certainement sa pensée. Il traite Dominique de laxiste et, fou furieux, se dirige vers le bureau du grand patron.

Pendant ce temps, une fois seul, Dominique donne un coup de téléphone à Andromalius pour le préve-

nir de ce qui vient d'arriver. Les Anges occupés : des Anges étaient censés lui parler. Comme on dit en merde. Ils mettent où quelqu'un tout Dominique raccroche.

Et Dieu parle à Laurent. Le grand gâteur prononçant des « à chaque phrase de sa Grande Gériatrie se aucun doute sur

« Mon enfant, si c'est très grave. Car pé Cuir Center ».

Laurent n'attend D'ailleurs il ne se appartements du v que...) et hurle à qu Bureau et qu'il le envoie des messages derniers commence sujet : la rumeur q des groupes Ange compte d'on ne sai

Dominique et An plan de secours Dominique de pren du Bureau. Domin décide de garder le à son équivalent accueilli des memb tous les documents où Dominique va ca

Août 1997 - Ter

Les deux sortes de bien différemment. mettent pas longtem raître corps et biens son d'un des deux b tête un peu partout cependant très fail secrets », agissent s font sauter les prin particulier la Sama du plan vigipirate, cela à Debré) sans q être retrouvé. Deux gent ce qui reste et l



ous les Anges de
, comme un grand,
ux qui ont poussé
rop loin. De l'autre
marche comme on
Dieu à la chauffe-
nt de tout purifier
tane, pour l'éterni-
profonde que cela»,
d'une centaine de
iles au soleil de la
nd même pendant
alérté par le bruit
a piquer un petit

l'absence de « S »)
trahi par son supé-
se retrouve sur la
urtant, Pie XII avait
ain à Hitler. Il a cru
ne comprend plus,
i dire : fais comme
it de tout balancer.
pas. Ah si, tout de

ph, depuis le temps

bras, se rend illico
lez d'un scoop : des
upes mixtes Anges-
non, ça ne lui plaît
ssé, il a un voyage
à son retour. « Tant
porter la bonne paro-
va trouver. Et cet

ressé. Une alliance
du tout, mais alors...
e lame et va toquer
ue, Joseph toujours
un peu en retrait.
ès intéressé mais
e. Laurent ne com-
ourner son épée au-
assent certainement
de laxiste et, fou
du grand patron.

, Dominique donne
alilus pour le préve-

nir de ce qui vient de se passer. Ce dernier est très occupé : des Anges de Daniel chassés du Paradis étaient censés lui arriver et il ne voit rien venir. Comme on dit en termes choisis : merde, y'a une merde. Ils mettent au point un plan de secours au cas où quelqu'un toucherait à « leur » Bureau et Dominique raccroche, rassuré.

Et Dieu parle à Laurent. Enfin, c'est plutôt le contraire. Le grand gâteaux se contente de hocher la tête en prononçant des « bien sûr » et des « c'est entendu » à chaque phrase de l'Archange de l'Épée. Pour finir, sa Grande Gériatrie prononce une phrase qui ne laisse aucun doute sur la gravité de la situation :

« Mon enfant, si Dominique vous a volé votre bureau, c'est très grave. Car qui vole un bureau, vole un canapé Cuir Center ».

Laurent n'attend pas la suite du monologue. D'ailleurs il ne semble pas y en avoir. Il sort des appartements du vieux comme un damné (encore que...) et hurle à qui veut l'entendre qu'il trouvera ce Bureau et qu'il le détruira de fond en comble. Il envoie des messages à tous ses agents terrestres et ces derniers commencent à enquêter sur un seul et même sujet : la rumeur qui voudrait qu'il existe sur Terre des groupes Anges-Démons en mission pour le compte d'on ne sait qui.

Dominique et Andromalius mettent en place leur plan de secours et Andromalius propose à Dominique de prendre sous son aile tous les agents du Bureau. Dominique, sentant un peu l'arnaque, décide de garder les Anges et de confier les Démons à son équivalent démoniaque. Tout lieu ayant accueilli des membres du Bureau doit être détruit et tous les documents doivent être brûlés. Reste à savoir où Dominique va cacher ses Anges.

Août 1997 - Terre

Les deux sortes de membres du Bureau réagissent bien différemment. Les premiers, « la légion », ne mettent pas longtemps à prendre le large et à disparaître corps et biens. Une minorité pense à une trahison d'un des deux bords et commencent à se fritter la tête un peu partout dans le monde. Les pertes sont cependant très faibles. Les seconds, « les services secrets », agissent selon les ordres et incendient ou font sauter les principaux bâtiments du Bureau, en particulier la Samar' qui explose (encore une faille du plan vigipirate, faudra que Didier explique tout cela à Debré) sans qu'aucun dossier officiel ne puisse être retrouvé. Deux Démons puissants de Ouikka piègent ce qui reste et les premiers Anges de Laurent qui

pénètrent dans les locaux sont renvoyés illico presto au Paradis. Leur forfait accompli, les membres des services secrets se séparent non sans avoir prévu quelques points de rendez-vous (ce que n'ont pas fait les membres de la légion). Toutes les preuves ont disparu, tous les membres du Bureau se sont évanouis. Il n'y a plus rien. Il n'y a jamais rien eu. Et surtout, Laurent ne saura jamais qui était derrière tout ça.

Mais tout n'est pas fini. Laurent n'a pas pu s'empêcher de faire une petite descente sur Terre alors que les bombes commencent à sauter. Arrivé un des premiers sur les lieux, il aperçoit une Twingo rose qui met les bouts dans le Paris du mois d'août (c'est-à-dire assez vite, enfin, pour une Twingo). Il enfourche une moto et entreprend de suivre le curieux véhicule. Arrivé sur une route de forêt plutôt tranquille, il fait une queue de poisson à la voiture, tombe, fait semblant d'être blessé et attend que les passagers en descendent. Il en profite pour détecter le Mal. Bingo. De la Twingo descend un clown au maquillage délavé et un vieil homme au costume étriqué, visiblement trop petit pour lui. Il se dresse devant les deux Démons et frappe, avec l'épée de lumière qui vient d'apparaître dans sa main. Du geste auguste du semeur de mort, il compte bien éliminer les deux d'un coup.



CLONG. Comment ça «Clong» ? Laurent se retourne et reconnaît facilement la silhouette qui vient d'apparaître, ainsi que la hache qui vient de bloquer son arme. Un sourire carnassier éclaire son visage.

- Salut Michel ! Je suppose que tu veux que je t'en laisse un des deux.
- Comme tu dis MON BON AMI. Surtout le vieil homme, c'est un mec à moi.
- Allô ? Mais il était dans la bagnole avec un Démon. Tu disjonctes mon pote.
- Premièrement, je suis pas ton POTE. Deuxièmement, je commence à en avoir marre de tes cheveux trop bien peignés et de ta gueule de porte-bonheur. Troisièmement, t'es petit, t'as une tête de puceau le jour de sa communion solennelle et tu te bats comme une fiote. Quatrièmement, t'es un sale fachos raciste. Ca te suffit ?
- Vas-y, continue, charge la mule.
- J't'aime pas, t'es con *.
- J'ai horreur que tu blasphèmes.

De mémoire d'Ange ou de Démon, on n'a jamais vu un combat si violent et si total. Une rumeur veut que même Odin et ses dieux regardèrent avec envie ce qui se déroulait sous leurs yeux, du haut de leur lointain Valhalla. Il dura des heures. Le sang coula à flot



et la puissance magique dégagée fut telle que des orages se déclenchèrent au-dessus d'eux (Gillot-Pétre va encore passer pour un con). De ce combat personne, ne sortit vainqueur et certainement pas les forces du Bien. Les deux combattants remontèrent au Paradis pour panser leurs plaies et retrouver des forces. Le divorce entre l'intégrisme et la tolérance était consommé. Et quand on pense que Michel représente la tolérance, on imagine mal ce que peut être l'intégrisme.

Le vieil homme rajusta son noeud papillon, le clown son nez rouge et la petite Twingo rose reprit sa route comme si de rien n'était.

Septembre 1997 - Paradis

Dominique passe la plupart de ses journées au téléphone avec Andromalius. Les nouvelles du combat entre Laurent et Michel ont fait des vagues, et pas seulement au Paradis. Les règles du jeu ont changé et tous (Archanges, Princes, Anges et Démons) ont un avis sur ce qu'il faut faire. Seuls Dieu et Satan gardent le silence, totalement imperméables aux problèmes de leurs serviteurs.

C'est le 3 septembre 1997 que Dominique décide de se séparer, pour quelques années au moins, de ce supérieur complètement en marge des problèmes actuels. Il demande audience à Dieu et, muni d'un petit dépliant publicitaire, lui présente son projet : une cure de repos à la Bourboule, tous frais payés. Et pendant les vacances, c'est Dominique qui fait le boulot. Dieu accepte et, au moment de remplir le bon d'inscription d'une main tremblante, demande :

- Je mets quoi pour les dates ?
- Du 4 septembre 1997 au 4 septembre 2004. Pour se décrasser entièrement faut bien ça.
- Mais il y a un problème. C'est pas possible du tout.
- Quoi donc ?
- Mon abonnement au Chasseur Français.
- Il n'y a pas de problème. Je ferai suivre le courrier et je n'oublierai pas l'offre spéciale de réabonnement en fin d'année.
- Je savais que je pouvais compter sur vous.

Et Yves se contenta de sourire tout en prenant des notes.

Septembre 1997 - Enfer

- Vous voyez, vous invoquez un Démon d'Andrealphus et vous contrôlez le Pape. C'est la victoire assurée.

- Mouais, mais si je tombe sur un mec qui joue deux informaticiens ?

- Ben vous êtes mal. Faudrait voir les rulings sur Internet.

- Bonne idée.

- Bon je vous laisse, j'ai une partie de baby-foot à terminer.

Asmodée ne pensait pas que ça marcherait aussi facilement. Prévoir un tournoi géant d'Intervention Divine pour le 4 septembre 2004, c'était tellement gros qu'il n'aurait jamais pensé que ça pouvait marcher. Mais Satan n'avait jamais eu aucune notion du temps. En fait, il aurait dû s'en souvenir, surtout après leur partie de barbichette qui avait duré 27 ans. Enfin, le tour était joué. Il lui suffisait de fournir des rulings contradictoires tous les deux jours sur Internet et Papy était hors course pour quelques années.

Andromalius attend Asmodée depuis un bon moment en rongant son frein. Il se demande si tout ceci va finalement marcher. Quand ce dernier apparaît, le sourire aux lèvres, il sait que tout s'est passé comme prévu. Il est 17h00, le 7 septembre. Le grand conseil commence dans une heure. Il sera prêt.

C'est dimanche, le jour du Seigneur et jamais aucun Prince ne rate ce rendez-vous de première importance. Kobal fait bien rire tout le monde en expliquant la différence entre 51 et 69. Andromalius présente aux Princes les dernières nouvelles et signale que Satan sera « indisposé » pendant quelque temps. Afin de ne pas lui faire honte, il propose une contre-attaque féroce contre les forces du Bien et toutes leurs institutions sur Terre avec tous les moyens que chaque Prince estimera nécessaires. Belial promet une fonte rapide des deux pôles qui devrait ne laisser surnager que 5% des continents existants actuellement. Crocell lui crache un glaçon en plein visage et Baal est obligé de distribuer quelques mandales pour calmer son monde. Baalberith, la tête entièrement carbonisée par un jet de flammes perdu, entreprend de se régénérer. Andromalius poursuit en rappelant que la discrétion est l'arme principale des forces du Mal et qu'il doit en rester ainsi.

Par voie de conséquence la lutte contre la troisième force (psis, vikings, renégats, sorciers, etc.) doit être légèrement mise de côté. Si la route des Démons croise celle de ces traîtres de tous poils, ils devront les éliminer mais ils ne devront pas les traquer à tout prix. Le Mal est l'ennemi du Bien, les Anges vont bientôt s'en apercevoir. Andromalius espère que cela va surtout lui permettre de laisser à ses hommes du Bureau le temps de reprendre contact les uns avec les autres et de panser leurs plaies.



Kronos, debout contre le mur, ne perd rien des regards que se lancent Asmodée et Andromalius. Il se contente, lui aussi, de prendre des notes sur un petit carnet en souriant.

Septembre 1997 - Paradis - Lundi soir

C'est l'heure du conseil. Le premier auquel Dieu ne participera pas. Dominique a préparé un discours en béton et est prêt à affronter Laurent avec la férocité d'un animal qui protège ses petits.

Il annonce que Dieu est indisposé et qu'il sera absent pendant quelque temps. Pour travailler convenablement en son absence, il propose de lutter avec férocité contre les forces du Mal. Les autres membres du conseil offensif, Laurent en tête, sont fous de joie. Dominique poursuit en signalant que la discrétion est toujours de mise et que pour lutter efficacement contre le Mal, la lutte contre la troisième force doit être mise de côté. C'est Laurent qui prend la parole le premier :

- Et les renégats du Bureau, on en fait quoi ?
- T'as entendu ce qu'a dit Dominique ?
- J'ai entendu qu'il fallait lutter contre le Mal. Je me chargerai du Bureau.
- T'auras qu'une petite claque alors...

Et Michel de se jeter, en plein conseil, sur Laurent pour l'étrangler. Aucun des deux n'ose sortir une arme dans cette enceinte sacrée. Daniel tente de les séparer, tandis que Novalis, se jette dans la mêlée, une couronne de fleurs à la main. Le pollen retombe sur les combattants et tout rentre dans l'ordre. La séance est suspendue le temps que les deux guerriers retrouvent leurs esprits. Dominique reprend la parole :

- JE me chargerai du Bureau. Quelqu'un y voit-il une objection ?

Le silence est évocateur. C'est Daniel qui le brise le premier :

- A ce qu'il semble, tu es le plus gradé dans la turne maintenant ?

Il parle à Dominique mais jette un regard interrogateur vers Yves.

- Nous sommes au Paradis, pas dans une « turne », chacun a sa place ici. Il n'y a pas de chef, à part Dieu.
- Je vais descendre sur Terre quelque temps, j'ai un travail à finir. Pendant ce temps, je file mes voix à Michel.

- Pas de bol, je descends aussi. De toute façon, élection, piège à cons.
- Attention, tu vas virer communiste...

Et Daniel de disparaître de la salle bientôt suivi de Michel. La suite du conseil se déroule parfaitement bien, à ceci près que plusieurs autres Archanges décident de descendre sur Terre pour quelque temps, pensant qu'ils seraient mieux à même de lutter contre les forces du Mal sur place. Leur présence au conseil du lundi ne sera donc plus nécessaire sauf en cas d'urgence décidé par Yves ou Dominique.

Novalis, Jordi et Alain disparaissent à leur tour et le conseil se termine sur le calcul du nouveau nombre de voix dont les siégeants disposeront désormais.

Septembre 1997 - Très Grande Bibliothèque - Paris - France

- Je pensais bien te trouver là. Alors ? Qu'en penses-tu ?
- Pas autant de mal que cela.

Et les deux hommes se serrent comme deux vieux amis, presque comme des frères.

* © P. Mouret 1997

Le room service avait fini par outrepasser ses droits et était entré dans la suite de Sylvia Manaud sans qu'elle lui ait dit de le faire. Elle n'était pas le genre de client à qui l'on fait répéter deux fois la même commande. Après avoir tambouriné pendant au moins un quart d'heure à la porte, au risque de déranger d'autres clients tous plus « indérangeables » les uns que les autres, le jeune boutonneux avait fini par décider de mettre sa courte carrière en jeu et d'entrer. Un petit gazouillis étrange et irrégulier planait dans la chambre voisine du living-room, comme ce qu'aurait pu émettre un réfrigérateur défectueux.

Un coup d'oeil rapide en direction de la chambre dont la porte était restée ouverte permit au jeune grouillot d'identifier l'origine du bruit : la pulpeuse Sylvia écoutait de la musique sur son baladeur, allongée lascivement sur ses draps de satin, entièrement nue. Le spectacle de cette superbe fille manqua de peu de venir à bout du self-control du jeune homme. Il détourna rapidement les yeux et chassa du même coup ses pensées érotiques et les prémices de picotements très agréables qui commençaient à courir le long de son entrejambe. Il déplaça un boîtier de cassette d'un groupe nommé Cannibal Corpse et posa le plateau de nourriture sur la table basse du salon.



Sylvia Manaud détaillait le jeune homme, adossée au chambranle de la porte de la chambre. Il ne l'avait pas du tout entendue se lever. Son négligé blanc ne couvrait que ses épaules et ses bras, elle n'avait pas même essayé de cacher ses formes parfaites et généreuses. Le coeur du room service était prêt à exploser dans sa poitrine. Même déformé, le reflet que lui renvoyait la cloche d'argent du plateau trahissait son malaise. Il épongea d'un revers de manche la sueur qui commençait à consteller son front juvénile. Il était totalement incapable de parler. Elle s'approcha de lui, ses grands yeux verts fixés tour à tour sur le visage décomposé du garçon et sur le renflement de son pantalon. Elle se dirigea sans bruit vers son sac à main et en extirpa un billet de cinq cents francs qu'elle tendit au garçon avec un sourire à damner un saint. Son opulente chevelure de jais marquait un mouvement lent et presque érotique alors qu'elle s'en retournait dans sa chambre. Elle fit brusquement volte face, le regarda longuement dans les yeux et lui dit : « Ce sera tout, merci ».

Le visage blême et ruisselant, auréolé aux aisselles, le room service quitta la suite 208 et la vie de Sylvia Manaud.

Sylvia attacha négligemment ses cheveux, appuya sur le bouton « stop » de son baladeur, alluma une cigarette et s'assit devant son plateau repas. Elle adorait ce genre de moments, ceux qui décident de ce que sera votre journée, votre année voire le reste de votre vie. Elle décida d'attendre d'avoir fini sa cigarette avant de soulever la cloche en argent... « Un steak tartare à quatre heures du mat ! Je déteste le tartare. » Pensa Sylvia. Selon le code établi avec sa hiérarchie, un tartare désignait la cible numéro trois. Un café au lait aurait désigné la cible numéro un et un bol de céréales la cible numéro deux. L'un comme l'autre l'auraient bien arrangée, elle serait partie avec quelque chose dans le ventre, mais là...

Sylvia retoucha une dernière fois son maquillage, épousseta un des revers de son tailleur Chanel puis s'assura du bon maintien de son chignon. L'ensemble était parfait. La coupe impeccable de son ensemble ne permettait à quiconque de deviner la présence d'un Beretta 92. Et le visage d'ange de son propriétaire tuait toute chance que l'on devine la présence de trois kilos d'explosifs dans son sac à main.

Sylvia Manaud était un agent d'élite des forces démoniaques. Elle avait à son actif plus de trente assassinats et autres attentats en tous genres. Mais attention, rien que du chirurgical, jamais de boucherie aveugle ni de frappe au hasard. Ses pouvoirs de séduction et de discrétion étaient ses atouts majeurs. Un certain nombre de ses petits camarades étaient dotés de capacités leur permettant de réduire en cendres le premier venu ou de rivaliser à l'arme blanche avec Laurent lui-même. Mais aucun d'entre eux ne pouvait revendiquer un palmarès tel que le sien.

La voilà donc partie d'un pas alerte vers sa mission nocturne. La cible numéro trois... Un choix qu'elle trouvait étrange de la part de ses supérieurs mais les desseins de l'enfer sont impénétrables, c'est ce qu'il faut se dire.

Le veilleur de nuit n'avait pas été un réel problème : il ne s'était posé aucune question lorsqu'une créature de rêve avait imploré son aide au travers des vitres blindées de l'entrée du centre culturel. Une aussi jolie jeune femme ne pouvait représenter aucune réelle menace. Une balle dans la nuque lui avait prouvé le contraire.

Le plus difficile avait été de forcer la salle des ordinateurs... Quinze secondes chrono. Un jeu d'enfant. Quelques doses d'explosifs bien placées, une minuterie des plus simples et zou, l'affaire est entendue. Son seul regret était d'avoir été obligée de flinguer un autre type qui devait souffrir d'insomnies et qui avait fait l'erreur de faire du zèle en se pointant un peu trop tôt au boulot.

Les talons de Sylvia faisaient retentir de petits claquements secs sur le trottoir lorsque l'explosion retentit. A peine de quoi réveiller le voisinage, suffisamment pour pourrir toutes les données du Centre Culturel Ron Bobbard de l'église de Scientomanie... Décidément un choix très étrange.

* * *

« Attendez-vous à recevoir de bonnes nouvelles sous peu » déclara le prêtre au jeune homme agenouillé de l'autre côté de la paroi du confessionnal. « Il semble que vous ayez fait forte impression sur la hiérarchie ».

« Merci mon père » répondit le jeune homme.

« Autre chose » poursuivit le prêtre « ne retournez pas à l'hôtel. Il se pourrait qu'on vous y cherche avec insistance. Ils n'auront, de toutes façons, pas de mal à vous trouver un remplaçant ».

* * *

Ce n'est qu'après avoir quitté son déguisement de bourgeoise irréprochable et s'être jetée dans le sofa moelleux de sa suite que Sylvia s'aperçut de la présence d'un deuxième plateau repas sur la table basse. Elle souleva la cloche et découvrit un café au lait encore tiède.

†





SYSTEME DE JEU



Principes de base

La pratique d'MV demande la connaissance de quelques règles de base qui serviront au maître de jeu pour diriger efficacement un scénario et aux joueurs pour déterminer le plus justement possible leurs capacités lors d'une partie. Ces règles ne sont en aucun cas écrites sur les tables de la loi (encore que...) mais je vous préviens gentiment : si vous en changez ne serait-ce qu'un mot et que votre partie de jeu de rôles se barre en couilles, NE VENEZ PAS VOUS PLAINDRE.

Notion de temps

L'unité de temps utilisée dans MV est le tour, qui dure environ 1 seconde et qui permet à chaque personnage d'entreprendre une action (quelques exceptions et précisions viendront bien sûr compléter cette définition par trop rapide).

Les dés

Les dés jouent un rôle important dans la résolution des actions lors d'une partie de jeu de rôles. MV n'utilise que des dés à six faces "normaux" (c'est-à-dire ayant la forme d'un cube).

On utilise les dés de plusieurs façons et on les note comme suit :

- 1d6 Lancer 1 dé à six faces.
- 2d6 Lancer 2 dés à six faces et additionner leurs résultats.
- 1d6+3 Lancer 1 dé à six faces et y ajouter 3.
- d66 Lancer deux dés à six faces en désignant à l'avance l'un comme représentant les unités et l'autre comme représentant les dizaines.

Le d666

d666 : lancer trois dés à six faces en désignant à l'avance l'un représentant les centaines, le deuxième les dizaines et le dernier, les unités. Ce type de dé est utilisé pour la résolution de nombreuses actions dans le cadre du jeu. Pour bien nous comprendre, nous utiliserons le code suivant :

- x représente les centaines.
- y représente les dizaines.
- z représente les unités.

Quand on utilise le d666 sur la table UM (voir "La table Unique Multiple"), on partage en deux le résultat : xy donnent un nombre à deux chiffres (le résultat d'un d66) et z indique la qualité de la réussite. Le z peut aussi être utilisé lors de conflits entre deux personnages pour en déterminer le vainqueur (voir "Résolution des conflits"). On appelle aussi cette valeur RU (pour Résultat des Unités). On peut donc poser la formule suivante : $RU = z = \text{Résultat du dé représentant les unités}$.

Si un maître de jeu débutant ne se rend pas bien compte de l'effet obtenu avec un RU donné, il peut consulter la petite table suivante qui lui permettra de mieux décrire à ses joueurs les effets de leurs jets de dés.

Résultat des unités	Effet
1-2	Médiocre
3-4	Moyen
5-6	Bon
7 et + *	Très bon

* : un résultat des unités supérieur ou égal à 7 peut être obtenu en décalant volontairement son jet de dé (voir à ce propos le chapitre "Modificateurs sur la table UM").



Le nombre de la Bête

Chaque fois qu'un personnage (qu'il soit Ange, être humain, fox-terrier ou opossum) lance un d666 et obtient 666, le Mal primaire affecte directement le succès de l'action entreprise (si Satan avait le temps, il viendrait lui-même mais il vient de se faire meuler de quatre par Asmodée). Autant dire que, quelle que soit la situation, le Mal avantagera ses serviteurs et gênera ceux du Bien. Les effets exacts sont laissés à l'appréciation du maître de jeu mais doivent surtout être spectaculaires.

Si le personnage en question est un membre des forces du Bien ou du Mal, l'effet sera à la fois spectaculaire ET en rapport avec la religion.

Exemple : un jet de dé raté (666) et Avlam l'Ange de Jean se plante en moto. Il est projeté au-dessus de la rambarde de sécurité de l'autoroute et se retrouve accroché sur le grillage situé juste derrière. Il subit de graves dommages et s'aperçoit qu'il se trouve accroché les bras en croix et porte une blessure au coeur.

Heureusement, pas de Romains pour finir le boulot.

Dans le cas d'un opossum, l'effet n'en sera que plus spectaculaire.

Exemple : Paupaul l'opossum traverse la route en ayant bien regardé à droite et à gauche. Il ne voit rien à l'horizon. Il trotte gaiement sur la surface goudronnée et se prend le pare-chocs d'un 38 tonnes en pleine face. Simplement. Si Paupaul avait été un Ange, le semi-remorque aurait transporté 20.000 CDs du dernier opus de SLAYER.

L'unique

Chaque fois qu'un personnage (qu'il soit Ange, être humain, avocat ou gnou) lance un d666 et obtient 111, le Bien ultime affecte directement le succès de l'action entreprise (Dieu ne viendra pas : il a mieux à faire que d'aider de pauvres êtres vivants. Surtout les avocats). Autant dire que, quelle que soit la situation, cela avantagera les serviteurs du Bien et gênera ceux du Mal. Les effets exacts sont laissés à la discrétion du maître de jeu mais doivent surtout être spectaculaires.

Exemple : laissez tomber, faites-là même chose que ci-dessus avec un avocat à la place d'un opossum et une navette spatiale en guise de 38 tonnes. Ça fera déjà un de moins.

Les caractéristiques

Le profil psychique et physique de chaque personnage de MV est déterminé à l'aide de six caractéristiques qui permettent de situer ses capacités vis-à-vis des autres êtres vivants de l'univers. La valeur des caractéristiques peut varier entre 1 et 6 et leur progression n'est pas forcément linéaire.

Ces limitations ne sont valables que pour les humains, les Anges et les Démons. Le cas des animaux est un peu différent et il se peut qu'une créature possède des caractéristiques particulièrement élevées (exemple : force pour un éléphant, agilité pour un colibri).

Valeur	Signification
1	Faible (pour un humain).
2	Moyen (pour un humain).
3	Fort (pour un humain), faible (pour un Ange).
4	Moyen pour un Ange (environ deux fois plus important qu'un humain normal).
5	Fort pour un Ange (environ trois fois plus important qu'un humain normal).
6	Très fort, même pour un Ange (environ six fois plus important qu'un humain normal).

Liste des caractéristiques

Force (FO) : résistance aux coups, combat au contact et puissance physique. Un personnage sévèrement burné possède une force particulièrement haute.

Volonté (VO) : résistance et puissance psychiques. Utilisable en défense, même pour un personnage n'ayant aucun pouvoir mental. Un personnage particulièrement intelligent porte des lunettes.

Perception (PE) : l'ensemble des cinq sens et de temps à autre le sixième. Un personnage qui a une bonne perception n'a pas besoin de lunettes.

Agilité (AG) : souplesse du corps et coordination. Les candidats d'Intervilles possèdent une agilité importante afin d'éviter de se faire encorner par une vachette devant 5 millions de spectateurs.

Précision (PR) : caractéristique utilisée en particulier pour les pouvoirs magiques, les armes à distance et les actions demandant un maximum de soin et de maîtrise de soi.



Apparence (AP) : la beauté physique du personnage, ainsi que son charisme.

Pour vous souvenir de l'ordre dans lequel les caractéristiques sont présentées, il suffit de mémoriser le mot FVPAPA (prononcer FeuV'paPA comme la tribu sud-américaine bien connue).

Les talents

Chaque personnage est aussi doté d'un ou de plusieurs talents. Ils permettent aux personnages d'utiliser efficacement leurs dons (les caractéristiques) lors d'actions particulièrement importantes ou compliquées. La liste ci-dessous vous indique aussi la façon de les utiliser. Vous devrez cependant avoir déjà lu la partie "Utilisation des talents" pour comprendre ce chapitre. Comme il est placé après celui-ci, il y a de grandes chances pour que vous ne l'ayez pas encore lu (voire que vous n'imaginiez pas son existence). Tant pis pour vous. Chaque talent est doté d'un niveau qui ne se positionne pas, lui non plus, sur une échelle linéaire.

Valeur	Signification
1	Débutant (pour un humain).
2	Moyen (pour un humain).
3	Expert (pour un humain), débutant (pour un Ange).
4	Moyen pour un Ange (environ deux fois plus important qu'un humain normal).
5	Expert pour un Ange (environ trois fois plus important qu'un humain normal).
6	Trop puissant le talent !!! même pour un Ange (environ six fois plus important qu'un humain normal).

Exemple : un personnage débutant possède le talent de base (niveau 1) qui est noté (par exemple) dans le cas de l'esquive: "Esquive (1)". Un talent de niveau 3 sera noté "Esquive (3)" et ainsi de suite jusqu'au niveau 6 (le maximum) qui est noté "Esquive (6)".

Lorsqu'un personnage ne possède pas le talent nécessaire (pas de niveau) à la résolution de l'action qu'il entreprend, on utilise la ligne « très difficile », assorti d'un malus de X colonnes (voir "Modificateurs de la table UM"). X représente un chiffre entre 1 et 4 et est indiqué après le nom de chaque talent dans les descriptions qui suivent.

Liste des talents

La liste ci-après n'est pas du tout limitative. Le maître de jeu pourra créer de nouveaux talents dont il dotera ses personnages et qu'il pourra même proposer aux joueurs. Vous trouverez aussi, à la fin de la description de chacun d'eux, la caractéristique associée au talent en question. Le malus utilisé (appelé X dans le paragraphe précédent) lorsque le personnage ne possède pas le talent approprié est indiqué entre parenthèses après le nom du talent.

Mais cékoidon la caractéristique associée ? Pas de blème, pour saurez tout sur son utilisation le moment venu. Souvenez-vous simplement qu'elle existe.

Physique

Les talents physiques existent principalement pour permettre aux personnages d'utiliser leur corps pour autre chose que la baston.

Acrobatie (-3) : ce talent sert à travailler dans un cirque, à se sortir de bien des mauvais pas et à amuser les enfants. Il est aussi utilisé pour les sauts. Caractéristique associée : agilité.



Grimpé (-2) : ce talent sert à se déplacer sur une surface verticale ou à évaluer la difficulté d'une telle progression. Caractéristique associée : agilité.

Nage (-1) : ce talent permet à la créature qui l'utilise de se mouvoir sans problème sur (et, dans une certaine limite, sous) l'eau. Caractéristique associée : force.

Course (-1) : ce talent sert à prendre ses jambes à son cou en cas de problèmes. Caractéristique associée : force.

Moto (-2) : ce talent sert à utiliser efficacement les véhicules roulant sur 2 et 3 roues et éventuellement à les réparer. Caractéristique associée : perception.

Voiture (-2) : ce talent sert à utiliser efficacement les véhicules roulant sur 4 à 6 roues et éventuellement à les réparer. Caractéristique associée : perception.

Camion (-2) : ce talent sert à utiliser efficacement les véhicules roulant sur 8 roues (et plus) et éventuellement à les réparer. Caractéristique associée : perception.

Hélicoptère (-4) : ce talent sert à utiliser efficacement un hélicoptère et éventuellement à le réparer. Caractéristique associée : précision.

Spécialisation (variable) : il existe bien sûr de nombreux autres véhicules, mais il est rare que les personnages d'MV les utilisent. Le maître de jeu devra donc créer des talents pour chaque type de véhicule qu'il souhaiterait utiliser (bateau à voile, char, aile-delta). Caractéristique associée : variable.

Survie (-2) : ce talent sert à se nourrir, à se repérer et à se déplacer dans un milieu hostile (à déterminer au choix du personnage qui possède le talent). Il existe donc de nombreux talents ayant pour base cette description (survie en milieu arctique, survie en mer, survie en ville, survie en forêt, etc.). Caractéristique associée : perception.

Artistique

Il est impossible de donner une liste complète des talents artistiques. Je me bornerai à énumérer quelques exemples avec leur caractéristique associée : danse (-3) (agilité), peinture (-2) (perception), sculpture (-3) (précision), chant (-2) (perception), comédie (-2) (volonté), jouer d'un instrument (précision), etc.



Scientifique

Médecine (-4) : ce talent permet de diagnostiquer une maladie ou une blessure et de soigner un blessé, si le matériel adéquat est disponible. Un bas niveau correspond aux premiers soins et un niveau 3 correspond aux compétences d'un chirurgien. Un jet réussi permet de récupérer un nombre de points de Force qui dépend de la durée du traitement et du niveau utilisé. Note: les niveaux 4+ correspondent à une faculté surnaturelle que seuls les Démons et les Anges peuvent acquérir. Caractéristique associée : volonté.

Niveau	Durée	Nombre de points récupérés
1	1 minute	1
2	1 heure	2
3	1 journée	3
4	1 minute	2
5	1 seconde	2
6	1 seconde	3

Chimie (-4) : ce talent permet d'analyser des substances inconnues et de fabriquer quelques gadgets "chimiques", comme des cocktails Molotov au sodium et des gaz lacrymogènes. Caractéristique associée : volonté.

Mécanique (-3) : ce talent permet de concevoir et de réparer les machines technologiques de grande taille (qui utilisent plus l'électricité et la mécanique que l'électronique). Caractéristique associée : volonté.

Électronique (-4) : ce talent permet de concevoir des gadgets électroniques, de les utiliser au mieux de leurs possibilités, de les réparer, et de déjouer les systèmes de sécurité modernes et autres serrures électroniques. Seuls les équipements vraiment très compliqués nécessitent un jet pour une bonne utilisation. Caractéristique associée : volonté.

Informatique (-4) : ce talent permet d'élaborer des programmes, de les utiliser et, bien sûr, de pirater les réseaux existants. Caractéristique associée : volonté.

Communication

Baratin (-1) : ce talent permet de faire rapidement avaler n'importe quoi à un autre personnage en le noyant de paroles et de faits illogiques ou sans lien entre eux. C'est un talent très efficace mais qui ne permet pas d'obtenir des résultats sur une longue durée (l'interlocuteur se rendant rapidement compte que le personnage s'est moqué de lui). Caractéristique associée : apparence.

Discussion (-2) : ce talent permet de faire triompher son point de vue lors d'un débat long et réfléchi. C'est un talent compliqué mais qui donne des résultats très probants sur une longue durée (une fois convaincu, il y a peu de chances que l'interlocuteur change d'avis à nouveau). Caractéristique associée : volonté.

Tactique (-2) : ce talent permet de commander un petit nombre d'hommes (moins de 30) lors d'un conflit réduit (touchant un groupe de bâtiments, par exemple). Caractéristique associée : apparence.

Stratégie (-3) : ce talent permet de commander un grand nombre d'hommes (plus de 30) lors d'un conflit important (touchant une ville, par exemple). Caractéristique associée : volonté.

Séduction (-1) : ce talent permet de faire comprendre à un membre du sexe opposé qu'il suscite chez vous une attirance physique et, bien sûr, de s'arranger pour que ce soit réciproque. Caractéristique associée : apparence.

Langue étrangère (-4) : ce talent en regroupe en fait une infinité. Il en existe un pour chaque langage terrestre. Il sert à dialoguer avec des autochtones. Un



Administration paradisiaque - Fiche de personnage

Nom

Supérieur

Couverture

Portrait

Caractéristiques

Points

Force (Fo) :

Volonté (Vo) :

Perception (Pe) :

Agilité(Ag) :

Précision (Pr) :

Apparence (Ap) :

Points de Force :

Points de Volonté :

Talents

Réussite

Grades

Pouvoirs liés aux grades

Pouvoirs

Coût

Portée

Réussite

Défense

Équipement

Avertissement

CES INFORMATIONS
SONT STRICTEMENT
CONFIDENTIELLES

Ange ou un Démon possède la langue de naissance du corps dans lequel il est incarné au niveau 2. Caractéristique associée : volonté.

Savoir-faire (-3) : ce talent permet de connaître les us et coutumes des grands de ce monde, la façon de se tenir à table et ce qu'il vaut mieux ne pas dire lorsque tout le monde a les yeux tournés vers vous. Caractéristique associée : apparence.

Ruse

Discrétion (-1) : ce talent regroupe tout ce qu'un personnage peut utiliser comme ruses et tactiques pour passer inaperçu, que ce soit le déplacement en silence, dans les coins d'ombre ou au milieu d'une foule. Caractéristique associée : perception.

Crochetage (-3) : ce talent est utilisé pour ouvrir les serrures mécaniques et certains systèmes de sécurité primitifs. Caractéristique associée : précision.

Manipulation (-2) : ce talent est utilisé à la fois pour jongler et faire les poches à un petit camarade. Caractéristique associée : agilité.



Combat

Arme de poing (-2) : ce talent sert à toucher une cible avec un revolver, un pistolet ou une arbalète de poing. Il peut aussi servir à entretenir ou réparer une telle arme. Caractéristique associée : perception.

Arme d'épaule (-3) : ce talent sert à toucher une cible avec un fusil, normal, à pompe ou à lunette ou encore une arbalète. Il peut aussi servir à entretenir ou réparer une telle arme. Caractéristique associée : précision.

Arme lourde (-4) : ce talent sert à toucher une cible avec une arme montée sur trépied, sur le dos, à bout de bras ou sur véhicule, comme par exemple un canon à tir rapide, une mitrailleuse ou un lance-flammes. Il peut aussi servir à entretenir ou réparer une telle arme. Caractéristique associée : force.

Esquive (-1) : ce talent sert à éviter les coups lors d'un combat. Ce talent fonctionne aussi bien pour les attaques au corps à corps qu'à distance, à la condition que le personnage voit arriver l'attaquant et qu'il ait les moyens physiques de l'éviter. Caractéristique associée : agilité.

Lancer (-2) : ce talent permet de lancer aussi bien un couteau qu'une grenade à un point précis. Caractéristique associée : précision.

Spécialisation (variable) : certaines armes sont d'une utilisation très spéciale (comme l'arc ou le mortier) et leur fonctionnement doit être appris séparément. Le maître de jeu doit décider quelle est la caractéristique associée à chacune de ces armes. Caractéristique associée : variable.

Arme de contact (-2) : ce talent sert à utiliser une arme de contact de petite taille (c'est-à-dire du cran d'arrêt à l'épée en passant par la matraque et la hachette). Caractéristique associée : agilité.

Arme de contact lourde (-3) : ce talent permet d'utiliser les armes de contact de grande taille (de la hache de bataille au marteau à deux mains en passant par la morningstar et la hallebarde). Caractéristique associée : force.

Corps à corps (-1) : ce talent est utilisé pour frapper avec ses armes naturelles (poings, pieds ou tête). Il correspond, à bas niveau, au pugilat et aux arts martiaux à un niveau supérieur ou égal à 3. Caractéristique associée : agilité.

Les pouvoirs

Les personnages utilisent les pouvoirs, comme les talents, pour réussir plus facilement une action. La différence principale entre les talents et les pouvoirs réside dans le fait qu'ils sont normalement réservés aux Démons ou aux Anges et qu'ils puisent leur énergie dans le subconscient de l'utilisateur et ne peuvent donc pas être utilisés à tout bout de champ. Pour simuler ceci, chaque être surnaturel possède un nombre de Points de Pouvoir (PP) qu'il utilise comme "carburant" pour ses pouvoirs.

Note importante : lorsqu'un pouvoir magique précise qu'il n'affecte que les êtres humains, on estime qu'il affecte aussi les Anges, les Démons et toutes les autres créatures incarnées dans des corps humains (sauf les avatars des Princes Démons et des Archanges qui créent leur corps d'accueil au lieu d'occuper celui d'un humain). Les morts vivants, les armes intelligentes, les animaux et les familiers incarnés dans des objets ou des animaux ne sont pas affectés. Cette règle s'applique à tous les pouvoirs surnaturels du jeu.

Détermination des points de pouvoir

Tout être possédant au moins une capacité utilisant des points de pouvoir (ou PP) bénéficie d'un nombre de points de pouvoir maximum égal à sa volonté.



Ajoutez à cela un modificateur qui dépend du type de personnage en question. Voir à ce sujet, pour plus de précisions, la partie "Création des personnages".

Récupération des points de pouvoir

Chaque créature qui possède des PP les récupère selon son type (mort vivant, familier, succube, fils de Dieu, Ange, Démon, avatar d'Archange ou de Prince-Démon, etc.). Voir à ce sujet la partie "Création des personnages". Dans tous les cas, la créature ne peut dépasser son nombre maximum de points de pouvoir avec ce type de récupération. Quel que soit ce barème, une créature possédant des points de pouvoir au repos complet en récupère 1 toutes les 24 heures.

La table Unique Multiple

Toutes les actions, dans MV, sont résolues à l'aide d'une table Unique Multiple (c'est-à-dire qui fonctionne, comme tous les systèmes à table unique, PRESQUE tout le temps).

Elle est de lecture facile et peut être utilisée de plusieurs façons. Pour simplifier les textes suivants nous appellerons cette table : table UM.

A moins que le contraire ne soit précisé (ou que le maître de jeu en décide autrement), l'utilisation d'un pouvoir ou d'un talent est toujours associé à une difficulté «moyenne».

Si un personnage tente une action qui nécessite un pouvoir qu'il ne possède pas, il n'a aucune chance de réussir.

Si un personnage tente une action qui nécessite un talent qu'il ne possède pas, il utilise sa caractéristique associée, mais (1) décalée d'un nombre de colonnes égal au malus signalé entre parenthèses après chaque talent et (2) toujours en rapport avec la ligne « très difficile ».

Utilisation des caractéristiques

Quand un personnage tente une action qui n'a pas de rapport avec un talent particulier (comme tenter de défoncer une porte à coups d'épaulé), le maître de jeu doit définir la caractéristique qui s'en rapproche le plus et établir un niveau de difficulté adéquat.

Il repère la valeur de la caractéristique concernée sur la table UM et le niveau de difficulté, à gauche. Le résultat obtenu sur le tableau est le nombre (inférieur ou égal) à obtenir avec un d666. Les unités seront utilisées, comme de bien entendu, pour



Difficulté	Caractéristique																	
	-	1	2	-	-	3	-	-	4	-	-	-	-	5	-	-	-	6
Très difficile	11	13	21	22	23	24	25	26	32	33	34	35	41	43	46	53	61	66
Difficile	13	21	32	34	36	43	45	51	54	55	56	62	64	66	66	66	66	66
Moyen	16	24	43	46	54	62	63	64	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66
Facile	31	43	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66

Utilisation des talents et des pouvoirs

Quand un personnage tente d'utiliser un talent ou un pouvoir, ou quand le maître de jeu l'y incite (il faut toujours qu'il se mêle de ce qui ne le regarde pas celui-là), le joueur repère la valeur dudit talent ou pouvoir sur la table UM (en haut) et la difficulté de l'action entreprise à gauche. Le nombre à l'intersection de la ligne et de la colonne représente le résultat (inférieur ou égal) à obtenir avec un d666 pour réussir cette action. Les unités seront utilisées (combien de fois va-t-il falloir vous le dire ?) pour quantifier une éventuelle réussite (ou un échec si le coeur vous en dit).

quantifier une éventuelle réussite (ou, mais je vais arrêter de le répéter parce que ça commence à me peser en sac à dos, un échec).

Résolution des conflits

Lorsqu'un personnage tente une action et lorsqu'un autre souhaite se défendre ou l'en empêcher, chacun des deux protagonistes utilise le talent, la caractéristique ou le pouvoir concerné. Ensuite, le maître de jeu doit consulter la table ci-dessous qui résume les effets de l'utilisation des deux talents, caractéristiques et/ou pouvoirs.



Jet de A	Jet de B	Résultat
Raté	Raté	L'action est ratée
Raté	Réussi	L'action est ratée
Réussi	Raté	L'action est réussie
Réussi	Réussi	Conflit réel (voir ci-dessous)

A : le personnage qui tente l'action.

B : le personnage qui tente de l'en empêcher.

Lorsqu'il y a conflit réel, le maître de jeu doit comparer le résultat des unités qui sert, pour une fois, à autre chose qu'à pallier son manque d'imagination. Le résultat le plus important indique le vainqueur du conflit. Si c'est l'attaquant, l'action est réussie, si c'est le défenseur, l'action est ratée. Si le résultat des unités est identique, c'est le maître de jeu qui décide (ben voyons...). Si l'action est réussie et si le résultat des unités sert à quantifier une réussite quelconque, le résultat final des unités est la différence entre les deux.

Modificateurs sur la table UM



Le maître de jeu peut souhaiter modifier les probabilités de réussite de l'utilisation d'un talent ou d'un pouvoir en modifiant la colonne utilisée initialement (celle qui est placée en dessous de la valeur de la caractéristique adéquate). Une modification vers la gauche représente un malus, vers la droite un bonus. Mais il ne devra le faire que

s'il estime que les niveaux de difficulté proposés ne sont pas assez précis (c'est très rarement le cas).

Un joueur peut décider d'accorder, de lui-même, un décalage vers la gauche sur la table de réussite. Il tente alors une action plus précise, moins facile à réussir mais qui peut avoir un effet très surprenant. En effet, le nombre de colonnes décalées vers la gauche est ajouté au résultat des unités du d666 en cas de jet réussi. Notez que ce décalage est en sus de celui préalablement signalé par le maître de jeu (si décalage il y a). Un Ange ou un Démon ne peut pas décaler volontairement son jet de plus de 5 colonnes. Les avatars d'Archanges et de Princes-Démons ont la possibilité de décaler leurs jets de 10 colonnes. Aucun autre personnage du jeu ne peut utiliser cette option.

Note: si, à la suite d'un malus, la colonne utilisée dépasse la colonne "-" (la plus à gauche), l'action est obligatoirement ratée. Si, au contraire, elle dépasse la colonne "6" (vers la droite), l'action est obligatoirement réussie.

Combat

Lorsque deux personnages qui n'ont pas les mêmes intentions se rencontrent, il peut en résulter un conflit (il en résulte souvent un conflit). Quand ces deux personnages sont un Ange et un Démon, il est même sûr que tout va se terminer par l'élimination (même provisoire) de l'une des deux parties. Dans tous les cas, ça va se terminer à grands coups de rangers dans la tête. Au minimum...

Le déplacement

Un être humain (ou assimilé, c'est-à-dire Ange, Démon, mort vivant humanoïde etc.) peut bouger de 6 +(sa force) mètres par seconde et ce, avant une éventuelle attaque. En cas de poursuite, on utilise le talent de course des personnages pour résoudre la situation (le résultat des unités du vainqueur indique le nombre de mètres gagnés sur l'autre).

Le combat physique

Le combat physique est la plus simple, la plus directe mais aussi la plus sale des formes de conflit. Il a l'inconvénient de ne pas être discret et l'avantage d'être expéditif. C'est la forme de combat préférée des êtres simples (humains, morts vivants, certains Anges et de nombreux Démons).

Le combat physique lui-même se déroule en une série de tours d'une seconde et qui comprend toujours les points suivants :

1- Chaque personnage peut utiliser un de ses pouvoirs psychiques (par ordre décroissant de volonté). Les pouvoirs utilisés par des personnages ayant la même volonté prennent effet immédiatement. Un pouvoir est considéré comme psychique s'il possède comme caractéristique associée la volonté ou l'apparence.

2- Les personnages agissent physiquement par ordre d'agilité décroissante. Ceux qui possèdent la même agilité passent à l'action simultanément.

A- Le personnage qui agit peut tout d'abord se déplacer, puis intervenir en réalisant une action physique de base (ouvrir une porte, se jeter à terre, etc.) ou une attaque.

B- Un éventuel jet de toucher est résolu si le personnage souhaite blesser l'un de ses adversaires.

C- Les effets des dommages sont appliqués immédiatement.

D- On revient au point (2) et on résout les déplacements et les actions du personnage suivant (toujours par ordre d'Agilité décroissante).



Résolution d'une attaque

Une attaque est résolue comme un conflit avec, comme talent de défense, l'utilisation d'un talent du défenseur qui dépend de l'attaque qu'il subit. A noter qu'on peut tenter un jet de défense pour chaque attaque que l'on voit venir et qu'on a physiquement la possibilité d'éviter.

Talent ou pouvoir	Défense
Arme à distance	Esquive
Corps à corps	Corps à corps, Arme de contact, Arme de contact lourde, Esquive
Arme de contact	Arme de contact, Arme de contact lourde, Esquive
Arme de contact lourde	Arme de contact lourde, Esquive
Pouvoir au contact	Corps à corps, Arme de contact, Arme de contact lourde, Esquive
Pouvoir à distance	Esquive

Dans tous les cas, le défenseur doit voir venir l'attaque. Dans le cas contraire, il ne peut agir pour se défendre. S'il utilise une arme et le talent d'arme approprié pour se défendre, on prend aussi en compte le modificateur de précision de l'arme (la parade est plus difficile avec une arme mal équilibrée). On ajoute aussi, au résultat des unités, la puissance de l'arme utilisée (car une arme plus puissante, si elle pare, arrête plus de dommages).

Les dommages subis par la cible sont calculés en suivant le barème ci-dessous. Vous n'aurez plus ensuite qu'à consulter la partie "Effets des blessures" pour connaître les effets de ces dommages sur l'infortunée victime.

Résultat des Unités du d666 d'attaque (si l'attaque est réussie, sinon, pas de dommage).

- Résultat des Unités du d666 de défense (si la défense est réussie, sinon, pas d'ajustement).

+ La puissance de l'arme (ou de l'attaque).

- La protection accordée par l'armure.

Un assaillant ayant une force surhumaine (4 ou plus) qui attaque au corps à corps ou avec une arme de contact (normale ou lourde) peut majorer ses dégâts de (Force-3) points. C'est-à-dire +1 pour une force de 4, +2 pour 5 et +3 pour 6. Ce modificateur spécial ne sert qu'en attaque pour déterminer les dommages, jamais lors d'une parade (alors que la puissance de base de l'arme est utilisée).

Modificateurs au jet d'attaque

Les modificateurs principaux aux jets d'attaque ont été rassemblés sur la table ci-dessous pour aider le maître de jeu dans son rôle d'arbitre lors d'un conflit

armé entre deux factions. Les modificateurs sont, bien sûr, des décalages sur la table UM pour le jet d'attaque ou simplement la difficulté de l'action entreprise. Si le contraire n'est pas indiqué, tous les jets de toucher (à distance ou au contact) sont résolus comme des actions de difficulté « moyenne ».

Événement	Type d'attaque	
	Au contact	A distance
Cible surprise *	Facile	-
Cible de dos *	Facile	-
Cible mobile	-	-1
Attaquant mobile	-1	-1
Portée	-	Facile
Portée à Portée x 2	-	-
Portée x 2 à Portée x 5	-	Difficile
Viser (un tour)	+1	+1
Viser (deux tours)	+1	+2
Viser (trois tours et plus)	+1	+3
Nuit	-1	-2
Cible : voiture	+1	+2
Attaquant surélevé	-1	-
Attaquant en contrebas	+1	-

* : pas d'esquive possible.

Le combat psychique

Le combat psychique utilise le même système de base que le combat physique mais est différent à certains égards. Seuls les êtres ayant des pouvoirs peuvent attaquer psychiquement (par contre, tous peuvent se défendre).

On peut attaquer une fois par seconde, avant les attaques physiques et par ordre décroissant de volonté (les ex aequo sont résolus simultanément).

Les pouvoirs offensifs

On se sert d'un pouvoir psychique comme d'un pouvoir conventionnel, en utilisant le niveau du talent pour résoudre ses effets.

Défense

Si l'adversaire veut se défendre, et il le voudra sûrement, il a droit à un jet de volonté très difficile. Le résultat des unités sert à résoudre un éventuel conflit avec le pouvoir offensif. On peut se défendre une fois pour chaque attaque psychique. Note : certains pouvoirs psychiques permettent de se défendre avec la force ou avec une autre caractéristique. Normalement, ce mode de défense est inné et ne permet pas à celui qui est agressé de réaliser qu'il a été victime d'une attaque. Par contre, si le jet de défense



est supérieur d'au moins deux points à celui de l'attaquant, le personnage se rend compte qu'il vient d'être victime d'une attaque mentale (mais il lui est impossible de savoir d'où elle vient).

Effets des dommages sur les personnages

Chaque point de dommage qui n'est pas bloqué par un jet de défense ou par une armure correspond à un point de force perdu. Arrivé à 0 point de force, on tombe dans le coma pour 1d6 heure(s). A -1 point de force, on meurt. Quand je dis « on », je parle des êtres vivants normaux, pas des héros de ce jeu, j'ai nommé les Anges et les Démons. Pour eux, la vie est plus cool...

Effet des dommages sur les morts vivants et les familiers

Arrivé à 0 point de force, un mort vivant ou un familier est légèrement sonné pour 1 seconde. Arrivé à -1, il est mort.



Effets des dommages sur les êtres surnaturels

Tout d'abord, chaque fois qu'un être surnaturel subit ne serait-ce qu'un point de dommage, on divise lesdits dommages par un facteur qui dépend de son type (voir table ci-dessous). Le résultat (arrondi à l'entier inférieur) correspond aux dommages effectivement subis. A 0 point de force, un être surnaturel est assommé pour 1d6 seconde(s). A -1 point de force, il est mort (ou tout du moins son corps physique est trop disloqué pour continuer à l'accueillir et son âme retourne illico presto au Paradis ou en Enfer).

Etre surnaturel	Facteur de réduction
Démon	2
Ange	3
Avatar de Prince-Démon	3
Avatar d'Archange	4

Les armes personnelles

Les créatures qui ne possèdent pas de pouvoirs suffisants pour combattre efficacement doivent faire confiance à des artifices technologiques qu'elles appellent "armes". Chaque arme est définie par 4 caractéristiques : sa puissance (les dommages qu'elle provoque), sa précision (la facilité qu'elle a à toucher sa cible), sa portée (pour les armes à distance) et le talent que l'on doit posséder pour l'utiliser efficace-

ment. Le maître de jeu peut créer les armes dont il estime avoir besoin et qui ne sont normalement pas prévues dans les règles.

Bien que les armes de corps à corps décrites ci-dessous datent de centaines d'années, certains humains et certains Anges ou Démons les utilisent encore.

Arme de contact	Puiss.	Préc.	Talent	Capacité spéciale
Coup de poing	-3 *	-	Corps à corps	
Coup de pied	-2 *	-1	Corps à corps	
Coup de boule	**	-1	Corps à corps	Étourdissement
Cran d'arrêt	-1	-	Arme de contact	
Matraque	+1	-	Arme de contact	Étourdissement
Poignard	+0	-	Arme de contact	
Hachette	+1	-1	Arme de contact	
Épée courte	+1	-	Arme de contact	
Épée longue	+2	-	Arme de contact	
Hache de bataille	+3	-	Arme de c. lourde	
Hallebarde	+2	-1	Arme de c. lourde	
Masse à deux mains	+2	-2	Arme de c. lourde	Étourdissement
Épée à deux mains	+3	-1	Arme de c. lourde	

Puiss. : ajustement au dé des unités du jet de toucher ou de parade lors de la détermination des dommages (ou pour connaître le nombre de points de dommages bloqués en cas de parade réussie).

Préc. : ajustement (en nombre de colonnes) lors du jet de toucher ou de parade.

* : un niveau de corps à corps supérieur ou égal à 3 rajoute un point de dommage et une partie du corps protégée (bottes ferrées, poing américain) rajoute aussi un point de dommage.

** : si la tête est protégée (avec un casque), la puissance est de +2. Sinon, elle est de 0. Étourdissement : le résultat des dommages donne simplement le nombre de tours durant lequel le personnage ne peut pas agir (il est sonné). Il ne subit réellement que le tiers de cette valeur en points de dommage (exemple : résultat des dommages : 7. 7 tours sonnés, 2 points de dommage).

Les armes à distance décrites ci-dessous sont toujours à la mode en cette fin de XXème siècle et servent à de nombreux humains agressifs, ainsi qu'à certains Anges et Démons particulièrement violents.

Arme à distance	Puiss.	Préc.	Portée	Coups	Talent	Capacité spéciale
Revolver cal.22	+0	-	10	6	Arme de poing	
Revolver cal.44	+1	-	15	6	Arme de poing	
Canon scié	+3	-1	3	2	Arme de poing	Attaque groupée (3/+1)
Pistolet-mitrailleur	+1(+3)	-	35	30(5)	Arme de poing	Attaque groupée (5/+1)
Fusil à pompe	+2	-	25	10	Arme d'épaule	
Carabine	+1	+1	100	10	Arme d'épaule	
Fusil-mitrailleur	+2(+4)	-	80	30(5)	Arme d'épaule	Attaque groupée (5/+2)
Mitrailleuse	(+6)	-	200	(-20)	Arme lourde	Attaque groupée (5/+3)
Lance-grenades	*	-1	20	1	Arme lourde	
Lance-flammes	+6	-1	10	5	Arme lourde	Attaque groupée (5/+4)
Grenade	+5	-2	4	-	Lancer	Aire d'effet (5/+5)
Cocktail Molotov	+2	-2	4	-	Lancer	Aire d'effet (1/+2)
Dague de lancer	-1	-1	2	-	Lancer	
Shuriken	-2	-1	2	-	Lancer	
Hachette	+0	-	2	-	Lancer	

Puiss. : ajustement au dé des unités du jet de toucher lors de la détermination des dommages. Les dommages d'une rafale sont indiqués entre parenthèses.

Préc. : ajustement (en nombre de colonnes) à appliquer lors du jet de toucher.

Portée : distance en mètres à laquelle le bonus de précision est valable tel quel. La portée maximum est cette valeur multipliée par cinq. C'est cette valeur qui est utilisée dans la table des modificateurs au combat (portée x 2, portée x 5, etc.).

Coups : nombre de tirs possibles avec un chargeur plein. Le nombre de rafales est indiqué entre parenthèses.

* : cette arme sert à lancer une grenade à une distance plus grande en utilisant un autre talent (arme lourde).

Attaque groupée (X/+Y) : au lieu de blesser une seule cible avec la puissance indiquée dans la colonne « Puiss. », un jet de toucher permet de blesser X cibles proches les unes des autres (moins d'un mètre entre chaque victime) avec une puissance de +Y. Un jet de talent devra cependant être réalisé pour chaque cible.

Aire d'effet (X) : toutes les cibles situées dans un rayon de X mètres sont attaquées à la puissance indiquée dans la colonne « Puiss. ». Un jet de talent devra cependant être réalisé pour chaque cible.



dont il
nt pas

ci-des-
mains
ore.

spéciale

sement

sement

sement

détermina-
qués en cas

de.
nage et une
nt de dom-

e est de 0.
ours durant
e le tiers de
urs sonnés,

nt tou-
et ser-
à cer-
nts.

éciale

upée (3/+1)
upée (5/+1)

upée (5/+2)
upée (5/+3)

upée (5/+4)
(5/+5)
(1/+2)

n des dom-

iel. La por-
tilisée dans

es est indi-

nt un autre

e indiquée
es les unes
. Un jet de

aquées à la
nt être réa-



Les armures

Mêmes remarques que pour les armes. Seuls les êtres sans défense naturelle doivent s'équiper d'armures et de protections. En voici une liste non exhaustive.

Nom	Protection	Ajustement
Cuir	1	Aucun
Cotte de mailles	3	-1
Kevlar *	2	-1
Acier	6	-3

Protection : ajustement au résultat des unités du jet de toucher d'un adversaire qui souhaiterait blesser le porteur de l'armure.

Ajustement : nombre de colonnes de malus infligé par ce type d'armure à son propriétaire (seulement pour les talents associés à la caractéristique d'agilité).

* : protection de 4 contre les armes à feu.

Création des humains normaux

Dans toute partie de jeu de rôles, et surtout dans MV, l'interaction entre les personnages est très importante. Après avoir étudié la façon dont les personnages agissent, grâce à leurs talents, caractéristiques et pouvoirs, il faut maintenant connaître exactement ces valeurs. Le système de création ci-dessous permet de définir des personnages humains moyens (ou même plutôt débutants). Il existe bien sûr des exceptions aux valeurs indiquées. Les êtres humains sont les créatures les plus intelligentes connues dans le monde d'MV et forment même la

seule race que Dieu et Satan estiment dotée d'une âme (les seules qui, après leur mort, peuvent prendre place en Enfer, au Purgatoire ou au Paradis). Ils sont néanmoins particulièrement fragiles, autant du point de vue physique que psychique.

Les caractéristiques

Un être humain adulte est créé avec 10 points à répartir entre dans les six caractéristiques de base. Le niveau maximum d'une caractéristique est de 3.

Les talents

Un être humain adulte est créé avec 6 points de talents à partager comme suit: 1 point donne un talent au niveau 1, 2 points donnent un niveau 2 et 4 points donnent un niveau 3. Le niveau maximum d'un talent possédé par un humain est de 3. En aucun cas le niveau d'un talent ne peut dépasser le niveau de sa caractéristique associée.

Les pouvoirs

Les êtres humains ne peuvent pas posséder de pouvoirs et n'ont donc pas de PP.

Après la mort (pour les humains normaux)

Lorsqu'un être humain passe de vie à trépas lors d'une aventure par votre faute, il est bon de savoir s'il va en Enfer, au Paradis ou au purgatoire. Ceci affectera directement ce que votre supérieur pense de vous. Il est très difficile de donner des règles précises pour ce qui concerne le lieu de villégiature de l'âme des humains que vous venez de tuer. Utilisez tout de même les quelques préceptes suivants :

1) Si le scénario indique que le personnage est un criminel (selon les termes de la loi humaine), il va en Enfer.

2) S'il s'est suicidé par votre faute, il va en Enfer.

3) S'il fait partie d'un ordre religieux ou s'il est serviteur ou soldat de Dieu ou s'il suit aveuglément les préceptes du Seigneur et qu'il ne répond pas aux deux règles ci-dessus, il va au Paradis.

4) Dans tous les autres cas il faut jeter 1d66 :

1d66	Résultat
11-13	Paradis
14-46	Purgatoire
51-66	Enfer

Le Purgatoire

L'âme de l'être humain est mis au placard pour quelques millénaires... Circulez, y'a plus rien à voir. L'Ange, ou le Démon qui l'a tué ne reçoit ni ne perd rien. On ne peut entrer en communication avec ces êtres (du moins pas pour l'instant)...

Le Paradis

L'heureux élu peut, après avoir subi un entraînement sévère, revenir sur terre sous forme d'Ange (après quelques centaines d'années). Une âme envoyée au Paradis peut être interrogée par un Archange qui s'y trouve et, en cas d'invocation, n'oubliez pas de doter l'avatar de l'Archange qui se déplace de toutes les connaissances de ces morts.

L'Enfer

L'être humain, bien puni d'avoir bafoué les préceptes du Seigneur sous prétexte qu'il n'y a rien après la mort brûle pendant des millénaires dans les brasiers infernaux de Belial et peut, avec un peu de chance et s'il est réellement maléfique, devenir un Démon à son tour (après plusieurs centaines d'années). Une âme envoyée en Enfer peut être interrogée (ou plutôt torturée) par un Prince-Démon qui s'y trouve et, en cas d'invocation, n'oubliez pas de doter l'avatar du Prince qui se déplace de toutes les connaissances de ces morts.



Après

Il faut s
vous (s
dire), v
dire du
terre av

A la q

Pour sa
se tourn
veille
table su

1d6
1-2
3-4
5
6 *
7 et +

* : un tel r
nage dans u

Jean-Pau
ferme en
Parfois l
compter
grillée su
Le genre
Ce qu'il
qui ne lu
deux an

Plus auc
Pendant
lot d'ang
à la Bou
Si ç'avai
René. Il
de soign
Arrête Je
drais per
prendre
un an ou

De toute
longtem
vole pas

Jean-Pa
tariste d
en voya
avait tou
sés dans

Un bruit
« Ramèn
« Qu'est
« Steak
« Laisse
Merci m

Après la mort (pour les Anges)

Il faut savoir que dès que l'enveloppe corporelle qui vous (sup)porte sur terre rend l'âme (si l'on peut dire), votre esprit retourne là d'où il vient (c'est-à-dire du Paradis). Vous ne pourrez plus revenir sur terre avant bien des années (voire même...).

A la queue comme tout le monde

Pour savoir le temps que votre personnage va rester à se tourner les pouces au Paradis, en attendant qu'on veuille bien lui faire signe, il suffit de consulter la table suivante :

1d6	Nouvelle incarnation sur terre dans...
1-2	1d6 x 1000 ans
3-4	1d6 x 100 ans
5	1d6 x 10 ans
6 *	1d6 ans
7 et + *	1d6 mois

* : un tel résultat peut vous permettre d'incarner à nouveau votre personnage dans un autre scénario.

Laissez-nous votre adresse, on vous écrira

Il est bien évident que de nombreux autres facteurs peuvent faire varier le résultat déterminé ci-dessus, en voici quelques-uns :

Nombre de PP	Modificateur
10 ou moins	-1
11 à 19	+0
20 à 30	+1
31 et +	+2

- Votre personnage possède des pouvoirs et talents primordiaux pour une mission bien précise : +1.

- Vos limitations font de vous un être indésirable : -1 par limitation.

- Le maître de jeu vous en veut : -1.

- Le maître de jeu estime que vous méritez un dernier petit coup de pouce : +1.

Jean-Paul grattait nonchalamment les petites plaques de rouille accumulées sur les barreaux de la fenêtre de sa cellule... On s'emmerde ferme en taule, surtout dans un quartier de haute sécurité.

Parfois la lassitude le gagnait en repensant à l'ironie de la situation : ça faisait déjà deux ans qu'il végétait dans cette prison et il pouvait compter y rester encore une bonne quinzaine d'années. Mais bon, le juge ne pouvait pas deviner que la gentille adolescente qu'il avait grillée sur place trois ans plus tôt était en réalité un serviteur de Ouikka qui s'apprêtait à faire sauter l'un des ascenseurs de la Tour Eiffel. Le genre de circonstances atténuantes assez peu recevables devant un magistrat.

Ce qu'il n'arrivait pas à comprendre, c'est que quelqu'un lui avait sucé presque tous ses pouvoirs, sauf celui de soigner les animaux, ce qui ne lui était pas d'une très grande aide dans sa situation. Ça aura toujours rendu service à trois pigeons et deux moineaux blessés en deux ans... Pas vilain.

Plus aucun contact avec qui que ce soit en deux ans à part les matons, les oiseaux et le regard inquiet des taulards de son secteur.

Pendant tout ce temps, pas l'ombre d'une esquisse d'explication sur ce qui avait motivé une telle punition. Après tout il avait fait son boulot d'ange, l'autre salope s'apprêtait à tuer des dizaines d'innocents ! C'était parfois à se demander si il a un bon Dieu quelque part, même à la Bourboule.

Si c'avait été à refaire, il aurait laissé griller tout ces pauvres étrons de touristes en short et il serait parti se taper une bonne bière chez René. Il aurait sans doute eu droit à un savon de la part de ses supérieurs, il aurait peut-être même perdu ses pouvoirs (y compris celui de soigner les animaux) mais il n'aurait pas eu à s'enquiller vingt ans de taule. Quelle connerie !

Arrête Jean-Paul, tu déliras mal, se reprit-il lui-même... Tu sais très bien que si c'était à refaire tu recommencerais. Sauf que tu n'attendrais peut-être pas béatement que la police vienne te cueillir comme une fleur. Tu as fait ce que tu avais à faire, simplement tu aurais pu prendre un peu plus de précautions... Non, c'est pas possible, ils ne vont pas me laisser moisir ici vingt piges, ils vont me tirer de là dans un an ou deux, histoire que les médias aient oublié ma tronche et qu'ils estiment que j'aie assez payé ma bourde.

De toutes façons l'espoir, il ne te reste que ça mon pauvre Jean-Paul, se dit-il. L'espoir que les matons te laisseront marcher un peu plus longtemps aujourd'hui, l'espoir qu'il y aura quelque chose de bon à bouffer, l'espoir d'avoir encore une occasion de soigner un piaf... Ça vole pas bien haut.

Jean-Paul se souvint du jour où il s'était éveillé sur Terre... La mission commençait bien, « ils » l'avaient envoyé dans le corps d'un guitariste d'un groupe qui faisait la tournée des bals de province. Le pauvre gars qui avait accepté de prêter sa carcasse devait s'être décidé en voyant les tronches avinées des cul-terreux agglutinés sur les rares femelles présentes. Le spectacle valait le coup d'oeil, si on veut. Il avait tout plaqué en voyant le tableau et ça avait déclenché une bagarre générale. Pas de regrets à avoir, la moitié des péquenauds entassés dans la salle des fêtes n'attendaient qu'une occasion de se foutre sur la gueule. Il n'avait fait qu'accélérer les choses, rien de plus.

Un bruit dans le couloir le tira de ses pensées... Le chariot du cuistot ! Enfin une bonne nouvelle.

« Ramène ta gamelle ! » aboya le type en charge de la distribution des repas.

« Qu'est-ce qui a de bon ce soir ? » s'enquit Jean-Paul.

« Steak haché et coquillettes » vomit le prisonnier.

« Laisse tomber le steak, je suis végétarien » dit Jean-Paul. Puis, avec un large sourire, il décrocha son gant de toilette.

Merci mon Dieu.





Dans toute partie de jeu de rôles, et surtout dans INS/MV, l'interaction entre les personnages est très importante. Après avoir étudié la façon dont les personnages agissent grâce à leurs talents, caractéristiques et pouvoirs, il faut maintenant connaître exactement ces valeurs. Le système de création ci-dessous permet de créer des personnages moyens. Il existe bien sûr des exceptions aux valeurs indiquées.

Etres humains au service du Seigneur

Dieu a initié les hommes et a permis à certains d'entre eux de combattre au côté des Anges. Les serviteurs de Dieu sont plus fins et plus intelligents que les soldats de Dieu qui sont, de leur côté, plus aptes à combattre l'engeance démoniaque, grâce à leur entraînement, leur équipement et leur foi inébranlable.



Les serviteurs de Dieu

Les serviteurs de Dieu sont des petits malins. Ils sont moins bien entraînés que les soldats mais ont aussi une foi légèrement moins rigide, ce qui les rend plus polyvalents et plus aptes à agir seuls. Les Anges les utilisent comme troupes d'enquête et de reconnaissance et leur laissent généralement la bride sur le cou. Leur durée de vie au service du Seigneur reste cependant relativement courte : ils n'ont pas les moyens de lutter contre un Démon (encore moins contre quatre ou cinq).

Les caractéristiques

Un serviteur de Dieu de base est créé avec 12 points à répartir entre les six caractéristiques de base. Le niveau maximum d'une caractéristique est de 4.

Les talents

Un serviteurs de Dieu de base est créé avec 14 points de talents à répartir comme suit : 1 point donne un talent au

niveau 1, 2 points donnent un niveau 2 et 4 points donnent un niveau 3. Le niveau maximum d'un talent est de 3. En aucun cas le niveau d'un talent ne peut dépasser le niveau de sa caractéristique associée.

Les pouvoirs

Les serviteur de Dieu possèdent 1 pouvoir de niveau 1. Le niveau maximum de ce pouvoir est de 2. En aucun cas le niveau d'un pouvoir ne peut dépasser le niveau de sa caractéristique associée. Ils possèdent un nombre de PP égal à leur volonté plus 1. Ils les récupèrent à raison d'un toutes les six heures.

Règles spéciales

Les serviteurs de Dieu sont particulièrement bien entraînés pour lutter contre les forces du Mal et même si leur corps n'est pas plus résistant, leur âme est pure, ce qui se traduit en termes de jeu par l'équivalent du pouvoir de volonté supranormale, au niveau 1, et sans que cela ne coûte de point de pouvoir.

Les soldats de Dieu

Les soldats sont des humains intégristes au service de Dieu. Ils sont intolérants, bornés et suivent les ordres à la lettre sans aucune initiative. Certains gradés sont légèrement plus intelligents mais aucun ne prendra de décision importante sans en référer par avance à son supérieur (l'Ange qui le dirige). Il ne faut pas compter sur eux pour autre chose que la baston.

Les caractéristiques

Un serviteur de Dieu de base est créé avec 12 points à répartir entre les six caractéristiques de base. Le niveau maximum d'une caractéristique est de 3.

Les talents

Un soldat de Dieu de base est créé avec 8 points de talents à répartir comme suit : 1 point donne un talent au niveau 1,



2 points donnent un niveau 2 et 4 points donnent un niveau 3. Le niveau maximum d'un talent est de 3. En aucun cas le niveau d'un talent ne peut dépasser le niveau de sa caractéristique associée.

Les pouvoirs

Les soldats de Dieu possèdent deux pouvoirs de niveau 1. Le niveau maximum de ces deux pouvoirs est de 3. En aucun cas le niveau d'un pouvoir ne peut dépasser le niveau de sa caractéristique associée. Ils possèdent un nombre de PP égal à leur volonté plus 2. Ils les récupèrent à raison d'un toutes les trois heures.

Règles spéciales

Les soldats de Dieu sont aussi bien entraînés que les serveurs, sinon mieux. Ils disposent donc du pouvoir de volonté supranormale au niveau 2 (sans aucune dépense de point de pouvoir).

Anges

Les Anges seront les créatures incarnées par les joueurs. Les Anges sont purs, incorruptibles et au-delà de toute comparaison quant à leur supériorité face aux Démons.

Les caractéristiques

Un Ange débutant est créé avec 20 points à répartir entre les six caractéristiques de base. La valeur maximum d'une caractéristique (à la création) est de 5.

Les talents

Un Ange débutant est créé avec 8 points de talents. 1 point permet d'acquérir un talent au niveau 1, 2 points donnent un talent au niveau 2, 4 points donnent un talent au niveau 3 et 8 points un talent au niveau 4. Le niveau maximum d'un talent (à la création) est de 4. En aucun cas le niveau d'un talent ne peut dépasser le niveau de sa caractéristique associée.

Les pouvoirs

Les Anges débutants possèdent 4 pouvoirs au niveau 1. Le niveau maximum d'un pouvoir (à la création) est de 5. En aucun cas le niveau d'un pouvoir ne peut dépasser le niveau de sa caractéristique associée. Ils possèdent un nombre de PP maximum égal à leur volonté plus 4. Ils les récupèrent selon un barème dépendant de leur supérieur direct (c'est-à-dire l'Archange qu'ils servent).

Règles spéciales

Les Anges ne possèdent, à leur incarnation, que quelques biens autres que des vêtements (certains pouvoirs leur per-

mettent d'acquérir des ames bénites très puissantes). Leurs deux principales capacités spéciales sont leur résistance phénoménale aux coups (Voir "Effets des dommages sur les êtres surnaturels) et leurs caractéristiques surhumaines. Le chapitre « Pouvoirs possédés par certaines créatures angéliques » vous fera découvrir d'autres règles spéciales.

Création des personnages-joueurs

Les personnages-joueurs doivent créer un Ange. Il aura les caractéristiques données ci-dessus avec les petites modifications suivantes :

- 1- Le personnage choisit un premier pouvoir dans la table privilégiée de l'Archange qu'il sert, parmi les six proposés.
- 2- Le personnage détermine aléatoirement un pouvoir dans la table privilégiée de l'Archange qu'il sert en jetant 1d6.
- 3- Le personnage détermine aléatoirement deux pouvoirs dans la table générale des pouvoirs d'Anges en jetant deux fois un d666.
- 4- Le personnage détermine aléatoirement une limitation dans la table des limitations des Anges en jetant 1d66.

Les pouvoirs des Anges

Chaque fois qu'une créature angélique doit déterminer un pouvoir, elle doit jeter un d666 sur la table ci-dessous puis se référer aux explications données après. Un pouvoir acquis de cette façon l'est au niveau 1. Le niveau d'un pouvoir ne peut augmenter que par l'obtention d'une récompense.



Les pouvoirs normaux ne peuvent être tirés qu'une seule fois pour chaque personnage. Après, vous devrez rejeter le d666.

Les pouvoirs cumulables n'ont pas de niveau mais peuvent être possédés plusieurs fois par chaque personnage.

Si une caractéristique est signalée après le nom du pouvoir, il s'agit de la caractéristique associée.

Les pouvoirs acquis après la création du personnage doivent être décrits petit à petit par le maître de jeu à l'heureux possesseur. Un pouvoir met environ 1d6 jour(s) à apparaître complètement.

POUVOIRS DES ANGES

CORPS A CORPS

111	Prise
112	Coup de poing
113	Attaques multiples
114	Membre blindé
115	Esquive acrobatique
116	Assommer

ATTAQUE A DISTANCE

121-122	Éclair
123-124	Trait de lumière
125-126	Attaque sonique
131-132	Jet d'eau bénite
133-134	Jet d'eau du robinet
135-136	Attaque télékinétique

ATTAQUE NON FATALE

141-142	Charme
143-144	Sommeil
145-146	Faiblesse
151-152	Peur
153-154	Paralyse
155-156	Calme

ABSORPTION

161	Absorption de volonté
162	Absorption de force
163	Absorption d'amour
164	Absorption de gentillesse
165	Absorption de colère
166	Absorption du Mal

BÉNÉDICTION

211	Bénédictio « guérison de maladies »
212	Bénédictio « fertilité »
213	Bénédictio « rajeunissement »
214	Bénédictio « guérison de folies »
215	Bénédictio « guérison de phobies »
216	Bénédictio « beauté »



PROTECTION PHYSIQUE PERMANENTE

221-222	Armure corporelle
223-224	Immunité aux maladies et aux poisons
225-226	Immunité au feu
231-232	Immunité au froid
233-234	Régénération
235-236	Anaérobiose

PROTECTION MENTALE

241-242	Volonté supranormale
243-244	Non-détection
245-246	Multiplication
251-252	Boomerang
253-254	Immunité
255-256	Conversion mentale

COUVERTURE

261	Président d'organisation humanitaire
262	Médecin
263	Prêtre
264	Vedette de cinéma
265	Scientifique
266	Sportif professionnel

AUGMENTATION TEMPORAIRE D'UNE CARACTÉRISTIQUE

311	Augmentation temporaire de force
312	Augmentation temporaire de volonté
313	Augmentation temporaire de perception
314	Augmentation temporaire d'agilité
315	Augmentation temporaire de précision
316	Augmentation temporaire d'apparence

PROTECTION PHYSIQUE TEMPORAIRE

321-322	Champ de force
323-324	Couche de glace
325-326	Champ électrique
331-332	Champ magnétique
333-334	Rebond
335-336	Conversion physique

DISCRÉTION

341-342	Invisibilité
343-344	Caméléon
345-346	Forme gazeuse
351-352	Électricité
353-354	Réduction
355-356	Polymorphie

DÉTECTION

361-362	Détection du Mal
363-364	Psychométrie
365-366	Détection des créatures invisibles
411-412	Détection du futur proche
413-414	Détection du danger
415-416	Détection du mensonge

COMMUNICATION

421-422	Télépathie
423-424	Dialogue mental
425-426	Lire les pensées
431-432	Lire les sentiments
433-434	Rêve
435-436	Contrôle des animaux

DÉPLACEMENT

441-442	Téléportation
443-444	Vol
445-446	Bond
451-452	Vitesse
453-454	Passe-muraille
455-456	Déplacement temporel



TALE

461
462
463
464
465
466

AUG D'UN

511
512
513
514
515
516

ARM

521
522
523
524
525
526

OBJE

531
532
533
534
535
536

PLAN

541
542
543
544
545
546

LIEU

551
552
553
554
555
556

LIMIT

11	Sen
12	Me
13	Cic
14	Gra
15	Res
16	Tic
21	Au
22	Cot
23	Cot
24	Cot
25	Ail
26	As

TALENT

461	Talent physique
462	Talent artistique
463	Talent scientifique
464	Talent de communication
465	Talent de ruse
466	Talent de combat

AUGMENTATION PERMANENTE D'UNE CARACTÉRISTIQUE

511	Augmentation permanente de force
512	Augmentation permanente de volonté
513	Augmentation permanente de perception
514	Augmentation permanente d'agilité
515	Augmentation permanente de précision
516	Augmentation permanente d'apparence

ARME ET ARMURE MAGIQUES

521	Arme de contact bénite
522	Arme à distance bénite
523	Arme de contact mobile
524	Arme à distance mobile
525	Armure bénite
526	Relique sacrée

OBJET MAGIQUE

531	Croix
532	Bracelet
533	Rameau d'olivier
534	Perle
535	Diadème
536	Anneau

PLANQUE

541	Château
542	École
543	Immeuble
544	Armée du salut
545	Laboratoire
546	Église

LIEU DE RÉUNION

551	Monument historique
552	Ambassade
553	Parc
554	Musée
555	Petite maison
556	Salle de concert

LIMITATIONS DES ANGES

11	Sens éliminé
12	Membre coupé
13	Cicatrice
14	Gras
15	Restriction vestimentaire
16	Tic
21	Aura
22	Couleur de la peau
23	Couleur des cheveux
24	Couleur des yeux
25	Ailes
26	Asexué

31	Paranoïa
32	Mythomane
33	Mégalomanie
34	Monomanie
35	Schizophrénie
36	Kleptomanie
41	Peur des cadavres
42	Peur des monstres
43	Peur des armes blanches
44	Peur de la nuit
45	Peur des espaces fermés
46	Peur de la technologie

51	Interdit (acte sexuel)
52	Interdit (nourriture)
53	Interdit (sommeil)
54	Interdit (musique)
55	Interdit (armes à distance)
56	Intégrisme
61	Paresse
62	Lâcheté
63	Luxure
64	Gourmandise
65	Accès de colère
66	Besoin de tuer

ORGANISME INTERNATIONAL

561	Greenpeace
562	O.M.S.
563	O.N.U.
564	U.N.I.C.E.F.
565	INTERPOL
566	Scouts d'Europe

SIGNE EXTÉRIEUR DE RICHESSE

611	Restaurant
612	Hôtel
613	Université
614	Casino
615	Station balnéaire
616	Boutique de luxe

SERVITEUR DE DIEU

621	Détective privé
622	Hacker
623	Avocat
624	Comptable
625	Lieutenant de police
626	Paparazzi

SOLDATS DE DIEU

631-632	Enquêteur
633-634	Section légère
635-636	Section multirôle
641-642	Section lourde
643-644	Équipe de soutien
645-646	Véhicule blindé

GROUPE AFFILIÉ

651	Miliciens
652	Service d'ordre
653	Skinheads
654	Commando anti-IVG
655	Police municipale
656	Royalistes

CONTACT

661	Contact avec un commissaire de police
662	Contact avec un procureur
663	Contact avec un politicien
664	Contact avec un journaliste
665	Contact avec un militaire
666	Contact avec un présentateur T.V.



La hiérarchie angélique

La position d'un personnage dans la grande armée de Dieu est très importante. Il aura à répondre de ses actions devant ses supérieurs et donnera des ordres à ses serviteurs.

Les différents rangs

Les êtres humains au service du Seigneur

Ces êtres humains triés sur le volet, entraînés par les meilleurs Anges instructeurs, sont cependant les plus faibles créatures des forces du Bien. Leur fragilité doit toujours être prise en compte lorsque vous leur donnez des ordres. Leur foi en notre Seigneur ne leur permettra pas de reculer devant un adversaire trop fort. Leur mort ne peut être le résultat que de votre incapacité à les diriger. Cette dénomination désigne aussi bien les serviteurs que les soldats de Dieu.

Les Anges

Les Anges sont (vous êtes) les messagers des Archanges (le vôtre) sur Terre. Vous devez diffuser la parole de notre Seigneur, celle de votre supérieur et réduire à néant les forces du Mal. Vous n'avez qu'une seule vie à donner pour votre chef : utilisez-la judicieusement, mais sans lâcheté.

Les Archanges

Ce sont d'anciens Anges qui, ayant fait preuve sur Terre, d'une foi sans limite et d'une facilité à diriger de nombreux serviteurs ont atteint le summum du pouvoir accordé par Dieu à l'un de ses serviteurs. Ils doivent être respectés comme ils respectent ceux qui sont placés sous leurs ordres.



Rapport avec ses supérieurs

Chaque fois qu'un personnage attire l'attention de son supérieur direct (par exemple, s'il termine une mission, qu'il l'ait réussie ou pas), il a des chances d'obtenir des faveurs de ce dernier. Il est possible aussi qu'il soit puni, quelquefois même injustement (semble-t-il), mais de toute façon, Dieu reconnaîtra les siens...

Les missions

On entend par "mission" une action concertée des divers membres du groupe. Pour que les personnages ne deviennent pas trop rapidement aussi puissants que leur supérieur, le maître de jeu devra donner une récompense (ou une punition) à la fin de chaque mission (et pas obligatoirement à la fin de chaque soirée de jeu). En règle générale, on

peut estimer qu'une récompense toutes les trois parties est une bonne moyenne.

Récompenses

Si un personnage a réussi une mission, il obtient le droit de jeter 1d6 sur la table ci-dessous. Le maître de jeu peut lui accorder un bonus en rapport avec le niveau de réussite de la mission.

1d6	Récompense
1-2	Une chaleureuse accolade du responsable de la mission.
3-4	Un niveau supplémentaire dans un pouvoir ou un talent au choix *.
5-6	Un point de pouvoir supplémentaire (et permanent).
7-8	Un pouvoir supplémentaire à déterminer aléatoirement **.
9+	SUPER BONUS ***.

* : le niveau maximum d'un pouvoir ou d'un talent d'Ange est de 5. Le niveau d'un pouvoir ou d'un talent ne peut jamais dépasser le niveau de sa caractéristique associée. Si l'augmentation n'est pas possible, rejetez le dé.

** : un nouveau pouvoir au choix, soit dans la table des pouvoirs d'Anges, soit dans la table privilégiée de l'Archange qu'il sert (au choix).

*** : un nouveau pouvoir au choix, soit dans la table des pouvoirs d'Anges, soit dans la table privilégiée de l'Archange qu'il sert (au choix) OU un point de pouvoir supplémentaire (et permanent) OU un niveau supplémentaire dans un pouvoir au choix (ne pas dépasser le niveau de la caractéristique associée).

Punitions

Si un personnage échoue dans une mission, ou s'il agit contre l'avis de son supérieur, il subit une punition et se voit doté d'une limitation pendant 1d6 mois (à tirer au sort sur la table suivante) :

1d6	Limitation
1	Interdit (acte sexuel)
2	Interdit (nourriture)
3	Interdit (sommeil)
4	Interdit (musique)
5	Interdit (armes à distance)
6	Intégrisme *

* : un personnage « puni » d'intégrisme devra se comporter comme s'il était « possédé » par un esprit d'une intégrité totale. Si le joueur a des problèmes à incarner un tel rôle, prenez le contrôle de son personnage jusqu'à ce que la punition soit levée.

Le supérieur pourra aussi, éventuellement, lui enlever un pouvoir pour une durée plus ou moins longue (d'une semaine à un siècle).



ties est

droit de
eut lui
siste de

e est de
lépasser
on n'est

ouvoirs
sert (au

ouvoirs
sert (au
ent) OU
(ne pas

'il agit
n et se
au sort

mporter
otale. Si
contrô-

ever un
semai-



Val
Muel

Rapport avec ses serviteurs

Lorsqu'un personnage reçoit une récompense ou un blâme de son supérieur, il peut en faire « profiter » ses serviteurs.

Récompenses

Quand un personnage obtient un résultat important (7+) sur la table des récompenses, il peut (mais ce n'est nullement obligatoire) accorder un jet sur la table suivante à son ou ses serviteurs directs. A la différence de la table des récompenses des Anges, aucun modificateur n'est appliqué à ce jet.

1d6	Récompense
1-2	Un niveau supplémentaire dans un pouvoir au choix *.
3-5	Un point de pouvoir supplémentaire (et permanent).
6	Un pouvoir supplémentaire à déterminer aléatoirement **.

* : le niveau maximum d'un pouvoir de serviteur de Dieu est de 2 et le niveau maximum d'un pouvoir de soldat de Dieu est de 3. En aucun cas le niveau d'un pouvoir ne peut dépasser le niveau de sa caractéristique associée. Si l'augmentation n'est pas possible, rejetez le dé.

** : soit dans la table des pouvoirs d'Anges, soit dans la table privilégiée de l'Archange que sert le personnage-joueur (au choix).

Punitions

Dans le même ordre d'idée, un personnage qui se fait taper sur les doigts peut en faire profiter son serviteur direct.



Le choix du défaut ou de l'annulation d'un pouvoir (ainsi que sa durée) sera entièrement laissé à l'appréciation du personnage.

Statut social et pouvoirs annexes

Chaque Archange peut accorder à ses Anges différentes "distinctions" et pouvoirs annexes. Bien qu'ils portent des noms différents, ils peuvent tous être acquis de la façon suivante :

- Le premier grade (et le premier pouvoir annexe) est obtenu dès que l'Ange réussit correctement une mission ou dès la première action d'éclat (sauver un autocar plein d'enfants pour Christophe, tuer un Démon pour Laurent ou bien empêcher la construction d'une usine de retraitement des déchets nucléaires pour Novalis).

- Le deuxième grade (et le deuxième pouvoir) est obtenu dès que l'Ange possède 20 points de pouvoir et/ou 10 pouvoirs différents. Ce grade accorde un bonus de 1 point lorsque le personnage tente de faire intervenir son Archange.

- Le troisième grade (et le troisième pouvoir) est obtenu lors d'une action particulièrement éclatante ou d'une mission particulièrement réussie (tuer quatre Démons en une seule mission pour Laurent, sauver des griffes d'un braconnier le dernier spécimen vivant de grand panda). Ce grade accorde un bonus de 2 points lorsque le personnage tente de faire intervenir son Archange.

Notez que les grades doivent être obtenus dans l'ordre, que les Archanges doivent les posséder tous (évidemment) et que les Anges cités dans les scénarios sont toujours de grade un (à moins que le contraire ne soit indiqué) et de grade deux s'ils possèdent au moins vingt points de pouvoir et/ou dix pouvoirs différents (à moins, comme ci-dessus, que le contraire ne soit indiqué). Vous trouverez ci-dessous la liste de tous les grades et de tous les pouvoirs annexes. Dernière remarque : certains Archanges sont particulièrement intégristes (Laurent, Joseph, Dominique) et si vous ne voulez pas les vexer, vous devez, après leur nom, citer tous leurs grades, sans vous tromper !!!

Les pouvoirs annexes ne coûtent jamais de point de pouvoir (sauf quand le contraire est indiqué). Lorsque le mot "humain" est utilisé, il inclut aussi les Anges, les familiers sous forme humaine, les serviteurs de Dieu, les soldats de Dieu et les Démons, mais nullement les avatars des Princes-Démons et des Archanges ou les morts vivants. Lorsque le terme « humain normal » est utilisé, cela signifie uniquement cela... Aucun autre être magique, démoniaque ou angélique.

Changement de supérieur

Même si c'était possible dans le passé (et exceptionnellement), le changement de supérieur n'est plus possible au moment où j'écris ces lignes. Dommage...

Pouvoirs possédés par certaines créatures angéliques

Aura bénéfique

Cette capacité, possédée par tous les Anges et avatars d'Archanges, permet à la créature de faire apparaître autour d'elle une aura visible seulement par les Démons, avatars de Princes-Démons, familiers, Anges et avatars d'Archanges et qui indique, en plus (c'est obligatoire), sa puissance selon le barème suivant :

Nombre de PP maximum	Puissance de l'aura
1-10	Faible
11-20	Moyenne
21-40	Forte
41 et plus	Très forte



Langage

Cette ca...
compr...
corps qu...
thie et le...
chant flu...

Invoca

Tout A...
supérieu...
pouvoir...
lez pas v...

On peut...
de et ce...
personn...
assomm...
pierre).
de suiva...
Ce malu...
est annu...
s'est éco...
réussie,
Terre un...

Com

Jouer un...
est toujo...
qu'un pe...
ces défa...
bien plu...
Leurs po...
l'aide qu...
rieurs qu...
est rare...
les patte...
humains...
système...
moins n...
ront que...
cas des D...
une "ga...
Consulte...
jours.

1- Ser...
au mi...
N'attend...
telle cho...
Soutenez...
donner...
divine.

Langage angélique

Cette capacité permet à tous les Anges et Archanges de se comprendre entre eux, quelle que soit la nationalité du corps qu'ils habitent. Attention : ce n'est pas de la télépathie et les humains trouveront cette "langue" (une sorte de chant fluët enjoué) très bizarre.

Invocation de son supérieur

Tout Ange (même sans grade) peut tenter d'invoquer son supérieur s'il se sent en mauvaise posture. Attention : ce pouvoir devra être utilisé avec parcimonie si vous ne voulez pas vous attirer les foudres dudit supérieur.

On peut tenter d'invoquer son Archange une fois par seconde et ce dans n'importe quelle situation, du moment que le personnage peut penser (donc pas s'il est dans le coma ou assommé, mais c'est possible s'il est paralysé ou changé en pierre). Si l'invocation rate, on peut réessayer dès la seconde suivante avec un malus supplémentaire de 4 colonnes. Ce malus est cumulatif avec tous les autres modificateurs et est annulé dès que le supérieur est invoqué ou qu'une heure s'est écoulée depuis la dernière tentative. Si l'invocation est réussie, l'Archange daigne aider son serviteur et envoie sur Terre un de ses avatars.

Comment bien incarner un Ange

Jouer un personnage animé par des intentions bénéfiques est toujours un peu difficile. Il offre moins de possibilités qu'un personnage neutre ou maléfique. Dans Magna Veritas, ces défauts sont largement compensés par une puissance bien plus importante des Anges par rapport aux Démons. Leurs pouvoirs sont légèrement plus forts mais c'est surtout l'aide qu'ils peuvent obtenir de leurs serviteurs et/ou supérieurs qui est plus importante et surtout plus fréquente. Il est rare que des membres des forces du Bien se tirent dans les pattes et se trahissent. De même, il existe plus d'êtres humains susceptibles d'aider le Bien que le Mal. Tout le système religieux, policier, militaire et juridique est plus ou moins noyauté par l'armée du Seigneur et les joueurs n'auront que rarement affaire aux autorités (ce qui n'est pas le cas des Démons). Il reste tout de même la possibilité de faire une "gaffe" que vos supérieurs pourront vous reprocher. Consulter les préceptes ci-dessous et souvenez-vous-en toujours.

1- Servez le Seigneur au mieux de vos possibilités

N'attendez pas que l'on vous donne l'ordre de faire telle ou telle chose. Pourchassez sans trêve les ennemis de Dieu. Soutenez vos amis s'ils en ont besoin. Ne rechignez pas à donner votre vie si cela peut faire progresser une mission divine.

2- Servez votre supérieur direct au mieux de vos possibilités

Vous êtes les yeux, les mains et les oreilles de votre supérieur. Il ne peut être partout, vous si. Il doit tout savoir, tout contrôler.

3- Aidez les êtres humains en détresse

La mission principale des forces du Bien est d'aider les êtres humains à vivre dans la paix. Aucun innocent ne doit être tué sans raison. Cependant, n'oubliez pas que l'on peut tuer dix personnes pour en sauver mille.

4- Détruisez sans pitié les forces du Mal

Même si le Mal n'est qu'embryon dans un être vivant, il faut le détruire ou le guérir. La guérison étant rare, il faut souvent songer à la destruction. Pour ce qui est des Démons, aucune guérison n'est envisageable et même possible. Leur crime est le mal. La sentence est la mort.

5- Prêchez la bonne parole

Tous les êtres humains doivent connaître le message de paix de notre Seigneur. Il est bon et tous doivent le savoir. Il les protège et les humains ne doivent pas l'ignorer. Les forces du Mal sont présentes partout, mais les humains ne doivent pas être au courant de cette catastrophe car ils en seraient effrayés sans pouvoir y faire quoi que ce soit.

Comme vous l'avez sûrement compris, les préceptes sont à suivre, de préférence, dans l'ordre (exemple : si le premier contredit les suivants, il faut le suivre tout de même).

Les enfants

Avez-vous pensé à ce qui se passerait si, un beau jour, vous tombiez sur la femme (ou sur l'homme) idéal ? Si votre raison vacille et si la foi en votre supérieur ne suffit pas à résister à la tentation, il se peut que vous succombiez à ses charmes, et neuf mois plus tard...



Oh le beau petit, il ressemble à son papa

Avant de savoir ce que vous allez faire de la chair de votre chair, il faut déterminer s'il tient de vous ou de votre partenaire. Utilisez les tables ci-dessous pour connaître les capacités de votre enfant :

Le père est un Ange

1d6 Résultat

1-3 Humain

4-5 Humain béni

6 Fils ou Fille de Dieu



La mère est un Ange

1d6	Résultat
1-2	Humain
3-4	Humain béni
5-6	Fils ou Fille de Dieu

Si l'enfant est "normal", à vous de l'éduquer selon les préceptes du Seigneur (mais il n'en tirera rien de plus qu'une foi sans failles).

Je viens pour la petite annonce

Humain béni

C'est comme un bébé tout à fait normal. Il est cependant toujours sage, retient très vite tout ce qu'on lui apprend et passe la plupart de son temps à sourire béatement. Un tel enfant peut être éduqué pour devenir Fils ou Fille du Seigneur (voir ci-dessous), mais il y a 75% de chances qu'il ne réussisse pas à assimiler les préceptes qu'on tente de lui inculquer et qu'il choisisse de vivre comme un humain normal. Personne ne pourra lui reprocher d'avoir essayé.

Fils et filles du Seigneur

Les fils et les filles du Seigneur prennent conscience dès leur plus jeune âge du bien-fondé du combat contre les forces du Mal. Eduqués pendant 15 ans dans des monastères dont l'emplacement est soigneusement gardé secret, ils obtiennent le rang de fils ou fille du Seigneur à l'âge de 16 ans. Ils forment la plupart du temps l'Élite des soldats de

Dieu (ils ont rang égal avec les Anges) et combattent presque toujours en solitaire. Ils se comportent totalement comme des Anges mais sont créés un peu différemment.

Les caractéristiques

Un fils ou fille de Dieu de base est créé avec 18 points à répartir dans les 6 caractéristiques de base.

Le niveau maximum d'une caractéristique est de 5.

Les talents

Un fils ou fille de Dieu de base est créé avec 20 points de talents à partager comme suit: 1 point donne un talent au niveau 1, 2 points donnent un niveau 2, 4 points donnent un niveau 3 et 8 points donnent un niveau 4. Le niveau maximum d'un talent est de 4. En aucun cas le niveau d'un talent ne peut dépasser le niveau de sa caractéristique associée.

Les pouvoirs

Les fils ou filles de Dieu possèdent deux pouvoirs de niveau 1. Le niveau maximum de ces deux pouvoirs est de 4. En

aucun cas le niveau d'un pouvoir ne peut dépasser le niveau de sa caractéristique associée. Ils possèdent un nombre de PP égal à leur volonté plus 4. Ils les récupèrent à raison d'un toutes les 24 heures.

Leurs caractéristiques sont moins hautes et leurs pouvoirs sont moins nombreux que ceux des Anges, mais leurs talents sont beaucoup plus variés et nombreux que ceux des Anges. Leur origine humaine fait qu'ils sont plus facilement à l'écoute des êtres humains et sont donc souvent utilisés comme leaders pour les sections lourdes d'Élite des soldats de Dieu.

Le grand conseil

Le grand conseil a lieu toutes les semaines, le lundi, de 8 à 18 heures. Chaque Archange possède un certain nombre de voix qu'il utilise comme bon lui semble.

Daniel, Michel, Novalis, Jordi et Alain ne se trouvent plus au Paradis et n'assistent donc plus au conseil. Ils n'ont plus aucun pouvoir décisionnaire.

Conseil offensif (34 voix)

Le conseil offensif regroupe tous les combattants de Dieu. Ils sont tous favorables à une certaine forme de violence, même s'il existe des nuances très peu perceptibles pour le commun des mortels (et même pour certains Anges).

Archange	Nombre de voix
Ange	5
Dominique	10 *
Joseph	7
Laurent	7
Walther	5

* : en cas d'égalité, les voix de Dominique sont prépondérantes.

Conseil défensif (17 voix)

Le conseil défensif prône plutôt l'aide aux êtres humains que la destruction systématique des pécheurs, des hérétiques et des Démons. Cela ne veut pas dire que ses membres soient totalement pacifistes.

Archange	Nombre de voix
Christophe	4
Guy	6
Jean-Luc	7

Conseil informatif (36 voix)

Le conseil informatif est composé de tous ceux qui se renseignent sans agir. Ils sont tout de même très importants, surtout parce que les Démons trouvent toujours de nouveaux moyens pour passer inaperçus.



Archange
Blandine
Didier
Francis
Marc
Emmanuel
Yves

Conseil

Les con
tout ce
(avec un
pratiques
conseils)

Archange
Janus
Jean

Les A

Les Arch
caractéri
viennent
est le cas
les pouvo
les action

Récupéra
rent leurs
de jeu pe
qui suit à
pération
sous les
dent d'un
de 5 PP.

Pouvoirs
Archange
le tirer au

Promotio
sur Terre

Comporte
son poin
Princes, i

Rôle : ty
donc à se

Possibilit
caractéri
vient aid
culièrem

Archange	Nombre de voix
Blandine	8
Didier	7
Francis	7
Marc	6
Emmanuel	3
Yves	5

Conseillers annexes (9 voix)

Les conseillers annexes sont inclassables. Ils s'occupent de tout ce qui ne touche pas directement les êtres humains (avec une mention spéciale pour Janus... Un Ange dont les pratiques lui interdisent d'être accepté dans les "grands" conseils).

Archange	Nombre de voix
Janus	3
Jean	6

Les Archanges

Les Archanges possèdent des talents, des pouvoirs et des caractéristiques qui dépassent l'entendement. Ils n'interviennent généralement pas dans les affaires humaines. Si tel est le cas, on estime qu'ils possèdent tous les talents et tous les pouvoirs au niveau maximum et qu'ils réussissent toutes les actions qu'ils entreprennent.

Récupération : les Anges au service d'un Archange récupèrent leurs PP selon un barème propre à leur chef. Le maître de jeu peut, s'il l'estime nécessaire, récompenser un Ange qui suit à la lettre les préceptes de son Archange par la récupération de quelques points de pouvoir. Exemple : un Ange, sous les ordres de l'Archange des enfants, empêche l'accident d'un car rempli de gamins. Le maître de jeu lui accorde 5 PP.

Pouvoirs privilégiés : lorsqu'un être sous les ordres d'un Archange reçoit un pouvoir privilégié, il doit généralement le tirer au sort parmi les six décrits pour chaque Archange.

Promotion : moment où l'Archange en question est apparu sur Terre (et surtout en quelles circonstances).

Comportement et apparence : l'importance de l'Archange et son poids dans l'organisation. Ses rapports avec les autres Princes, avec Dieu et son apparence lorsqu'il agit sur Terre.

Rôle : type de mission confiée par Dieu à l'Archange (et donc à ses serviteurs) en question.

Possibilités d'intervention : facteur (utilisé comme une caractéristique) qui permet de déterminer si l'Archange vient aider l'un de ses serviteurs, lors d'une mission particulièrement dangereuse, ou en lui envoyant un avatar si ce

serviteur risque de mourir. On jette un d666 sur la table UM (ligne « très difficile »). Un jet réussi indique que l'Archange intervient en envoyant un avatar aider l'Ange. On doit utiliser les modificateurs suivants (exprimés en nombre de colonnes) :

Événement	Mod.
Demande futile	-3 (minimum)
Ange de grade 2	+1
Ange de grade 3	+2
L'Ange risque de mourir	+1
L'Ange combat l'avatar d'un Prince-Démon	+1
Jet raté au tour précédent	-4
Puissance de l'Ange	+PP/10
Dernière intervention réussie :	
Moins d'un mois	-4
Un mois ou plus	-2
Un an ou plus	+1

Lorsqu'un Ange invoque son supérieur, ce n'est pas lui qui se déplace, c'est une incarnation bidon (encore que, pour ce qui est d'être bidon, essayez de le lui dire en face) appelée avatar. Cet avatar possède des talents, des pouvoirs et des caractéristiques comme n'importe quel être angélique. Les avatars ne vivent pas sur Terre et ne détiennent donc pas de possessions physiques régulières. On estime que si on leur donne l'ordre de venir sur Terre, ils apparaissent avec un équipement créé par l'Archange pour l'occasion.

Certains Archanges se trouvent sur Terre en ce moment (et certainement pour quelques années). Les chances de réussite d'une invocation sont très réduites, mais l'avantage est qu'une fois sur trois (1 ou 2 sur 1d6), c'est l'Archange lui-même qui se déplace (c'est la classe hein ?).

Ils peuvent retourner volontairement dans le monde de Dieu et ce, automatiquement. Ils sont très résistants (voir "Effets des blessures sur les êtres surnaturels"). Ils récupèrent leurs PP selon la simple formule suivante : 1 PP récupéré toutes les heures.

Talents et pouvoirs : les avatars possèdent tous les talents "humains" et tous les pouvoirs angéliques au niveau 1. Ceux dont ils jouissent à un niveau supérieur sont indiqués dans la description de chaque Archange. Note : les avatars d'Archanges ne respectent pas les limitations de niveau par rapport à la caractéristique associée (aussi bien pour les pouvoirs que pour les talents). Si vous trouvez cela injuste, allez le leur dire en face. Re-note : les avatars possèdent des talents particuliers qui ne sont pas présentés dans le chapitre concernant le système de jeu. Il n'est pas nécessaire de connaître leur caractéristique associée puisque les avatars n'en tiennent pas compte.



"Bon, il faut vraiment trouver un truc pour les Journées Mondiales de la Jeunesse de merde."

- Ouais, ouais, ça y est, je l'ai !

Le grand type émacié qui venait de hurler le vers libérateur des séances de brainstorming se rassit tout aussi vite. Les mines alentour évoquaient tantôt un mépris soutenu, tantôt une indifférence mesurée. On aurait dû espérer, questionner, attendre. Mais le pauvre type en question n'avait jamais, jamais eu une seule bonne idée en plus de soixante années de brainstorming. Enfin si, une fois, tout au début.

"Alors voilà, personne ne s'en était rendu compte et c'est pour ça que c'est très fort, mais [MJ], c'est les initiales de, de...?"

Chaque membre de l'assemblée présente avait déjà réussi à focaliser son attention sur autre chose, comme si ils n'avaient eu aucune chance d'entendre la question. Une ambiance de pause s'était donc instantanément instaurée. Les étirements, dirigements vers la machine à café et discussions en aparté allaient bon train lorsque Jean-Louis donna la réponse. Personne ne voulait l'entendre, mais son caractère insoutenable lui donna des propriétés sonores surnaturelles.

"OK, je vous le dis. MJJ égale Jean-Michel Jarre ! Je peux même pas croire que j'ai eu une idée pareille, c'est trop fort. Alors le truc, ce serait de faire fabriquer d'énormes claviers gonflables..."

Le reste se perdit dans le brouhaha qui remonta en puissance immédiatement. Tout le monde avait néanmoins subi l'assaut de plein fouet et si ce n'était pas la fois de trop, ce serait la prochaine, promis. Jean-Louis était là depuis la création de la cellule de crise, en 1936. Il était arrivé là par hasard, aurait dû partir dès la première semaine, mais une idée assez correcte lui avait sauvé la mise.

Kobal avait créé la cellule à la demande du patron, qui trouvait un peu trop bien réglés les événements de masse organisés par Les Autres. Les gens auraient pu commencer à prendre ça au sérieux, ce qui devenait dangereux quand on savait - et il savait, l'importance qu'allait prendre la télé. D'où la blague de Jesse Owens aux jeux olympiques de Berlin, bien que pour le coup, ça n'ait pas fait rire tout le monde.

Donc, s'il y avait un événement qu'il fallait soigner, c'était bien les MJJ. Le patron serait très mécontent s'il ne se passait pas de mauvaises choses cette fois-ci.

"Ou alors, on pourrait faire assassiner le Pape..."

- Jean-Louis : un, on t'a déjà dit que cela ne se fait pas. Deux, tu fermes ta gueule ; oui, jusqu'à la fin."

Au fait, il est bon de se rappeler que Jean-Louis avait trouvé la blague de Berlin par ce que dans "humour noir", il y a "noir". À l'époque, dans le contexte, on avait trouvé ça fort et raffiné à la fois. On s'était un peu aigri depuis.

Le quinquagénaire qui venait d'intervenir faisait figure de sous-chef du groupe. Ça l'ennuyait d'essuyer les plâtres, en particulier dans le cas présent, où le directeur rendait compte directement à Kobal. Et comme celui-ci déteste se faire engueuler par le Chef, il vaut mieux lui apporter de bonnes nouvelles, sous peine de châtiments corporels. Comme avec Dark Vador, mais en plus drôle.

"Je crois que j'ai un truc. Si je vous disais que j'ai un ami qui s'appelle Castel-Bageac, qu'il me doit un grand service, et qu'il est chargé de dessiner les costumes que les prêtres porteront toute la semaine."

- Et ?

- Et, pour cette édition, il serait bon qu'on ressente la mondialité de l'événement au travers d'une représentation picturale symbolique qui exalte la foi de tout un chacun. Ou une explication équivalente que Castel-Bageac n'aura aucun mal à justifier. Le tout est que personne ne s'en aperçoive avant le début des festivités.

- Attends, je ne te suis pas, tu veux...?

- Draper les prêtres dans les couleurs de la Gay-Pride.

- Tu veux te mettre tous les pédés à dos ou quoi ?



Récupé

Par heure

Par heure

d'au moi

Pouvoi

Abonda

Type : me

Coût : 1 F

Caractéri

Défense :

Portée : 2

Descripti

(niveau x

Bien que

quement

saires à u

Promotion

égyptien c

rant et ou

Apparenc

(en Afriq

pire espè

Lorsqu'il

Unis, il p

teint, Ray

très acces

divine (c'

Rôle : Ala

en bonne

de nourrit

faitement

don du ci

tourné, au

les préfet

l'O.N.U. q

casques b

Archange

qui ne s'o

ce plaisir

ALAIN

ARCHANGE DES CULTURES

Récupération

Par heure passée en pleine campagne +1

Par heure passée en présence +1

d'au moins dix animaux de ferme +1

Pouvoirs privilégiés

1d6 Pouvoir

1	Bénédictio « fertilité »
2	Calme
3	Prés. d'organisation humanitaire
4	O.M.S.
5	UNICEF
6	Abondance

Abondance

Type : mental.

Coût : 1 PP.

Caractéristique : force, automatique.

Défense : aucune.

Portée : 2 mètres.

Description : ce pouvoir permet à son utilisateur de nourrir (niveau x 5) personnes pendant 72 heures (trois jours quoi !). Bien que cette nourriture ne soit pas « physique » mais uniquement spirituelle, elle contient toutes les protéines nécessaires à une vie équilibrée.

Promotion : Alain est passé Archange en -1490. C'est un sorcier égyptien converti au catholicisme qui était beaucoup plus tolérant et ouvert que ses contemporains.

Apparence et comportement : Alain se présente sur le terrain (en Afrique noire le plus souvent) comme un baroudeur de la pire espèce, barbe de trois jours et rangers miteuses aux pieds. Lorsqu'il tente d'obtenir des crédits en Europe ou aux États-Unis, il prend le plus souvent la forme d'un business man bon teint, Ray-Bans et Ferrari Testarossa. Dans tous les cas, il reste très accessible et est entouré d'une aura de bienveillance quasi divine (c'est le cas de le dire).

Rôle : Alain est venu sur Terre pour aider les êtres humains à vivre en bonne intelligence et, surtout, pour qu'ils ne manquent jamais de nourriture. Il s'est longtemps occupé de l'Europe, mais est parfaitement dégoûté par la façon dont les agriculteurs utilisent le don du ciel qu'ils reçoivent de leurs riches terres. Il s'est donc tourné, au fur et à mesure des camions de fruits déversés devant les préfectures, vers le tiers et le quart monde. Il lutte autant avec l'O.N.U. qu'avec l'abbé Pierre et passe autant de temps avec les casques bleus en Croatie qu'avec les restos du cœur. C'est un Archange principalement tourné vers les problèmes des humains qui ne s'occupe que très peu de Satan et de ses Démons (il laisse ce plaisir à d'autres, Laurent et Michel en tête).

Possibilités d'intervention : 1 (il est sur Terre)

Ce que pense Alain ...

Des êtres humains : ce sont les individus que je suis venu aider sur Terre. Ils peuvent compter sur moi en toutes circonstances. Des animaux : ce sont des êtres à protéger et à chérir, aussi et surtout parce qu'ils nourrissent les êtres humains.

De la violence : elle est la cause de tous les malheurs du monde.

De la politique : elle tue bien plus encore que la guerre. C'est elle qui affame les populations pauvres du monde.

De l'ordre et la discipline : nécessaire dans certains cas.

Des Archanges : leur lutte contre le Malin et ses suppôts leur fait quelquefois oublier notre vrai rôle sur Terre : celui de rendre heureux tous les êtres vivants.

Les serviteurs : ils me servent au mieux de leurs possibilités.

Distinctions accordées par Alain

Serviteur des êtres humains : cette distinction accorde à son possesseur la faculté de déterminer le niveau de détresse mentale et physique de tout être humain qu'il touche. Note : un Démon (ou n'importe quelle autre créature « magique » ou surnaturelle) qui fait semblant d'avoir mal ou d'avoir faim doit réussir un jet de volonté « difficile » pour être crédible.

Ami des pauvres : cette distinction accorde à son possesseur la faculté de déterminer si un humain en détresse se trouve à moins de 20 mètres de lui et dans quelle direction approximative.

Maître des affamés : cette distinction accorde à son possesseur la faculté d'utiliser son pouvoir d'abondance sur dix fois plus d'individus (en dépensant toujours 1PP).

Relations avec les autres Archanges

Neutre : tous les autres.

Associé : Jordi.

Allié : Novalis.

Le Bombé, avatar d'Alain

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
3	4	6	3	3	4	43

Talents : agriculture et élevage (6), baratin (4), discussion (4), séduction (2), fabrication de fromage de chèvre (6).

Pouvoirs : bénédiction « fertilité » (6), bénédiction « rajeunissement » (6), bénédiction « beauté » (4), calme (6), détection des créatures invisibles (2), détection du danger (2), télépathie (2), lire les sentiments (2), abondance (6).



ANGE

ARCHANGE DES CONVERTIS

Récupération

Par point de pouvoir qu'un Ange vous offre *

+ 1

* : cela nécessite un simple contact de la part du donneur.

Pouvoirs privilégiés

1d6 Pouvoir

1	Coup de poing
2	Volonté supranormale
3	Non-détection
4	Régénération
5	Déplacement temporel
6	Attaque mentale

Attaque mentale

Type : mental.

Coût : 5 PP par attaque.

Caractéristique : volonté.

Défense : volonté.

Portée : 20 mètres.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'attaquer mentalement et à distance tout être vivant. L'attaque est en fait un conflit psychique standard (avec jet de résistance pour la victime). S'il est réussi, la victime perd (RU x2) points de pouvoir qui sont immédiatement transformés en points de dommages pour ladite victime (aucune armure ne la protège). Il est bien évident que ce pouvoir est très peu utile (et même, n'ayons pas peur des mots, inutile) contre des adversaires qui n'ont pas (ou plus) de PP. On peut tenter (niveau) attaque(s) mentale(s) par tour.



Promotion : Ange est passée Archange en 1990 après la victoire des Démon(s) sur le vaudou.

Apparence et comportement : Ange a rejoint les forces du Bien bien que ses parents aient été tués par des Anges. Elle a compris leur point de vue et préfère largement être au Paradis qu'au royaume des morts de Baron Samedi. Dieu est neutre envers elle mais ne demande qu'à l'accepter en tant que proche collaboratrice. Elle doit faire ses preuves (même si depuis 7 ans ses états de service sont irréprochables).

Rôle : Dieu lui a confié la difficile mission de faire venir aux forces du Bien tous les êtres qui n'ont pas choisi la vraie voie. Elle doit leur montrer la puissance du Bien et les guider vers leur nouveau maître. Le but de tous ses serviteurs est de trouver les bons éléments susceptibles de venir grossir les rangs des armées divines.

Possibilités d'intervention : 2

Ce que pense Ange ...

Des êtres humains : nous sommes les seuls à pouvoir les aider contre le Malin.

Des animaux : nous devons les protéger comme les humains.

De la violence : quelquefois utile mais jamais obligatoire.

De la politique : sans intérêt.

De l'ordre et la discipline : inutiles.

Des Archanges : Janus et Emmanuel sont cools, les autres se prennent un peu au sérieux.

Des serviteurs : ils sont mes messagers sur Terre et portent partout la parole divine.

Distinctions accordées par Ange

Serviteur des pécheurs : tout Ange de ce grade peut, à tout moment, savoir si l'humain qu'il observe est plutôt maléfique ou plutôt bénéfique (en sachant que le neutre absolu est très rare).

Ami des fidèles : tout Ange de ce grade peut, à tout moment, savoir si l'être vivant (humain y compris) qu'il observe possède des points de pouvoir ou non.

Maître des convertis : tout Ange de ce grade peut convertir à la religion chrétienne un être humain volontaire possédant déjà des points de pouvoir. Il devient alors un Ange. Cette procédure prend 6 heures et coûte 5 PP, aussi bien à l'Ange qu'au futur converti.

Relations avec les autres Archanges

Hostile : Dominique, Joseph.

Neutre : tous les autres.

Associé : Novalis, Jordi.

Allié : Janus, Emmanuel.

Gontran, avatar d'Ange

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
4	6	4	5	2	4	55

Talents : corps à corps (2), esquive (2), séduction (4).

Pouvoirs : coup de poing (6), faiblesse (2), paralysie (2), calme (6), armure corporelle (6), volonté supranormale (6), régénération (6), champ magnétique (6), champ de force (6), invisibilité (6), attaque mentale (6).



les aider

maines.
tre.

autres se

tent par-

t, à tout
aléfique
est très

moment,
e possè-

ertir à la
ant déjà
procédu-
au futur

), calme
égénéra-
visibilité



BLANDINE

ARCHANGE DES REVES

Récupération

Pour quatre heures de sommeil

+1

Pouvoirs privilégiés

1d6 Pouvoir

1	Sommeil
2	Lire les sentiments
3	Non-détection
4	Lire les pensées
5	Rêve
6	Rêve divin

Rêve divin

Type : mental.

Coût : 10 PP.

Caractéristique : volonté.

Défense : volonté (malus de 2 colonnes).

Portée : 1 kilomètre.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de prendre connaissance du contenu de la mémoire du sujet, puis de la modifier à loisir. Seulement voilà, il y a des secteurs interdits (à la modification et à la lecture) : les convictions, les souvenirs antérieurs à (niveau x2) années et les diverses phobies, folies et autres traumatismes (oui, être un Démon est considéré comme une tare). Il faut auparavant résoudre un conflit psychique. Si jamais l'attaquant échoue, le patient se réveille. Attention ! Les changements sont définitifs. Ce pouvoir ne peut être utilisé que sur un patient endormi. Toute cette procédure prend une heure.

Promotion : Blandine est passée Archange en 177 après s'être fait engrossée par un taureau. Ancien serviteur de Yves.

Apparence et comportement : cet Archange apparaît sur Terre sous forme d'une femme dotée d'une beauté qui n'a d'égale que la miséricorde de Dieu. Elle arrive ainsi à s'introduire dans les plus hauts milieux politiques. Elle entre la nuit dans les chambres délivrer un message divin en modifiant la mémoire de la personnalité de son choix.

Rôle : cet Archange est envoyé auprès des Démons les plus puissants (tout est relatif) afin de leur soutirer des informations à leur insu et de remplacer certaines de leurs idées et souvenirs. Blandine n'évolue que rarement parmi les Anges de bas rang et les méprise d'ailleurs un peu.

Possibilités d'intervention : 2

Ce que pense Blandine ...

Des êtres humains : ce sont les créatures que nous devons défendre.

Des animaux : sans intérêt.

De la violence : inutile.

De la politique : c'est mon domaine.

De l'ordre et la discipline : ce n'est pas mon problème.

Des Archanges : ils ne servent pas à grand-chose.

Des serviteurs : ils sont mes messagers et je les en remercie.

Distinctions accordées par Blandine

Serviteur du bonheur éternel : cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de provoquer des rêves bénins dans l'esprit d'un humain se trouvant à moins de 500 mètres (et qu'elle a vu au moins une fois). Ce rêve n'a aucun effet réel sur le déroulement de la partie. Il ne permet pas d'entraîner la victime dans le monde des rêves.

Ami des rêves divins : cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de détecter si un humain donné est la proie d'un cauchemar ou fait un rêve, juste en le regardant.

Maître du sommeil : cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir d'augmenter les chances de réussite de ses actions dans le monde des rêves.

Relations avec les autres Archanges

Hostile : Daniel, Jean, Joseph, Laurent, Marc, Emmanuel, Michel.

Neutre : tous les autres.

Associé : Didier, Yves.

Allié : aucun.

Pimprenelle, avatar de Blandine

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	6	5	3	5	6	52

Talents : séduction (6), discrétion (6), crochetage (6), discussion (2).

Pouvoirs : sommeil (6), détection des créatures invisibles (2), détection du futur proche (2), détection du danger (2), détection du mensonge (6), télépathie (2), dialogue mental (2), lire les pensées (4), lire les sentiments (2), rêve (6), téléportation (2), rêve divin (6).



CHRISTOPHE

ARCHANGE DES ENFANTS

Récupération

Pour quatre heures de repos passées dans un magasin de jouets +1
 Pour deux heures de jeu (dans le jeu) +1

Pouvoirs privilégiés

1d6	Pouvoir
1	Sommeil
2	Réduction
3	Polymorphie
4	Dialogue mental
5	Bond
6	Chance

Chance

Type : mental, unique.
Coût : 0.
Caractéristique : volonté, automatique.
Défense : aucune.
Portée : personnel.
Description : ce pouvoir rend son possesseur particulièrement chanceux. Ce pouvoir permet, une fois par heure de jeu (temps réel), de refaire un jet de dé, au choix du personnage. Ce jet peut être de n'importe quel type (d666 ou autre).

Promotion : Christophe est passé Archange en 1908, après avoir inventé le Mécano. Ancien serviteur de Laurent.

Apparence et comportement : Christophe apparaît comme un petit bonhomme hilare, équipé d'un sac toujours rempli de jouets et de friandises diverses. Il est d'un naturel joueur et ne manque jamais une occasion de faire une bonne blague aux autres Archanges. Il est méprisé par ceux-ci pour cette raison et par le simple fait qu'il n'occupe pas vraiment une place importante dans le combat contre le Mal.

Rôle : Dieu utilise cet Archange pour diriger et éduquer les enfants de la Terre. Il estime en effet que c'est une armée bien plus puissante qu'il n'y paraît mais qui est très difficile à contrôler et à utiliser.

Possibilités d'intervention : 2

Ce que pense Christophe ...

Des êtres humains : les adultes se prennent trop au sérieux. Les enfants sont sympas.
 Des animaux : ils sont sympas.
 De la violence : inutile.
 De la politique : inutile.
 De l'ordre et la discipline : inutiles.
 Des Archanges : ils n'ont pas le sens de l'humour.
 Des serviteurs : les enfants de la Terre entière sont mes alliés. Ils me servent mieux encore que les adultes.

Distinctions accordées par Christophe

Serviteur des bambins : cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir d'obtenir la confiance de tous les enfants normaux d'un âge inférieur ou égal à dix ans.
 Ami des enfants : cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de comprendre les gazouillis des bébés normaux et de converser avec eux.
 Maître de l'éducation : cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir d'amuser les enfants normaux et de faire rire les adultes (humain normaux), quelles que soient les circonstances.

Relations avec les autres Archanges

Hostile : Daniel, Dominique, Joseph, Michel, Walther.
 Neutre : tous les autres.
 Associé : Janus, Jordi, Emmanuel, Novalis.
 Allié : aucun.



Adrien, avatar de Christophe

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
3	6	4	4	3	6	50

Talents : manipulation (6), chimie (6), baratin (2), discussion (4), acrobatie (6).

Pouvoirs : sommeil (4), volonté supranormale (6), régénération (2), invisibilité (6), réduction (6), polymorphie (2), détection du Mal (2), dialogue mental (6), lire les pensées (2), lire les sentiments (2), bond (6).



DANIEL

ARCHANGE DE LA PIERRE

Récupération

Pour deux heures de repos passées dans une mine ou une carrière +1
Par heure de prière dans une église de construction antique +1

Pouvoirs privilégiés

1d6	Pouvoir
1	Peur
2	Paralyse
3	Armure
4	Passe-muraille
5	Skinheads
6	Chair en pierre

Chair en pierre

Type : mental.

Coût : 6 PP.

Caractéristique : volonté.

Défense : force.

Portée : vue.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de changer un adversaire en pierre. Après un conflit psychique réussi, le pouvoir prend effet pour (niveau x 10) minutes, après quoi cet adversaire devra réussir un jet de force "moyen" (un essai par seconde) pour retrouver sa forme naturelle. Changée en pierre, la victime pourra néanmoins utiliser ses pouvoirs mentaux normalement.



Promotion : Daniel passa Archange au XIIIème siècle, après avoir protégé Notre-Dame de Paris d'une attaque démoniaque. Ancien serviteur de Laurent.

Apparence et comportement : Daniel prend la forme d'un charismatique petit homme rasé qui se met en colère plus souvent qu'à son tour. Il va généralement débusquer les forces du Mal qui se trouvent underground, sans se laisser désabuser par les railleries de ses collègues. Il possède des groupes de skinheads dans toutes les capitales du monde, et les skinheads, ça connaît les catacombes...

Rôle : mis à part ses loisirs bien innocents, Daniel a tout de même un rôle très important : c'est lui qui est chargé de la surveillance des mouvements tectoniques et de la protection des plus prestigieuses églises de la Terre. Ainsi, mis à part les déplacements et séismes qu'il provoque lui-même, il se doit de réparer les bêtises de Satan et punir les coupables.

Possibilités d'intervention : 1 (il est sur Terre)

Ce que pense Daniel ...

Des êtres humains : les militaires et les skins sont sympas. Les autres ne m'intéressent pas.

Des animaux : je n'aime pas les animaux.

De la violence : ouais, c'est cool.

De la politique : hein ?

De l'ordre et la discipline : il faut toujours faire régner l'ordre. C'est très important.

Des Archanges : certains sont sympas (Laurent, Jean), d'autres sont nazes (Novalis, Christophe).

Des serviteurs : c'est mon armée et ma puissance.

Distinctions accordées par Daniel

Serviteur du monde souterrain : cette distinction accorde à son possesseur la faculté de connaître à tout moment la profondeur (par rapport au niveau de la mer) de l'endroit où il se trouve.

Ami des skinheads : cette distinction accorde à son possesseur la faculté de connaître la date de construction d'un édifice et, de ce fait, son type de fondation et le type de roches utilisées.

Maître des continents : cette distinction accorde à son possesseur la faculté de détecter la présence de cavités souterraines à l'endroit où il se trouve (rivières, sources, caves, gouffres, etc.).

Relations avec les autres Archanges

Hostile : Didier, Francis, Marc, Emmanuel, Novalis, Christophe.

Neutre : tous les autres.

Associé : Jean, Joseph, Michel, Laurent.

Allié : aucun.

Serge, avatar de Daniel

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
6	3	4	6	3	2	51

Talents : arme d'épaule (4), tactique (4), stratégie (6), survie sous terre (6).

Pouvoirs : armure corporelle (6), peur (4), paralysie (6), volonté supranormale (2), régénération (6), invisibilité (2), psychométrie (2), détection du danger (2), détection du mensonge (2), télépathie (2), dialogue mental (2), passe-muraille (6), accès de colère, chair en pierre (6).



DIDIER

ARCHANGE DE LA COMMUNICATION

Récupération

Par message (officiel) délivré	+3
Pour trois heures d'antenne (T.V. ou radio)	+1

Pouvoirs privilégiés

1d6	Pouvoir
1	Télépathie
2	Dialogue mental
3	Rêve
4	Talent de communication
5	Paparazzi
6	Message officiel

Message officiel

Type : mental, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : illimitée.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de délivrer n'importe quel message, par le moyen de communication qu'il souhaite (courrier, téléphone, fax, télégramme, e-mail). Le destinataire, s'il est angélique, sera assuré qu'il vient bien d'un Ange et non d'un quelconque farceur et qu'il n'a pas été modifié par qui que ce soit. Attention : ce pouvoir ne garantit pas que le message n'a pas été intercepté par une tierce personne.

Promotion : Didier passa Archange en -1160 lorsqu'il apporta sur Terre les 10 commandements (paquet urgent en recommandé avec accusé de réception). Ancien serviteur de Yves.

Apparence et comportement : Didier, lors de ses fréquents passages sur Terre, prend n'importe quelle forme mais apprécie plus spécialement l'uniforme des postiers. Il est très diplomate mais aussi infiniment hypocrite. Il est tout sourire et ne dit jamais ce qu'il pense vraiment (sauf à Dieu lui-même). Il est toujours très occupé et, même s'il apparaît assez souvent à ses serviteurs, il ne leur accorde jamais beaucoup de temps (le temps, c'est de l'argent).

Rôle : Didier est l'Archange qui fait office de tampon entre tous les autres (et surtout entre ceux qui ne s'entendent pas vraiment). Dieu lui fait totalement confiance et Didier en est digne.

Possibilités d'intervention : 4

Ce que pense Didier ...

Des êtres humains : ces sont les êtres que nous devons sauver du péché.

Des animaux : nous devons les protéger.

De la violence : elle est utile pour certains, inutile pour d'autres. Je ne pense pas que ce soit réellement une forme d'expression.

De la politique : c'est mon travail.

De l'ordre et la discipline : c'est mon but.

Des Archanges : ils ont chacun leur utilité et leur caractère. Il suffit de donner à chacun la mission qui lui revient.

Des serviteurs : ils portent mes missives où je leur demande. C'est d'ailleurs tout ce que je leur demande.

Distinctions accordées par Didier

Serviteur des messagers : tout Ange de ce grade peut, à tout moment, déterminer si un message (officiel ou non) qu'il a envoyé est arrivé à son destinataire.

Ami des postiers : tout Ange de ce grade pourra entrer en communication avec son Archange (mais ce dernier ne sera pas obligé de lui venir en aide).

Maître des messages officiels : tout Ange de ce grade pourra se souvenir de tous les messages que son Archange lui a envoyés depuis dix ans.

Relations avec les autres Archanges

Hostile : aucun.

Neutre : tous les autres.

Associé : Blandine, Dominique, Francis, Marc, Novalis.

Allié : aucun.

Saint Moret, avatar de Didier

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
3	6	5	3	2	5	50

Talents : discussion (6), baratin (6), toutes les langues (4), savoir-faire (4), séduction (2).

Pouvoirs : volonté supranormale (2), régénération (2), invisibilité (4), électricité (6), détection du Mal (2), détection du danger (2), détection du mensonge (2), télépathie (6), dialogue mental (6), lire les pensées (2), lire les sentiments (2), rêve (4), téléportation (6).



DOMINIQUE

ARCHANGE DE LA JUSTICE

Récupération

Par créature maléfique tuée	+1
Par heure de plaidoirie (dans un tribunal)	+1

Pouvoirs privilégiés

1d6	Pouvoir
1	Peur
2	Invisibilité
3	Psychométrie
4	Détection du mensonge
5	Lire les pensées
6	Jugement

Jugement

Type : mental.

Coût : 5 PP.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : illimitée.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de faire appel au jugement de Dieu lorsqu'il le juge nécessaire. Si Dieu trouve que la victime est coupable, une épée lumineuse apparaît dans la main de l'Ange (en une seconde). "Que justice soit faite" : à ces mots, l'épée s'anime et se comporte comme une arme de contact mobile, si ce n'est qu'elle possède une puissance de +(niveau+2), et aucun bonus de précision, et ce, jusqu'à la mort du coupable ou de celle de l'utilisateur du pouvoir.



Promotion : Dominique est aux côtés de Dieu depuis le début de cette triste histoire.

Apparence et comportement : Dominique apparaît sur Terre comme un humain de n'importe quel sexe (masculin ou féminin, s'entend), en apparence tout à fait banal, et ne prévient personne de sa venue (sauf Qui vous savez). Il est d'un caractère droit et impassible, totalement incorruptible, et tenter de le corrompre peut coûter cher (très cher, croyez-moi).

Rôle : Dominique a été désigné par Dieu afin d'enquêter sur les infiniment rares Anges impurs. Il se promène comme par hasard du côté de certains Anges qui ont été tirés aléatoirement pour le contrôle et les observe l'air de rien pendant une semaine, se déguisant si nécessaire. Et si un des Anges viole le règlement édicté par sa Magnificence, il est convoqué en fin de mission afin d'être jugé.

Possibilités d'intervention : 1

Ce que pense Dominique ...

Des êtres humains : ils ne m'intéressent pas.

Des animaux : sans intérêt.

De la violence : utile lorsque les forces du Mal en font usage.

De la politique : je ne m'y intéresse pas.

De l'ordre et la discipline : c'est mon seul but.

Des Archanges : ils sont purs, ce qui n'est pas le cas de tous les Anges.

Des serviteurs : même mes serviteurs peuvent être tentés par le péché. Il faut démasquer les brebis égarées et les remettre dans le droit chemin (ou les éliminer si leurs fautes sont trop graves).

Distinctions accordées par Dominique

Serviteur du jugement dernier : cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir d'avoir un regard de reproche qui obligerait les êtres humains normaux (ni Démons, ni Anges, etc.) les plus faibles (volonté : 1) à se confesser rapidement.

Ami des êtres purs : cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de détecter un délit qui serait en train d'être commis dans les cinquante mètres autour du personnage.

Maître de la justice : cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de détecter le degré de culpabilité d'un être humain (en général, les Démons et les fous ne se sentent pas coupables lorsqu'ils tuent ou commettent des crimes).

Relations avec les autres Archanges

Hostile : Ange.

Neutre : tous les autres.

Associé : Joseph.

Allié : Yves.

Dominique, avatar de Dominique

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	6	2	2	6	6	55

Talents : discussion (6), séduction (6), savoir-faire (4), stratégie (4), discrétion (4).

Pouvoirs : jet d'eau bénite (6), peur (4), volonté supranormale (6), régénération (4), invisibilité (4), détection du Mal (6), psychométrie (4), détection des créatures invisibles (2), détection du futur proche (2), détection du danger (2), détection du mensonge (6), télépathie (2), dialogue mental (2), lire les pensées (6), lire les sentiments (4), jugement (6).



usage.

tous les

s par le
re dans
nt trop

le à son
ui obli-
etc.) les

esseur
commis

esseur
humain
upables

stratégie

normale
(6), psy-
tection
du men-
pensées



EMMANUEL

ARCHANGE DU DOUBLE JEU

Récupération

Par Démon détruit
Par familier détruit

+2
+1

Pouvoirs privilégiés

1d6	Pouvoir
1	Immunité
2	Polymorphie
3	Détection du danger
4	Lire les pensées
5	Talent de ruse
6	Apparence démoniaque

Apparence démoniaque

Type : mental.

Coût : 1 PP toutes les dix minutes.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de pouvoir diffuser une aura similaire à celle possédée par des créatures maléfiques. La puissance de l'aura sera celle d'un Démon ayant le même nombre de PP que l'utilisateur du pouvoir. Le type de créatures maléfiques mystifiées dépend du niveau dans ce pouvoir :



Niveau	Créature affectée
1	Mort vivant
2	Mort vivant, familier
3-4	Mort vivant, familier, Démon
5	Mort vivant, familier, Démon, avatar de Prince-Démon
6	Mort vivant, familier, Démon, avatar de Prince-Démon, Prince-Démon

Promotion : Emmanuel est passé Archange dès la chute de Satan (il a été envoyé comme agent double par Dieu).

Apparence et comportement : Emmanuel prend n'importe quelle forme, mais plutôt celle d'un Démon de base (très stéréotypé). Il est toujours prêt à se moquer d'un Ange pour affermir sa couverture mais trouvera toujours un moyen d'éviter de réellement faire le Mal, à moins que cela ne risque de mettre en péril sa mission. Il est hypocrite, quelquefois vulgaire et toujours menteur... Mais c'est pour la bonne cause !

Rôle : Dieu utilise Emmanuel quand il n'a pas d'autre solution. Il ne l'aime pas beaucoup mais reconnaît toutefois son utilité.

Les statistiques prouvent que le nombre d'Ange déviants sous les ordres d'Emmanuel ne sont pas plus nombreux qu'ailleurs mais il est vrai que leurs excès sont plus.

Possibilités d'intervention : 2

Ce que pense Emmanuel ...

Des êtres humains : nous devons les défendre.

Des animaux : ils ne m'intéressent pas.

De la violence : utile... Quelquefois.

De la politique : ce n'est pas mon problème.

De l'ordre et la discipline : c'est de la merde.

Des Archanges : ils sont trop dociles et trop voyants.

Des serviteurs : ils sont pour la plupart conscients de leur rôle mais ne doivent pas faillir. Ils risquent la mort ou, pire encore, l'hérésie.

Distinctions accordées par Emmanuel

Serviteur des délateurs : tout Ange de ce grade pourra obtenir un pouvoir normalement réservé à une créature maléfique (comme griffes ou morgue par exemple) chaque fois que son Archange lui accordera un nouveau pouvoir. Ce pouvoir devra être choisi (et pas tiré au sort) sur la table des pouvoirs de Démons.

Ami des traîtres : tout Ange de ce grade pourra, en dépensant 1 PP, savoir si quelqu'un a percé à jour sa couverture (mais pas le nom de la personne).

Maître des agents doubles : tout Ange de ce grade pourra parler le langage démoniaque, sans aucun accent.

Relations avec les autres Archanges

Hostile : Dominique, Joseph.

Neutre : tous les autres.

Associé : Daniel, Janus, Michel.

Allié : Ange.

Zlika, avatar d'Emmanuel

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
5	3	5	4	3	4	49

Talents : arme de contact (6), discussion (4), baratin (6), séduction (2), corps à corps (4), survie en milieu urbain (6).

Pouvoirs : attaques multiples (4), esquive acrobatique (6), volonté supranormale (6), régénération (4), invisibilité (4), détection du Mal (6), détection des créatures invisibles (6), détection du danger (6), télépathie (2), lire les sentiments (2), apparence démoniaque (6).



FRANCIS

ARCHANGE DE LA DIPLOMATIE

Récupération

Par conflit stoppé ou évité (dispute)	+1
Par conflit stoppé ou évité (pugilat)	+2
Par conflit stoppé ou évité (combat)	+3
Par conflit stoppé ou évité (guerre)	+10

Pouvoirs privilégiés

1d6	Pouvoir
1	Calmé
2	Détection du mensonge
3	Lire les pensées
4	Talent de communication
5	Contact avec un politicien
6	Alliance

Alliance

Type : mental.

Coût : 2 PP.

Caractéristique : volonté.

Défense : volonté.

Portée : vue.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de réconcilier deux personnes (dont une seule doit être en vue). Le jet de résistance devra être réalisé par les deux personnes et on tiendra compte du meilleur résultat. Certaines circonstances peuvent modifier ce jet (les modificateurs sont exprimés en nombre de colonnes et sont appliqués au jet de résistance du personnage concerné) :

Circonstance	Modificateur
Leader d'une armée en guerre	-3
Conflit récent (moins d'une semaine)	+1
Conflit ancien (plus de deux ans)	+2
Victime du pouvoir démoniaque «Discorde»	-2

Promotion : Francis est passé Archange en 1681 après la publication de «De re diplomatica libri» par Mabillon. Ancien serviteur de Didier.

Apparence et comportement : Francis est un diplomate-né. Son apparence dépend du genre de mission que Dieu lui confie, mais il apparaît le plus souvent sous la forme d'un grand homme d'âge mûr en costume-cravate. Il est, tout comme Didier, hypocrite et menteur, mais comme toujours, c'est pour la bonne cause. Son but ultime est de régler politiquement tous les conflits de la Terre. Le problème est que les êtres humains trouvent toujours une bonne raison pour se battre ou se disputer.

Rôle : Dieu fait une confiance totale à Francis. Il est aux humains ce que Didier est aux Anges : un conciliateur, un diplomate et un beau parleur. Il est aussi l'antithèse de Malphas et on le trouve souvent en opposition avec ce Prince-Démon lors de missions dans les milieux de la politique internationale.

Possibilités d'intervention : 3

Ce que pense Francis ...

Des êtres humains : ce sont les êtres que nous devons protéger et qui sont tout le temps en train de se battre pour un oui ou pour un non.

Des animaux : ils ne se battent et ne tuent que pour survivre.

De la violence : mon but est de l'éviter à tout prix.

De la politique : mon travail.

De l'ordre et la discipline : primordial.

Des Archanges : heureusement que je suis là pour permettre un accord parfait entre tous.

Des serveurs : ils sont tous très cools. C'est tout ce que je leur demande.

Distinctions accordées par Francis

Serviteur des émissaires : tout Ange de ce grade peut connaître la vraie nature d'un conflit qui oppose deux humains (qu'il voit au même moment).

Ami des nouveaux amis : ce grade accorde à son possesseur le pouvoir d'inspirer confiance à tous les êtres humains normaux qu'il rencontre.

Maître des alliances : tout Ange de ce grade peut réconcilier automatiquement (sans dépense de PP) deux êtres humains normaux qui se querellent (sans violence) et ce, aussi souvent qu'il le souhaite.



Relations avec les autres Archanges

Hostile : Daniel, Joseph, Michel.

Neutre : tous les autres.

Associé : Blandine, Didier, Dominique, Marc, Novalis, Yves.

Allié : aucun.

Ok, avatar de Francis

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	6	4	3	3	5	55

Talents : discussion (6), séduction (4), savoir-faire (4), toutes les langues (2).

Pouvoirs : charme (6), calme (6), volonté supranormale (6), régénération (2), invisibilité (2), détection du Mal (2), détection du futur proche (2), détection du danger (2), détection du mensonge (6), télépathie (4), dialogue mental (4), lire les pensées (6), lire les sentiments (4), alliance (6).



GUY

ARCHANGE DES GUÉRISSEURS

Récupération&

Par personne soignée (blessure)	+1
Par personne soignée (maladie)	+2
Par personne soignée (poison)	+3

Pouvoirs privilégiés

1d6 Pouvoir

- 1 Bénédiction « guérison de maladies »
- 2 Bénédiction « guérison de folies »
- 3 Bénédiction « guérison de phobies »
- 4 Immunité aux maladies et aux poisons
- 5 Régénération
- 6 Guérison

Guérison

Type : mental.

Coût : 1 PP.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : contact.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de guérir les blessures d'un patient qu'il touche. Un point de pouvoir permet de récupérer (niveau) points de force perdus. L'utilisateur peut aussi guérir un empoisonnement pour 2 PP (3 PP si le poison est artificiel). Ce pouvoir ne fonctionne pas sur l'utilisateur.

Promotion : Guy s'est converti au catholicisme et est passé Archange en 40 après J-C (10 ans de réflexion).

Apparence et comportement : Guy apparaît le plus souvent sous la forme d'un homme en blanc (style médecin du monde ou médecin de nuit selon les pays). Il est très serviable et toujours prêt à aider son prochain, surtout s'il est blessé. Malgré tout, il n'aime pas se faire marcher sur les pieds et est un peu le rebelle du conseil défensif. Toujours sur le qui-vive, il n'hésite jamais à dénoncer à Dieu les erreurs des membres des forces du Bien qu'il aime le moins (Laurent, Michel et tous les autres membres du conseil offensif).

Rôle : Dieu place des Anges de Guy partout où les êtres humains souffrent (pays en guerre, lieux de tremblements de terre, etc.). Ils font toujours leur travail mais ressentent assez mal la violence causée par certains Anges ou organisations divines (skinheads, milices chrétiennes, etc.).

Possibilités d'intervention : 3

Ce que pense Guy ...

Des êtres humains : Dieu les éprouve et les fait souffrir. Je suis là pour les aider.

Des animaux : mon devoir est aussi de les soigner.

De la violence : c'est elle qui donne tout ce travail.

De la politique : ça ne m'intéresse pas.

De l'ordre et la discipline : ça ne m'intéresse pas.

Des Archanges : leur travail est aussi valable que le mien.

Des serviteurs : ils font leur travail et respectent mes préceptes.

Distinctions accordées par Guy

Serviteur des blessés : tout Ange de ce grade peut diagnostiquer toutes les maladies dont le patient qu'il observe est porteur.

Ami des médecins : tout porteur de ce grade peut réanimer automatiquement (en le touchant) tout être humain assommé, évanoui ou dans le coma.

Maître des chirurgiens : tout porteur de ce grade peut rendre un point de force à un être humain qui vient juste de mourir s'il le touche dans les cinq secondes et dépense 5 PP.

Relations avec les autres Archanges

Hostile : Daniel.

Neutre : tous les autres.

Associé : Blandine, Jean-Luc, Novalis, Yves.

Allié : aucun.

Bernard, avatar de Guy

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	6	5	3	5	2	51

Talents : médecine (6), discussion (2), esquive (2), toutes les survies (2).

Pouvoirs : bénédiction « guérison de maladies » (6), bénédiction « guérison de folies » (6), bénédiction « guérison de phobies » (6), volonté supranormale (2), régénération (6), invisibilité (2), détection du Mal (2), psychométrie (2), détection du futur proche (2), détection du danger (2), détection du mensonge (2), téléportation (4), guérison (6).



JANUS

ARCHANGE DES VENTS

Récupération

Par heure passée à prier, entouré de richesses (minimum : 100.000 francs)

+1

Pouvoirs privilégiés

1d6	Pouvoir
1	Charme
2	Non-détection
3	Rebond
4	Forme gazeuse
5	Passe-muraille
6	Ouverture

Ouverture

Type : physique.

Coût : 0.

Caractéristique : précision, automatique.

Défense : aucune.

Portée : contact.

Description : ce pouvoir permet à l'Ange d'ouvrir n'importe quelle porte ou objet ayant une serrure mécanique ou électronique. La liste ci-dessous donne une idée de ce que peut ouvrir l'Ange avec tel ou tel niveau dans ce pouvoir :

Niveau	Type de serrure
1-2	Mécanique simple.
3-4	Mécanique compliquée (clé bizarre, système de sécurité).
5	Électronique simple (à carte ou à combinaison).
6	Électronique compliquée (à reconnaissance vocale ou à empreinte digitale).

Promotion : Janus est passé Archange en l'an 1000, après avoir volé les prédictions de Nostradamus au nez et à la barbe de Kronos (ces prédictions, non censurées, indiquent avec précision la date de l'arrivée de l'Antéchrist sur Terre et la Stella Inquisitorus). Ancien serviteur d'Emmanuel.

Apparence et comportement : personne n'a jamais vu Janus sur Terre, pas même ses collègues... Son apparence y est à chaque fois différente, dit-on. On sait qu'il opère à partir d'hôtels de luxe et fait des raids dans les places les mieux gardées de la planète. Janus évite du mieux qu'il peut les combats car il ne supporte pas d'avoir à tuer. Il est, paraît-il, un grand ami de Jean, l'Archange de la foudre.

Rôle : Janus est plutôt critiqué dans le milieu divin, mais d'après Dieu il fait des choses très bien : il vole aux forces du

Mal énormément d'argent, puis le redistribue aux divers organismes humanitaires sous couvert d'une personnalité.

Possibilités d'intervention : 2

Ce que pense Janus ...

Des êtres humains : ils sont sympas mais quelquefois un peu idiots.

Des animaux : je ne m'y intéresse pas.

De la violence : il ne faut jamais en arriver à ces extrémités.

De la politique : cela ne m'intéresse pas.

De l'ordre et la discipline : inutiles.

Des Archanges : ils se prennent bien trop au sérieux.

Des serviteurs : ils me servent du mieux qu'ils peuvent.

Distinctions accordées par Janus

Serviteur des pauvres : cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de parler par gestes avec d'autres personnages qui connaissent aussi ce langage.

Ami des pauvres : cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de reconnaître la valeur (approximative) d'un objet, simplement en l'examinant.

Maître de l'emprunt : cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de savoir, en le regardant, si un objet a été acquis honnêtement ou pas.

Relations avec les autres Archanges

Hostile : Dominique, Joseph, Laurent, Michel.

Neutre : tous les autres.

Associé : Christophe, Jean, Marc.

Allié : Emmanuel, Ange.

Arsène, avatar de Janus

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	5	5	6	6	2	51

Talents : crochetage (6), discrétion (6), manipulation (6), baratin (4), arme de poing (2).

Pouvoirs : charme (4), volonté supranormale (2), régénération (2), invisibilité (6), forme gazeuse (6), détection du Mal (2), psychométrie (4), détection des créatures invisibles (2), détection du danger (4), téléportation (2), passe-muraille (4), ouverture (6).



JEAN

ARCHANGE DE LA FOUDRE

Récupération

Par heure de repos branché sur une centrale électrique	+2
Pour deux heures de repos branché sur une prise de courant	+1
Par heure passée par temps d'orage sur un relief	+1

Pouvoirs privilégiés

1d6	Pouvoir
1	Éclair
2	Rebond
3	Champ magnétique
4	Électricité
5	Université
6	Générateur

Générateur

Type : physique.

Coût : 2 PP.

Caractéristique : force.

Défense : corps à corps, esquive.

Portée : contact.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de se transformer en générateur de haute puissance pendant une seconde. La puissance en question dépend du niveau (qui sert aussi à déterminer les chances de toucher). Une victime tou-

chée sera sonnée pendant (RU - force de la victime) secondes. On peut aussi dépenser 1 PP par minute pour produire l'équivalent de 9V, ce qui est particulièrement pratique lorsqu'il n'y a plus de piles dans le walkman.



Niveau	Puissance
1	+1
2	+2
3	+3
4	+4
5	+5
6	+6

Promotion : Jean est passé Archange en 1690 après avoir "soufflé" à Denis Papin les principes de base de la machine à vapeur. Ancien serviteur de Yves.

Apparence et comportement : Jean prend forme humaine sous l'apparence d'un blond d'environ deux mètres avec un visage taillé au couteau. Il ne suit que ses propres idées et celles de Dieu, bien sûr. De plus, il méprise souvent les autres Archanges, car il croit qu'il est le seul à posséder un pouvoir respectable et digne de l'armée de Dieu.

Rôle : Jean s'occupe de la gestion de la technologie chez les humains. Ainsi, malgré leur faible volume cervical (déjà volontairement bridé par Dieu), ils arrivent à faire des bonds technologiques pas du tout prévus sur le planning. Tout cela encore à cause des noires raclures de Satan qui vont informer certains savants, en échange de menue monnaie, sûrement...

Possibilités d'intervention : 3

Ce que pense Jean ...

Des êtres humains : de petites créatures très intéressantes mais pas assez intelligentes.

Des animaux : sans intérêt.

De la violence : un besoin dans certains cas.

De la politique : sans intérêt.

De l'ordre et la discipline : primordial.

Des Archanges : ils ne servent pas à grand-chose.

Des serviteurs : mes serviteurs testent le matériel que je conçois et je les en remercie.

Distinctions accordées par Jean

Serviteur des créateurs : cette distinction accorde à son possesseur la faculté de procéder à des calculs mentaux très évolués. Pour simuler ceci, le joueur aura le droit de se servir d'une calculatrice même dans les situations les plus périlleuses.

Ami des concepteurs illuminés : cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de déterminer la fonction de tout objet technologique.

Maître de la technologie : cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de détecter une panne dans tout objet technologique.

Relations avec les autres Archanges

Hostile : Christophe, Jordi, Michel, Novalis.

Neutre : tous les autres.

Associé : Yves.

Allié : aucun.

Pierre, avatar de Jean

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
3	5	4	3	4	5	50

Talents : stratégie (6), arme d'épaule (2), discussion (4), chimie (6), informatique (6), mécanique (6), électronique (6).

Pouvoirs : éclair (6), volonté supranormale (2), champ magnétique (4), invisibilité (4), électricité (6), psychométrie (4), détection des créatures invisibles (2), détection du danger (2), télépathie (2), dialogue mental (2), lire les pensées (2), générateur (6).



JEAN-LUC

ARCHANGE DES PROTECTEURS

Récupération

Par personne sauvée d'une mort certaine +1
Par membre du groupe sauvé d'une mort certaine +2

Pouvoirs privilégiés

1d6	Pouvoir
1	Armure corporelle
2	Champ de force
3	Rebond
4	Champ magnétique
5	Conversion physique
6	Sacrifice ultime

Sacrifice ultime

Type : mental.

Coût : 1 PP par seconde.

Caractéristique : force, automatique.

Défense : aucune.

Portée : vue.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'accorder une protection de (niveau x2) points à la personne de son choix. Tout point de dommage qui passe la protection est infligé au détenteur du pouvoir (qui peut alors utiliser sa propre armure ou autres pouvoirs de protection pour résister aux dommages).

Promotion : Jean-Luc est passé Archange en 451 après avoir aidé Geneviève contre les Huns. Ancien serviteur de Georges.

Apparence et comportement : Jean-Luc n'a pas de forme privilégiée. Il prend n'importe quelle apparence, selon les besoins de sa mission. Il est très sympathique de prime abord et est d'un altruisme qui frôle souvent le masochisme. Il est presque suicidaire et, lorsqu'il protège quelqu'un, ne pense jamais aux conséquences. C'est toujours quelqu'un sur qui on peut compter.

Rôle : Dieu accorde une grande importance à Jean-Luc et à ses serviteurs. Il sait qu'il peut compter sur eux en toute occasion. Jean-Luc n'est jamais responsable d'une mission en particulier mais ses serviteurs sont présents dans presque tous les pays du monde et dans la plupart des groupes d'Ange investigateurs.

Possibilités d'intervention : 4

Ce que pense Jean-Luc ...

Des êtres humains : ce sont des êtres fragiles que de nombreux dangers guettent.

Des animaux : il faut aussi les protéger bien que Jordi fasse très bien son boulot.

De la violence : je suis là pour en éviter les conséquences.

De la politique : cela ne m'intéresse pas.

De l'ordre et la discipline : cela ne m'intéresse pas.

Des Archanges : ils sont tous au service de Dieu.

Des serviteurs : ils donnent leur vie pour celle des autres. C'est une bonne chose.

Distinctions accordées par Jean-Luc

Serviteur de l'armure divine : tout Ange de ce grade aura une protection invisible, permanente et intrinsèque de 1 point.

Ami des opprimés : tout Ange de ce grade peut faire bénéficier une personne qu'il voit d'un pouvoir défensif qu'il possède et ce, sans dépense de PP supplémentaire.

Maître des défenseurs : tout Ange de ce grade peut faire bénéficier toutes les personnes dans un rayon de deux mètres d'un pouvoir défensif qu'il possède et ce, pour le double des PP normaux.

Relations avec les autres Archanges

Hostile : Janus, Joseph, Marc, Emmanuel.

Neutre : tous les autres.

Associé : Blandine, Guy, Laurent, Michel.

Allié : aucun.

Targo, avatar de Jean-Luc

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
6	4	4	2	3	3	55

Talents : esquive (4), médecine (4), discussion (4), baratin (2).

Pouvoirs : armure corporelle (6), volonté supranormale (2), régénération (2), champ de force (6), champ magnétique (6), conversion physique (6), invisibilité (2), détection du Mal (2), détection du futur proche (2), détection du danger (2), détection du mensonge (2), téléportation (6), sacrifice ultime (6).



JORDI

ARCHANGE DES ANIMAUX

Récupération

Par heure de repos en présence d'animaux
(au moins trois, de la taille d'une souris) +1
Par heure en présence de gros animaux
(au moins douze, de la taille d'un lapin) +1

Pouvoirs privilégiés

1d6 Pouvoir

1	Augmentation temporaire de force
2	Augmentation temporaire d'agilité
3	Caméléon
4	Détection du danger
5	Contrôle des animaux
6	Appel des Animaux

Appel des animaux

Type : mental, unique

Coût : 2 PP.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur le pouvoir d'attirer (niveau + 10 + 1d6) animaux du même type qui arriveront 2 minutes après. Le type d'animal peut être choisi par le personnage mais devra être présent dans un rayon de 200 mètres (dans le cas contraire, les points de pouvoir sont dépensés et rien ne se passe). En milieu urbain, on peut sans aucun doute attirer des pigeons, des chats, des chiens ou des rats. Ces animaux ne seront pas contrôlés, mais seront assez sympathiques avec l'utilisateur du pouvoir et n'agiront pas contre lui.

Promotion : Jordi est aux côtés de Dieu depuis le début des temps.

Apparence et comportement : lorsqu'il décide d'intervenir sur Terre, Jordi prend l'apparence d'un grand barbu grisonnant d'environ cinquante ans. Jordi ne s'implique jamais dans les affaires ayant trait aux forces du Mal, mais s'occupe de leurs conséquences. Il est d'un naturel très aimable quoiqu'il se comporte parfois étrangement vis-à-vis des humanoïdes et assimilés : Jordi préfère la compagnie et la communication avec les animaux à celles des hommes.

Rôle : Jordi est chargé du contrôle des espèces en voie de disparition, mais aussi de l'élimination des causes. Ainsi, quand Blipa, un démon mesquin et petit, fit s'échouer l'Amoco Cadiz sur les côtes d'un petit pays européen, Jordi le pourchassa durant plus

d'un an (un temps important, je vous l'accorde, mais Blipa était protégé par Vephar, le soi-disant prince des océans...) et l'isola enfin dans une jungle en Afrique noire... Blipa mourut proprement et sans douleur, c'est l'habitude de Jordi.

Possibilités d'intervention : 1 (il est sur Terre)

Ce que pense Jordi ...

Des êtres humains : ce sont des animaux qui possèdent de nombreux défauts, dont le plus important est qu'ils sont les seuls à tuer sans raison. Ils doivent évoluer ou disparaître.

Des animaux : ce sont les vrais habitants de la Terre et ce sont les seuls dignes d'y vivre.

De la violence : c'est un mot créé par les humains pour les humains.

De la politique : ce qui a trait aux actions des êtres humains ne m'intéresse pas.

De l'ordre et la discipline : sans intérêt.

Des Archanges : ils s'occupent de leur travail et moi du mien.

Des serviteurs : ils me servent de la meilleure façon qui soit, surtout mes alliés animaux.

Distinctions accordées par Jordi

Serviteur des animaux : cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de connaître les intentions (attaque, fuite, etc.) d'un animal qu'il observe.

Ami des bêtes : cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de ne pas être attaqué par les animaux sauvages (mais il peut l'être par des animaux dressés ou contrôlés).

Maître de la puissance animale : cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de savoir, en le regardant, si un être humain donné aime les animaux ou pas.

Relations avec les autres Archanges

Hostile : Jean, Joseph, Laurent, Marc, Emmanuel, Michel, Walther.

Neutre : tous les autres.

Associé : Christophe, Yves.

Allié : Novalis.

Tarzan, avatar de Jordi

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
4	4	5	5	3	3	50

Talents : corps à corps (4), discrétion (6), survie en forêt (4), esquive (6), acrobatie (6).

Pouvoirs : volonté supranormale (2), régénération (2), caméléon (2), détection du Mal (2), détection des créatures invisibles (2), détection du danger (2), télépathie (2), contrôle des animaux (4), appel des animaux (6).



JOSEPH

ARCHANGE DE L'INQUISITION

Récupération

Pour deux heures d'interrogatoire	+1
Par hérétique démasqué *	+1

* : on entend par hérétique, tout être humain qui ne respecte pas les préceptes de Dieu tout en faisant croire qu'il les suit.

Pouvoirs privilégiés

1d6	Pouvoir
1	Peur
2	Détection du Mal
3	Psychométrie
4	Détection du mensonge
5	Lire les pensées
6	Torture

Torture

Type : mental.

Coût : 3 PP.

Caractéristique : volonté.

Défense : volonté.

Portée : contact.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de faire parler une victime qu'il touche (et qui est attachée ou volontaire). Un jet de résistance (conflit psychique) est possible. Si le pouvoir fonctionne, la victime doit répondre à (RU) questions sans rien cacher. Si le pouvoir rate, la victime perd 1 point de force et aucune réponse ne lui est arrachée.

Promotion : Joseph est passé Archange lorsqu'il a créé la sainte Inquisition en 1184. Ancien serviteur de Dominique.

Apparence et comportement : Joseph est aigri. Il n'aime rien ni personne. Il voit le mal partout et n'accepte la compagnie que des Anges sous ses ordres, ainsi que de ceux de Dominique. Il n'apparaît que très rarement sur Terre et, quand il le fait, c'est toujours incognito (il craint un attentat contre sa personne). Il est paranoïaque et sadique.

Rôle : il peut sembler étrange qu'un tel personnage soit membre des forces du Bien. Malgré cela, Dieu estime qu'il vaut toujours mieux garder une carte dans son jeu. Il utilise donc Joseph quand rien n'est plus possible et que la bataille risque d'être perdue. Ses moyens d'action sont discutables (et discutés) par tout le conseil défensif (Guy en tête).

Possibilités d'intervention : 1

Ce que pense Joseph ...

Des êtres humains : ils sont tous coupables de quelque chose. Le tout est de savoir quoi.

Des animaux : ils ne m'intéressent pas.

De la violence : c'est quelquefois très utile.

De la politique : ça ne m'intéresse pas.

De l'ordre et la discipline : les armées du Bien doivent suivre les préceptes de base de l'ordre et de la discipline.

Des Archanges : ils modifient tous les préceptes primaires de Dieu. Ils sont beaucoup trop laxistes.

Des serviteurs : ils doivent me servir sans jamais faillir et se moquer de moi. Ils sont nombreux ceux qui attendent dans l'ombre un faux pas de ma part. Ils se trompent tous. Je suis le seul véritable Serviteur de Dieu.

Distinctions accordées par Joseph

Serviteur des geôliers : tout Ange de ce grade pourra détecter (dans un rayon de 10 mètres autour de lui) la présence d'un être humain qui lui en veut (au point de le gêner dans sa mission).

Ami des tortionnaires : tout Ange de ce grade pourra torturer une victime avec son pouvoir spécial mais sans violence (pas de perte de point de force en cas de jet raté).

Maître de la vérité : tout Ange de ce grade peut, dès qu'il le désire, obtenir le dossier (par retour du courrier) de tout Ange dont il connaît le vrai nom (sauf ses éventuelles limitations).

Relations avec les autres Archanges

Hostile : tous les autres.

Neutre : Dominique.

Associé : aucun.

Allié : aucun.

Hector Quémada, avatar de Joseph

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	6	6	2	4	3	53

Talents : baratin (2), discussion (4), interrogation (6), torture (6), savoir-faire (4), séduction (2).

Pouvoirs : peur (6), volonté supranormale (6), régénération (2), invisibilité (2), détection du Mal (6), psychométrie (6), détection du futur proche (2), détection du danger (6), détection du mensonge (6), lire les pensées (6), paranoïa, torture (6).



LAURENT

ARCHANGE DE L'ÉPÉE

Récupération

Par créature du Mal tuée par le personnage +1
 Pour deux heures de repos dans une armurerie +1

Pouvoirs privilégiés

1d6 Pouvoir

- 1 Absorption de colère
- 2 Armure corporelle
- 3 Volonté supranormale
- 4 Arme de contact maudite
- 5 Section lourde
- 6 Juste-lame de Laurent

Juste-lame de Laurent

Type : mental.

Coût : 3 PP.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : contact.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de rendre son épée bien plus efficace. Sa lame (magique ou non) acquiert un tranchant divin et voit sa puissance augmenter de 5 points pendant (niveau) minutes.

Promotion : Laurent est devenu Archange après que Georges a été rappelé au paradis, en l'an de grâce 527. Ancien serviteur de Georges.

Apparence et comportement : étrangement, contrairement aux autres Archanges, Laurent apparaît la plupart du temps comme un petit homme maigre à la chevelure épaisse. Les apparences sont trompeuses car Laurent est un véritable phénomène de combat et dirige ses hommes avec une grande habileté. Laurent est bonhomme, un peu naïf quant aux malheurs du monde, et il est souvent utile de lui répéter les choses, tant son étourderie est grande.

Rôle : Laurent est le chef suprême des armées divines sur Terre et il fait ça très bien. Il coordonne les missions et déplacements des Anges possédant des soldats et rend compte à Dieu des résultats, sa Grandeur s'étonnant à chaque fois que Satan soit encore sur ce plan.

Possibilités d'intervention : 4

Ce que pense Laurent ...

Des êtres humains : ce sont les créatures que nous devons défendre.

Des animaux : il faut les défendre aussi.

De la violence : le fait d'éliminer un être maléfique de la surface de la Terre n'est pas de la violence, c'est de l'épuration.

De la politique : ça ne m'intéresse pas.

De l'ordre et la discipline : primordial.

Des Archanges : ils ne sont pas très forts dans l'épuration sauf peut-être Daniel.

Des serviteurs : ils sont purs et font leur travail.

Distinctions accordées par Laurent

Serviteur des porteurs d'épée : cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de garder son sérieux en toute circonstance.

Ami des troupes du Seigneur : cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de juger du courage d'un être humain donné en situation de combat (savoir s'il va craquer ou pas).

Maître des armées de Dieu : cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de refuser ce qu'on peut lui proposer avec un ton qui n'invite pas l'interlocuteur à réitérer sa proposition (c'est, en fin de compte, le pouvoir de dire NON).

Relations avec les autres Archanges

Hostile : Christophe, Marc, Emmanuel, Novalis, Michel.

Neutre : tous les autres.

Associé : Daniel, Dominique, Jean, Jean-Luc, Joseph, Walther.

Allié : aucun.

Raoul, avatar de Laurent

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
6	6	2	6	4	3	52

Talents : arme de contact lourde (6), corps à corps (6), discrétion (4), tactique (6), stratégie (4).

Pouvoirs : absorption de colère (2), armure corporelle (4), volonté supranormale (2), régénération (2), invisibilité (4), détection du Mal (4), détection du futur proche (2), détection du danger (4), détection du mensonge (2), télépathie (2), dialogue mental (2), lire les pensées (2), lire les sentiments (2), bond (6), arme de contact bénite, besoin de tuer, juste-lame de Laurent (6).



devons

la surfa-
tion.

ion sauf

de à son
circons-

de à son
humain
(a pas).
son pos-
ser avec
position

el.

Walther.

, discrè-

elle (4),
lité (4),
étection
(2), dia-
ents (2),
lame de



VARZ
AND

MARC

ARCHANGE DES ÉCHANGES

Récupération

Par X heures de sommeil +1

X dépend du salaire mensuel (approximatif) de l'Ange :

Somme	X
Moins de 10.000 francs	12
Entre 10.000 et 100.000 francs	8
Entre 100.000 et 1 million de francs	6
Entre un million de Francs et 10 millions de francs	4
Plus de 10 millions de francs	2

Pouvoirs privilégiés

1d6	Pouvoir
1	Calme
2	Détection du mensonge
3	Lire les pensées
4	Lire les sentiments
5	Talent de communication
6	Contrat divin

Contrat divin

Type : mental.

Coût : 1 PP.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : vue.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de rédiger un contrat (sur papier libre) qui lie deux ou plusieurs personnes volontaires. Chaque contrat coûte 1 PP. Si un des contractants le rompt (volontairement), il subit (niveau x6) points

de dommage.

Promotion : Marc est passé Archange en 1626 après avoir acheté l'île de Manhattan pour 60 guldens. Ancien serviteur de Didier

Apparence et comportement : Marc apparaît sous la forme d'un jeune cadre dynamique (même un peu youyou sur les bords) sympathique. Il cache bien son jeu et est, comme la plupart des autres responsables de la communication divine, hypocrite. Il ne ment que par omission et toujours pour la bonne cause. On peut compter sur lui si on sait lire entre les lignes et ne pas le laisser diriger totalement ses affaires.

Rôle : Dieu n'a jamais compris ce qu'était l'argent. Marc a donc facilement obtenu le droit de s'occuper de cette lourde tâche inintéressante (ce sont ses mots) et de gérer la fortune divine.

Il s'en sort bien même s'il prélève de temps en temps de fortes sommes pour son usage personnel (Dieu ne sait pas non plus ce que "salaire" veut dire).

Possibilités d'intervention : 3

Ce que pense Marc ...

Des êtres humains : ils sont très sympas et méritent les bonnes affaires que je leur propose.

Des animaux : ils ne m'intéressent pas (les seuls qui ont de la valeur sont trop rares pour être transformés en manteaux ou en chaussures).

De la violence : inutile. On peut gagner de l'argent sans même vendre d'armes.

De la politique : c'est très (trop) compliqué.

De l'ordre et la discipline : il en faut un minimum.

Des Archanges : ils ont tous besoin de quelque chose. Je peux le leur fournir (pour pas cher du tout).

Des serviteurs : s'ils sont riches, c'est qu'ils ont réussi. C'est mon seul critère de jugement.

Distinctions accordées par Marc

Serviteur des économes : un Ange de ce grade peut, à tout moment, connaître la localisation exacte d'une personne qui rompt un contrat qu'il a rédigé (avec son pouvoir spécial).

Ami des actionnaires : tout Ange de ce grade peut forcer tout être humain qu'il rencontre à offrir à l'église 1% de la somme qu'il possède au moment où il le rencontre.

Maître des finances : ce grade permet à tout Ange qui l'obtient d'être un expert dans l'art du marchandage. Il obtient un talent de Baratin (6) valable seulement pour les questions d'argent.

Relations avec les autres Archanges

Hostile : aucun.

Neutre : Ange.

Associé : tous les autres.

Allié : aucun.

François, avatar de Marc

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	6	4	2	2	6	51

Talents : baratin (6), évaluation (6), discussion (2).

Pouvoirs : calme (6), volonté supranormale (6), régénération (2), invisibilité (2), détection du Mal (2), détection du futur proche (2), détection du danger (2), détection du mensonge (6), dialogue mental (6), lire les pensées (6), lire les sentiments (6), contrat divin (6).



MICHEL

ARCHANGE DE LA GUERRE

Récupération

Par duel gagné *	+2
Pour trois heures d'entraînement armé	+1

* : on entend par duel le combat de l'Ange contre un être maléfique armé.

Pouvoirs privilégiés

1d6	Pouvoir
1	Attaques multiples
2	Trait de lumière
3	Armure corporelle
4	Champ de force
5	Talent de combat
6	Maîtrise

Maîtrise

Type : mental.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de se spécialiser dans le maniement d'une arme quelconque. Il connaît alors tout de cette arme. Chaque fois qu'il touche, il doit réussir son pouvoir pour bénéficier pleinement de ses effets. Il augmente en effet la puissance de l'attaque de (RU) points (ce bonus représente l'impact critique de l'arme maîtrisée).

Promotion : Michel est un ancien viking, compagnon de Rollon, qui se convertit avec lui en 911 (et devint Archange par la même occasion).

Apparence et comportement : Michel est un guerrier. Il n'a pas la sophistication de Laurent. Il ne vit que pour et par le combat. Le fait qu'il n'utilise pas une arme noble (une hache de bataille) fait qu'il n'est pas vraiment bien vu des autres Archanges, à part Laurent qui a déjà croisé le fer avec lui et qui s'en souvient avec humilité (Michel avait gagné). Individualiste, Michel ne s'occupe pas de ses serviteurs, même s'il les soutient toujours s'ils sont inquiétés par Dominique ou Joseph (il surnomme d'ailleurs ce dernier «La hyène du Paradis»).

Rôle : si Laurent s'occupe des armées de Dieu, Michel est plutôt le chef de ceux qui combattent en "freelance", solitaires, ne rendant compte qu'à leurs armes. Il a été victime, il y a bien longtemps, d'un procès dirigé par Dominique et Joseph. Ils l'accusaient de favoriser chez ses serviteurs des coutumes païennes ayant trait au combat (collection de trophées, culte de

l'arme, héraldique blasphématoire, etc.). Dieu jugea l'affaire et acquitta Michel, non pas parce qu'il était innocent mais parce que, sans lui, les meilleurs guerriers du Paradis disparaîtraient.

Possibilités d'intervention : 1 (il est sur Terre)

Ce que pense Michel ...

Des êtres humains : ils ne méritent pas tous de mourir sous mon arme.

Des animaux : certains sont OK (ours, loups, etc.). Les autres sont tout juste bons à servir de nourriture ou de vêtements.

De la violence : c'est mon seul moyen d'expression.

De la politique : ça ne m'intéresse pas.

De l'ordre et la discipline : je m'en moque. Il n'est nul besoin de discipline pour voir mourir ses ennemis devant soi.

Des Archanges : Dominique et Joseph mourront un jour, étouffés par leurs péchés et leur hypocrisie. Laurent est un noble camarade d'arme.

Des serviteurs : ils sont, soit valeureux, soit morts. La façon dont ils combattent ne m'intéresse pas. Le principal est qu'ils gagnent et que les ennemis de Dieu disparaissent.

Distinctions accordées par Michel

Serviteur de la mort : tout Ange de ce grade développera un langage de combat qui lui permettra de communiquer rapidement (environ 5 fois plus vite) avec d'autres Anges qui le connaissent.

Ami des combattants : tout Ange de ce grade sera immunisé contre les effets de la peur (même magique) dès qu'il sera engagé dans un combat.

Maître de guerre : tout Ange de ce grade pourra accorder à ses compagnons de combat (situés à moins de 3 mètres) le pouvoir précédent.



Relations avec les autres Archanges

Hostile : Blandine, Christophe, Janus, Emmanuel, Novalis, Yves, Dominique, Joseph, Laurent.

Neutre : tous les autres.

Associé : Daniel, Jordi.

Allié : aucun.

Joey, avatar de Michel

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
6	4	4	5	4	3	54

Talents : tous les talents de combat (6), stratégie (6), tactique (6).

Pouvoirs : attaques multiples (6), éclair (6), trait de lumière (6), armure corporelle (6), volonté supranormale (6), régénération (6), champ de force (6), invisibilité (2), détection du Mal (6), détection du futur proche (2), détection du danger (2), détection du mensonge (2), maîtrise (6).



NOVALIS

ARCHANGE DES FLEURS

Récupération

Par heure de repos passée entouré de fleurs (chez un fleuriste, dans une serre, etc.)

+1

Pour trois heures de repos passées en dehors de toute agglomération

+1

Pouvoirs privilégiés

1d6	Pouvoir
1	Bénédictio « rajeunissement »
2	Bénédictio « beauté »
3	Calme
4	Lire les sentiments
5	Rêve
6	Pollen

Pollen

Type : physique.

Coût : 1 PP.

Caractéristique : précision.

Défense : volonté (avec 3 colonnes de malus).

Portée : 2 mètres (x5).

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur un objet magique qui prend la forme d'une couronne de fleurs multicolores qui envoie du pollen sur l'adversaire. Si le jet de toucher réussit, l'adversaire se met à être d'une gentillesse sans limite et à gambader joyeusement pendant (niveau) minutes (ou secondes dans le cas des Démons et des avatars de Princes-Démons).



Promotion : Novalis est passé Archange en 90, après avoir rédigé les Évangiles. Ancien serviteur de Jordi.

Apparence et comportement : les autres Archanges jugent la tenue vestimentaire de Novalis blasphématoire car, si le Tout-Puissant voyait la tenue dans laquelle il se présente sur Terre (couronne de fleurs, chemise hawaïenne, sandales), je pense qu'il serait un peu moins miséricordieux quant à sa montée en grade. Novalis est d'une gentillesse jamais égalée sur ce monde, et évite les combats directs le plus possible.

Rôle : comme son nom l'indique, Novalis représente un peu le jardinier de la Terre, encore qu'en ce moment toute son énergie soit consacrée au problème de l'Amazonie où Satan concentre pas mal de ses efforts.

Possibilités d'intervention : 1 (il est sur Terre)

Ce que pense Novalis ...

Des êtres humains : ils sont cools.

Des animaux : ouais, eux aussi ils sont cools.

De la violence : beurk.

De la politique : sans intérêt.

De l'ordre et la discipline : des conneries tout ça.

Des Archanges : ils se prennent un peu au sérieux.

Des serviteurs : ils sont cools.

Distinctions accordées par Novalis

Serviteur du repos divin : cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de détecter le niveau d'amour entre deux humains que le personnage voit.

Ami des jardiniers : cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de calmer un humain énervé ou soumis à une petite embrouille (naturelle, pas causée par le pouvoir "Discorde").

Maître du calme éternel : cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de détecter le niveau de haine entre deux humains que le personnage voit.

Relations avec les autres Archanges

Hostile : Daniel, Joseph, Laurent, Emmanuel, Michel.

Neutre : tous les autres.

Associé : Christophe, Francis, Jean-Luc, Yves.

Allié : Jordi.

Kool, avatar de Novalis

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	6	5	2	3	6	50

Talents : discussion (6), savoir-faire (6), médecine (4), séduction (4).

Pouvoirs : bénédiction «rajeunissement» (6), bénédiction «beauté» (6), calme (4), volonté supranormale (4), invisibilité (4), détection du Mal (4), détection des créatures invisibles (2), détection du futur proche (2), détection du danger (2), télépathie (2), lire les sentiments (2), rêve (4), pollen (6).



WALTHER

ARCHANGE DES EXORCISTES

Récupération

Par Démon exorcisé	+3
Pour trois heures passées à prier	+1

Pouvoirs privilégiés

1d6	Pouvoir
1	Jet d'eau bénite
2	Paralysie
3	Volonté supranormale
4	Augmentation temporaire de volonté
5	Charme
6	Exorcisme

Exorcisme

Type : mental.

Coût : 8 PP.

Caractéristique : volonté.

Défense : volonté.

Portée : vue.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'attaquer psychiquement un Démon qu'il observe pendant au moins une heure (ce dernier doit donc être attaché, en cage ou volontaire). L'attaque est résolue comme une attaque psychique (avec le jet de résistance qui correspond). Si l'attaque rate, l'exorciste s'évanouit pour (RU) minutes. Si l'attaque réussit, le Démon est éliminé (il retourne aux Enfers) et l'âme du corps revient de l'endroit où elle se trouvait (de l'Enfer, du Paradis ou du purgatoire). Si elle revient de l'Enfer, le personnage est fou à lier et doit être interné. Si elle revient du purgatoire le personnage est amnésique, mais peut continuer à vivre. Si elle revient du Paradis, le personnage est immédiatement enrôlé comme serviteur de Dieu dans les armées du Seigneur.

Promotion : Walther est passé Archange en 200 après J-C. C'est un ancien chaman celte converti.

Apparence et comportement : Walther est très lunatique. Il passe en quelques minutes de la gentillesse de Novalis à la folie de Joseph. Certains disent qu'il est devenu ainsi après avoir tenté d'exorciser Andromalius de l'une de ses enveloppes corporelles. Il a réussi mais ce combat l'a laissé inconscient durant deux semaines et son cerveau a été ravagé par ce combat psychique. Il reste néanmoins un grand combattant au service de Dieu.

Rôle : Dieu confie à Walther tous les rares cas où le corps de l'être humain possédé par un Démon a une importance. Autant dire que c'est tellement rare que les serviteurs de Walther sont

très peu nombreux et forment une sorte de secte très fermée puisque c'est le seul type de pouvoir divin qui peut être utilisé sans que cela semble étrange aux êtres humains.

Possibilités d'intervention : 2

Ce que pense Walther ...

Des êtres humains : ce sont les êtres que nous devons protéger. Des animaux : ils ne m'intéressent pas car ils sont très rarement habités par le Malin.

De la violence : elle est inutile.

De la politique : ça ne m'intéresse pas.

De l'ordre et la discipline : primordial.

Des Archanges : je ne sais pas à quoi ils servent. Ils sont nombreux ?

Des serviteurs : quels serviteurs ?

Distinctions accordées par Walther

Serviteur des esprits perdus : un Ange de ce grade pourra déterminer où se trouve l'âme d'un humain qu'il va exorciser. Ami des guerriers psychiques : tout Ange de ce grade pourra déterminer (pour 3 PP par essai) si un être humain qu'il observe est possédé par un Démon ou un familier.

Maître des âmes : tout Ange de ce grade pourra, à tout moment, déterminer le nombre de PP possédés par un être humain qu'il observe.

Relations avec les autres Archanges

Hostile : Emmanuel.

Neutre : tous les autres.

Associé : Blandine, Dominique, Joseph, Laurent, Michel, Yves.

Allié : aucun.

René, avatar de Walther

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
5	6	5	2	2	2	51

Talents : discussion (4), baratin (2), loi (4).

Pouvoirs : jet d'eau bénite (6), paralysie (6), volonté supranormale (6), régénération (2), augmentation temporaire de volonté (6), invisibilité (2), détection du Mal (6), détection du futur proche (2), détection du danger (2), détection du mensonge (2), schizophrénie, exorcisme (6).



YVES

ARCHANGE DES SOURCES

Récupération

Par heure de discussion philosophique +1
Par heure passée à déambuler dans une bibliothèque en méditant +1

Pouvoirs privilégiés

1d6	Pouvoir
1	Bénédiction « guérison de folies »
2	Bénédiction « guérison de phobies »
3	Calme
4	Volonté supranormale
5	Télépathie
6	Philosophie

Philosophie

Type : mental.

Coût : 3 PP.

Caractéristique : volonté.

Défense : volonté.

Portée : 2 mètres.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de faire admettre pratiquement n'importe quoi à n'importe qui. En moins de deux minutes (et un conflit psychique réussi), vous aurez prouvé par a+b à la "victime" que vous avez raison et que toute autre possibilité est exclue. Évidemment, n'essayez pas de prouver à un Prince-Démon que le Bien est l'unique voie envisageable. Attention ! Vous devez être persuadé de ce que vous êtes en train de démontrer.

Promotion : Yves est aux côtés du Seigneur depuis le début de cette triste histoire...

Apparence et comportement : Yves n'a pas de comportement car il décide et crée les comportements. Il n'intervient qu'extrêmement rarement sur Terre et passe le plus clair de son temps à méditer. La légende dit que c'est lui qui a eu l'idée du Mal... C'est l'Archange le plus respecté de tout le Ciel, et de loin.

Rôle : Nom trompeur, la source est celle de la connaissance... Yves est le gardien des connaissances de la Terre entière. Il régit l'apport de la connaissance tant philosophique que religieuse. Yves sait tout, et s'il ne le sait pas, il l'invente et sert donc de référence à tous, sauf à Dieu.

Possibilités d'intervention : 1

Ce que pense Yves ...

Des êtres humains : je sais tout d'eux.
Des animaux : d'eux aussi.
De la violence : elle n'apporte rien.
De la politique : elle est primordiale sur la Terre, au Ciel et en Enfer.
De l'ordre et la discipline : obligatoire.
Des Archanges : ils me respectent, moi aussi.
Des serviteurs : ils portent le message de la connaissance.

Distinctions accordées par Yves

Serviteur de la connaissance : cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de lecture rapide.
Ami des sages : cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir d'avoir une culture générale importante. Pour simuler ceci, le joueur peut consulter à tout moment une encyclopédie de son choix.
Maître du savoir divin : cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de tout connaître sur le monde qui nous entoure. Le joueur peut en effet consulter à tout moment les règles du jeu.

Relation avec les autres Archanges

Hostile : aucun.
Neutre : tous.
Associé : aucun.
Allié : aucun.

Lucien, avatar d'Yves

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	6	4	3	5	6	57

Talents : discussion (6), baratin (6), séduction (6).

Pouvoirs : bénédiction « guérison de folies » (6), bénédiction « guérison de phobies » (6), volonté supranormale (6), détection du Mal (6), psychométrie (6), détection des créatures invisibles (4), détection du futur proche (4), télépathie (6), dialogue mental (6), lire les pensées (4), philosophie (6).





Ce chapitre est en fait la compilation de tous les pouvoirs accessibles aux êtres divins (de plus, de nombreuses utilisations annexes sont répertoriées).

Nom : nom du pouvoir.

Type : si le pouvoir est indiqué comme étant "unique", c'est qu'il ne possède aucun niveau et ne peut normalement pas être possédé plusieurs fois (sauf si le personnage désire bénéficier plusieurs fois du pouvoir accordé, comme dans le cas d'une majoration de caractéristique permanente ou, plus simplement, des serviteurs et des objets magiques). Un pouvoir "mental" est utilisé lors de la phase correspondante d'un tour de jeu (et par ordre décroissant de volonté). Un pouvoir "physique" est utilisé lors de la phase correspondante d'un tour de jeu (et par ordre décroissant d'Agilité). Un pouvoir "permanent" fonctionne tout le temps (obligatoirement).

Coût : exprimé en nombre de points de pouvoir. Dans tous les cas, à moins que le contraire ne soit indiqué, les points sont dépensés même si le pouvoir ne fonctionne pas (pour quelque raison que ce soit).

Caractéristique : caractéristique associée au pouvoir. «Automatique» signifie que le pouvoir fonctionne sans avoir à réussir un jet de pouvoir.

Défense : type de protection accordée pour réduire les effets du pouvoir. Un ou plusieurs talents de combat signifie que le pouvoir est considéré comme n'importe quelle autre attaque physique (et qu'une éventuelle armure fonctionne normalement). Une caractéristique signifie que la victime a droit à un jet l'utilisant pour se protéger des effets. "Aucune" signifie que les effets du pouvoir ne peuvent pas être diminués ou annulés par la cible.

Portée : distance à laquelle le pouvoir peut être utilisé. "(x5)" signifie que le pouvoir est un type d'attaque dont la portée est calculée comme une arme à distance (et que la portée maximale est égale à celle donnée fois cinq). "Vue" signifie que l'utilisateur de ce pouvoir doit être en ligne de vue directe (pas à travers une caméra ou une paire de jumelles) avec la victime. "Contact" signifie que l'utilisateur du pouvoir doit toucher sa cible (moyennant un jet de "corps à corps" si la cible n'est pas volontaire). "Personnel" signifie que le pouvoir n'a d'effet direct que sur le possesseur. "Variable" signifie que la valeur exacte dépend de certains facteurs (souvent le niveau du pouvoir).

Description : utilisation et effets du pouvoir (ainsi que certaines utilisations annexes). Dans cette description (comme ailleurs), RU signifie Résultat des Unités (c'est-à-dire « z » dans l'explication du d666). Certains pouvoirs disposent des capacités spéciales « étourdissement », « aire d'effet » et/ou « attaque groupée », au même titre que les armes conventionnelles.

CORPS A CORPS

Prise (111)

Type : physique.

Coût : 1 PP.

Caractéristique : force.

Défense : force.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'immobiliser au sol une éventuelle victime en la frappant avec les poings (uniquement avec le talent "corps à corps"). La victime est immobilisée (incapable de toute action) pour (RU) secondes (mais ne subit pas de dommages).

Coup de poing (112)

Type : physique, permanent.

Coût : 0.

Caractéristique : force.

Défense : corps à corps, arme de contact, arme de contact lourde et esquive.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de majorer la puissance de ses coups de poing de (niveau+1) points. Le pouvoir est permanent, mais le niveau doit être utilisé (avec comme caractéristique associée la force) pour déterminer le résultat d'un tel coup (le talent de corps à corps est inutile).

Attaques multiples (113)

Type : physique.

Coût : 1 PP par minute.

Caractéristique : agilité, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'attaquer (niveau+2) fois par seconde. Ces attaques ne peuvent provenir que d'une partie du corps (coup de poing, de tête, de pied ou pouvoir ayant trait au corps à corps).



Membre blindé (114)

Type : physique, unique.
Coût : 1 PP par attaque.
Caractéristique : force, automatique.
Défense : aucune.
Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de parer toute attaque (au corps à corps ou au contact) automatiquement à l'aide d'un membre de son choix. Le membre ne subira aucun dégât. L'arme qui a donné le coup est cassée (à moins qu'elle ne soit magique, bénite ou maudite). Si c'est une partie du corps (poing, tête, griffe), l'attaquant prend un point de dommage.

Esquive acrobatique (115)

Type : physique.
Coût : 2 PP par attaque évitée.
Caractéristique : agilité, automatique.
Défense : aucune.
Portée : contact.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'esquiver (niveau+1) attaques par tour venant, d'où qu'elle vienne (du moment que le personnage a au moins une chance de s'écarter au dernier moment, même s'il ne la voit pas arriver).

Assommer (116)

Type : physique.
Coût : 2 PP.
Caractéristique : force.
Défense : force.
Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'assommer une éventuelle victime en la frappant avec le poing (avec le talent "corps à corps" ou le pouvoir « coup de poing »). La victime est sonnée (incapable de toute action) pour (RU) secondes en plus des dommages normaux.

ATTAQUE A DISTANCE

Éclair (121-122)

Type : physique.
Coût : 3 PP.
Caractéristique : précision.
Défense : esquive.

Portée : variable (x5).

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de projeter par les mains un éclair d'une puissance inouïe. Les effets d'une telle attaque sont résumés ci-dessous.

Niveau	Puissance *	Précision	Portée
1	+4	+1	10 mètres
2	+4	+1	15 mètres
3	+5	+1	15 mètres
4	+5	+1	20 mètres
5	+6	+1	20 mètres
6	+7	+1	30 mètres

* La puissance est minorée de 2 points lorsqu'elle frappe une créature qui n'est pas maléfique (autre que Démons, avatars de Princes-Démons, Princes-Démons, morts vivants et familiers).

Que l'attaque soit réussie ou pas, un éclair est toujours projeté. Le niveau du pouvoir n'est utilisé que pour savoir si la cible est effectivement touchée.

Trait de lumière (123-124)

Type : physique.
Coût : 2 PP.
Caractéristique : précision.
Défense : esquive.
Portée : variable (x5).

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de projeter par les mains, les yeux ou la bouche un rayon de lumière d'une puissance inouïe. Les effets d'une telle attaque sont résumés ci-dessous.

Niveau	Puissance	Précision	Portée
1	+2	+1	10 mètres
2	+2	+1	15 mètres
3	+3	+1	15 mètres
4	+3	+1	20 mètres
5	+4	+1	20 mètres
6	+5	+1	30 mètres

Que l'attaque soit réussie ou pas, un jet de lumière est toujours projeté. Le niveau du pouvoir n'est utilisé que pour savoir si la cible est effectivement touchée.

Attaque sonique (125-126)

Type : physique.
Coût : 2 PP.
Caractéristique : force.
Défense : esquive.
Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de créer une onde sonique destructrice tout autour de lui. Les effets d'une telle attaque sont résumés ci-dessous.

Niveau	Puissance	Précision	Capacités spéciales
1	+1	-	Aire d'effet (2), Étourdissement
2	+1	-	Aire d'effet (3), Étourdissement
3	+2	-	Aire d'effet (3), Étourdissement
4	+2	-	Aire d'effet (4), Étourdissement
5	+3	-	Aire d'effet (4), Étourdissement
6	+4	-	Aire d'effet (6), Étourdissement

Que l'attaque soit réussie ou pas, l'onde sonique est toujours projetée et peut causer des dommages aux objets qui se trouvent dans l'aire d'effet. Le niveau du pouvoir n'est utilisé que pour savoir si la cible est effectivement touchée.

Jet d'eau bénite (131-132)

Type : physique.
Coût : 3PP.
Caractéristique : précision.
Défense : esquive.
Portée : variable (x5)

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de projeter de l'eau bénite pure par la bouche. Les effets d'une telle attaque sont résumés ci-dessous.



Niv
1
2
3
4
5
6

Ce type d'avatars de familiers pour projeter le pouvoir n'est touchée.

Seuls les p pure. Celle aucun effet ne pourra pas visible vive et ne saut, à mo difficulté

Jet d'eau

Type : phy Coût : 1 P Caractérist Défense : Portée : v Descriptio projeter p effets d'un

Niveau
1
2
3
4
5
6

Que l'atta jours proj si la cible annexes c ment en b trace (à p

Attaque

Type : ph Coût : 3 P Caractérist Défense : Portée : v

projeté. Le
est effec-

faculté de
e lumière
t résumés

es
es
es
es
es
es

toujours
voir si la

faculté de
Les effets

ment
ment
ment
ment
ment

ours pro-
ent dans
savoir si

culté de
ne telle

Niveau	Puissance	Précision	Portée
1	+4	-	1 mètre
2	+4	-	2 mètres
3	+5	-	2 mètres
4	+5	-	4 mètres
5	+6	-	4 mètres
6	+7	-	10 mètres

Ce type d'attaque n'affecte que les créatures maléfiques (Démons, avatars de Princes-Démons, Princes-Démons, morts vivants et familiers). Que l'attaque soit réussie ou pas, de l'eau bénite est toujours projetée et peut sensiblement abîmer le décor. Le niveau du pouvoir n'est utilisé que pour savoir si la cible est effectivement touchée.

Seuls les possesseurs de ce pouvoir peuvent créer de l'eau bénite pure. Celle que l'on trouve dans les églises n'aura généralement aucun effet sur les êtres maléfiques. L'eau générée par ce pouvoir ne pourra être conservée. Les dommages de l'eau bénite ne sont pas visibles mais le Démon sentira tout de même une douleur très vive et ne pourra s'empêcher de montrer quelques signes (cri, sursaut, à moins qu'il ne réussisse un jet de volonté d'un niveau de difficulté dépendant de la table ci-dessous :

Points de force perdus	Jet de volonté
1-2	Facile
3-4	Moyen
5 et +	Difficile

Jet d'eau du robinet (133-134)

Type : physique.

Coût : 1 PP.

Caractéristique : précision.

Défense : esquive.

Portée : variable (x5)

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de projeter par les mains ou la bouche de l'eau sous pression. Les effets d'une telle attaque sont résumés ci-dessous.

Niveau	Puissance	Précision	Portée
1	+1	+1	10 mètres
2	+1	+1	15 mètres
3	+2	+1	15 mètres
4	+2	+1	20 mètres
5	+3	+1	20 mètres
6	+4	+1	30 mètres

Que l'attaque soit réussie ou pas, de l'eau sous pression est toujours projetée. Le niveau du pouvoir n'est utilisé que pour savoir si la cible de l'attaque est effectivement touchée. Un des effets annexes de ce pouvoir est que l'eau projetée se transforme rapidement en bête flaque d'eau et ne laisse donc pratiquement aucune trace (à part un corps ensanglanté).

Attaque télékinétique (135-136)

Type : physique.

Coût : 3 PP.

Caractéristique : précision.

Défense : esquive.

Portée : variable (x5)

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de projeter divers objets qui se trouvent autour de lui (cailloux, crayons, briques, etc.). Les effets d'une telle attaque sont résumés ci-dessous.

Niveau	Puissance	Précision	Portée	Capacité spéciale
1	+3	+1	5 mètres	-
2	+3	+1	10 mètres	Rafale (2/+1)
3	+4	+1	10 mètres	Rafale (2/+1)
4	+4	+1	15 mètres	Rafale (3/+2)
5	+5	+1	15 mètres	Rafale (3/+2)
6	+5	+1	20 mètres	Rafale (4/+3)

Que l'attaque soit réussie ou pas, les objets divers sont toujours projetés en grand nombre (2d6 par attaque). Le niveau du pouvoir n'est utilisé que pour savoir si la cible est effectivement touchée.

ATTAQUE NON FATALE

Charme (141-142)

Type : mental.

Coût : 4 PP.

Caractéristique : apparence.

Défense : apparence.

Portée : (niveau) mètres.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de charmer une victime humaine. Cette attaque n'affecte qu'une cible qui obéira aveuglément aux ordres de l'utilisateur du pouvoir (sauf se suicider ou agir de telle façon qu'il en résulterait une mort certaine) pendant (RU) minutes. Pour donner des ordres, il faut utiliser un langage que la victime peut comprendre.

Sommeil (143-144)

Type : mental.

Coût : 2 PP.

Caractéristique : volonté.

Défense : volonté.

Portée : (niveau) mètres.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'endormir une victime pendant (RU) minutes. La victime ne peut être réveillée que par des bruits très sonores (hurlement de Démon, explosion, chute d'un être humain sur une voiture depuis le 13ème étage, etc.) ou une attaque qui lui cause au moins la perte d'un point de force.

Faiblesse (145-146)

Type : mental.

Coût : 1 PP.

Caractéristique : volonté.

Défense : force.

Portée : (niveau) mètres.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de faire baisser, à distance, la caractéristique de force d'une victime. Pendant (RU) minutes la force de la victime est divisée par 2 (résultat arrondi au chiffre inférieur, avec un minimum de 1). Cette baisse de force n'affecte pas les dommages que le personnage peut subir.



Peur (151-152)

Type : mental.

Coût : 1 PP.

Caractéristique : volonté.

Défense : volonté.

Portée : (niveau) mètres.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'ins-tiller une peur panique dans l'esprit d'un adversaire. La victime fuira l'utilisateur pour un nombre de minutes égal au RU. Si elle est bloquée et forcée de combattre ou d'agir, elle subira un malus de 8 colonnes à toutes ses actions (aussi bien mentales que phy-siques). Au lieu de la faire fuir et si le RU est supérieur ou égal à 6, l'utilisateur peut choisir de paralyser sa victime pendant une seconde. Elle est alors incapable d'agir physiquement et ne peut se défendre que mentalement (si elle est la cible d'un autre pouvoir psychique).

Paralysie (153-154)

Type : mental.

Coût : 1 PP.

Caractéristique : volonté.

Défense : force.

Portée : (niveau) mètres.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de paralyser une cible à distance. Cette attaque n'affecte qu'une cible qui est paralysée pendant (RU) secondes. Cela ne l'empêche ni de réfléchir, ni d'utiliser un quelconque pouvoir mental. Elle ne peut se libérer, après cette durée, qu'avec un jet de force "facile" (un essai par seconde).

Calme (155-156)

Type : mental.

Coût : 1 PP.

Caractéristique : volonté.

Défense : force.

Portée : (niveau) mètres.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de calmer un adversaire. La victime sera alors très cool et incapable de combattre pendant (RU) minutes. Si on l'attaque, elle réagira norma-lement (certainement en combattant), mais avec un délai de réaction de deux secondes, tant elle trouve cette situation ridicule.

ABSORPTION

Absorption de volonté (161)

Type : mental.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté.

Défense : volonté.

Portée : 5 mètres.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de regagner des points de pouvoir en puisant dans l'énergie vitale d'un être vivant. Le RU indique le nombre de points récupérés et le nombre de points de volonté perdus par la victime. Elle ne peut pas posséder moins d'un point de volonté (exemple : RU : 5, volonté de la victime : 3. Le gain ne peut être que de 2 points). Les points de volonté perdus sont récupérés au bout d'une heure

(durant tout ce temps, c'est la valeur diminuée qui sera utilisée pour toute procédure de jeu et le niveau des talents ou pouvoirs associés à la volonté ne pourra pas dépasser la nouvelle valeur). Si les points de pouvoir dépassent alors le nombre de points de pou-voir maximum de l'utilisateur, ceux en sus doivent être dépensés avant une heure (après, ils sont perdus). Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois toutes les trois heures.

Absorption de force (162)

Type : mental.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté.

Défense : force.

Portée : 5 mètres.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de regagner des points de pouvoir en puisant dans l'énergie vitale d'un être vivant. Le RU indique le nombre de points récupérés et le nombre de points de force perdus par la victime. Elle ne peut pas posséder moins d'un point de force (exemple : RU : 5, force de la victime : 3. Le gain ne peut être que de 2 points). Les points de force perdus sont récupérés au bout d'une heure (durant tout ce temps, c'est la valeur diminuée qui sera utilisée pour toute procé-dure de jeu et le niveau des talents ou pouvoirs associés à la force ne pourra pas dépasser la nouvelle valeur). Exception : cette bais-se de force n'affecte pas les dommages que le personnage peut subir. Si les points de pouvoir gagnés dépassent alors le nombre de points de pouvoir maximum de l'utilisateur, ceux en sus doivent être dépensés avant une heure (après, ils sont perdus). Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois toutes les trois heures.

Absorption d'amour (163)

Type : mental.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence.

Défense : apparence.

Portée : 5 mètres.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de regagner des points de pouvoir en puisant dans l'énergie vitale d'un être vivant amoureux. Le RU indique le nombre de points récupérés et le nombre de points de volonté perdus par la victime. Elle ne peut pas posséder moins d'un point de volonté (exemple : RU : 5, volonté de la victime : 3. Le gain ne peut être que de 2 points). Les points de volonté perdus sont récupérés au bout d'une heure (durant tout ce temps, c'est la valeur diminuée qui sera uti-lisée pour toute procédure de jeu et le niveau des talents ou pou-voirs associés à la volonté ne pourra pas dépasser la nouvelle valeur). Si les points de pouvoir gagnés dépassent alors le nombre de points de pouvoir maximum de l'utilisateur, ceux en sus doi-vent être dépensés avant une heure (après, ils sont perdus). Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois toutes les trois heures.

Absorption de gentillesse (164)

Type : mental.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté.

Défense : volonté.

Portée : 5 mètres.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de regagner des points de pouvoir en puisant dans l'énergie vitale





a utilisée
pouvoirs
"leur). Si
s de pou-
dépenses
peut être

aculté de
gite vitale
nupères et
ne peut
force de
points de
t tout ce
le procè-
à la force
ette baï-
age peut
ombre de
s doivent
pouvoir

aculté de
ie vitale
e points
victime.
exemple :
que de 2
ut d'une
sera uti-
ou pou-
nouvelle
nombre
sus doi-
ures.
Ces

culité de
e vitale

d'un être vivant foncièrement gentil (ou un Démon qui possède cette limitation). Le RU+1 indique le nombre de points récupérés et le nombre de points de volonté perdus par la victime. Elle ne peut pas posséder moins d'un point de volonté (exemple : RU : 5, volonté de la victime : 3. Le gain ne peut être que de 2 points). Les points de volonté perdus sont récupérés au bout d'une heure (durant tout ce temps, c'est la valeur diminuée qui sera utilisée pour toute procédure de jeu et le niveau des talents ou pouvoirs associés à la volonté ne pourra pas dépasser la nouvelle valeur). Si les points de pouvoir gagnés dépassent alors le nombre de points de pouvoir maximum de l'utilisateur, ceux en sus doivent être dépensés avant une heure (après, ils sont perdus). Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois toutes les trois heures.

Absorption de colère (165)

Type : mental.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté.

Défense : force.

Portée : 5 mètres.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de regagner des points de pouvoir en puisant dans l'énergie vitale d'un être vivant en colère ou en combat (quelques rares individus peuvent combattre sans être en colère, mais c'est rare). Le RU indique le nombre de points récupérés et le nombre de points de force perdus par la victime. Elle ne peut pas posséder moins d'un point de force (exemple : RU : 5, force de la victime : 3. Le gain ne peut être que de 2 points). Les points de force perdus sont récupérés au bout d'une heure (durant tout ce temps, c'est la valeur diminuée qui sera utilisée pour toute procédure de jeu et le niveau des talents ou pouvoirs associés à la force ne pourra pas dépasser la nouvelle valeur). Exception : cette baisse de force n'affecte pas les dommages que le personnage peut subir. Si les points de pouvoir gagnés dépassent alors le nombre de points de pouvoir maximum de l'utilisateur, ceux en sus doivent être dépensés avant une heure (après, ils sont perdus). Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois toutes les trois heures.

Absorption du Mal (166)

Type : mental.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté.

Défense : volonté.

Portée : 5 mètres.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de regagner des points de pouvoir en puisant dans l'énergie vitale d'un être maléfique (Démons, avatars de Prince-Démons, Prince-Démons, morts vivants et familiers). Le RU indique le nombre de points récupérés et le nombre de points de volonté perdus par la victime. Elle ne peut pas posséder moins d'un point de volonté (exemple : RU : 5, volonté de la victime : 3. Le gain ne peut être que de 2 points). Les points de volonté perdus sont récupérés au bout d'une heure (durant tout ce temps, c'est la valeur diminuée qui sera utilisée pour toute procédure de jeu et le niveau des talents ou pouvoirs associés à la volonté ne pourra pas dépasser la nouvelle valeur). Si les points de pouvoir gagnés dépassent alors le nombre de points de pouvoir maximum de l'utilisateur, ceux en sus doivent être dépensés avant une heure (après, ils sont perdus). Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois toutes les trois heures.



BÉNÉDICTION

Bénédition « guérison de maladies » (211)

Type : mental.

Coût : variable.

Caractéristique : volonté.

Défense : aucune.

Portée : vue.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de soigner magiquement une maladie. Cela demande une journée de prières. Le patient guérit en (10-RU) jours (minimum 1). L'ange doit voir son patient durant toute la prière. Le pouvoir coûte tous les points de pouvoir possédés par l'utilisateur (minimum 1).

Bénédition « fertilité » (212)

Type : mental.

Coût : variable.

Caractéristique : volonté.

Défense : aucune.

Portée : vue.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de rendre un patient volontaire fécond à vie, sauf intervention démoniaque. L'Ange doit passer une journée en prières et voir son patient durant ce temps. Ce pouvoir coûte tous les points de pouvoir possédés par l'utilisateur (minimum 1).

Bénédition « rajeunissement » (213)

Type : mental.

Coût : variable.

Caractéristique : volonté.

Défense : aucune.

Portée : vue.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de rajeunir un patient volontaire de RU années. Cela demande une journée de prières durant laquelle l'Ange doit voir son patient. Le rajeunissement prend effet à raison d'un an par jour suivant l'utilisation du pouvoir. Ce pouvoir coûte tous les points de pouvoir possédés par l'utilisateur (minimum 1).

Bénédition « guérison de folies » (214)

Type : mental.

Coût : variable.

Caractéristique : volonté.

Défense : aucune.

Portée : vue.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de guérir n'importe quelle folie en (7-RU) jours, qu'elle soit d'origine démoniaque ou pas. L'Ange doit voir son patient et prier pendant toute une journée. Le pouvoir coûte tous les points de pouvoir possédés par l'utilisateur (minimum 1).

Bénédition « guérison de phobies » (215)

Type : mental.

Coût : variable.

Caractéristique : volonté.

Défense : aucune.

Portée : vue.

Descript
guérir n
gine dér
dant tou
voir pos

Bénédi

Type : m
Coût : v
Caractér
Défense
Portée :
Descript
menter c
taire. Le
par l'uti
valeur ég
personna
male est

Armur

Type : ph
Coût : 0.
Caractér
Défense :
Portée : p
Descripti
faire app
protectio
protectio
une actio
personna
sera néce
La valeur
dent du r

Immu

Type : ph
Coût : 0.
Caractér
Défense :
Portée : p
Descripti
totaleme
sons. Il f
par l'hon

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de guérir n'importe quelle phobie en (7-RU) jours, qu'elle soit d'origine démoniaque ou pas. L'ange doit voir son patient et prier pendant toute une journée. Le pouvoir coûte tous les points de pouvoir possédés par l'utilisateur (minimum 1).

Bénédiction « beauté » (216)

Type : mental.
Coût : variable.
Caractéristique : volonté.
Défense : aucune.
Portée : vue.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'augmenter définitivement l'apparence d'une victime humaine volontaire. Le coût exact est égal à tous les points de pouvoir possédés par l'utilisateur (minimum 1). L'apparence est augmentée d'une valeur égale au RU mais ne peut dépasser le maximum du type de personnage concerné plus un (pour un humain l'apparence maximale est 4).

PROTECTION PHYSIQUE PERMANENTE

Armure corporelle (221-222)

Type : physique.
Coût : 0.
Caractéristique : force, automatique.
Défense : aucune.
Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de faire apparaître une couche de matériau accordant un bonus de protection non négligeable. Faire apparaître ou disparaître une protection de ce type prend une seconde et est considéré comme une action physique. Certains matériaux peuvent permettre au personnage de ressembler à une statue (un jet de volonté "moyen" sera nécessaire pour rester immobile et parfaire le déguisement). La valeur de cette protection et l'apparence qu'elle prend dépendent du niveau :

Niveau	Matériau	Protection
1	Or	2
2	Or	3
3	Argent	4
4	Argent	5
5	Cuivre	6
6	Pierre	7

Immunité aux maladies et aux poisons (223-224)

Type : physique, permanent.
Coût : 0.
Caractéristique : force, automatique.
Défense : aucune.
Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'être totalement immunisé contre tous les types de maladies et de poisons. Il fonctionne même contre les virus bactériologiques créés par l'homme.

Immunité au feu (225-226)

Type : physique, permanent, unique.
Coût : 0.
Caractéristique : force, automatique.
Défense : aucune.
Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'être immunisé contre tous les effets du feu et de la chaleur. Il ne subit aucun dommage en cas d'attaque au lance-flammes ou s'il reste des heures en plein soleil dans le désert. Note : dans un incendie, le personnage est également immunisé contre les gaz toxiques dégagés par la combustion de certains matériaux.

Immunité au froid (231-232)

Type : physique, permanent, unique.
Coût : 0.
Caractéristique : force, automatique.
Défense : aucune.
Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'être immunisé contre tous les effets du froid et de la glace (y compris les pouvoirs l'utilisant). Ses membres ne gèlent pas, il ne ressent aucune paralysie, ni même de ralentissement des réflexes.

Régénération (233-234)

Type : physique, permanent.
Coût : 0.
Caractéristique : force, automatique.
Défense : aucune.
Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de se régénérer et de récupérer des points de force perdus (à cause d'une blessure) à raison de (niveau) points de force par heure. Si le personnage est mort, le pouvoir n'a aucun effet.

Anaérobiose (235-236)

Type : physique, permanent, unique.
Coût : 0.
Caractéristique : force, automatique.
Défense : aucune.
Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de ne jamais avoir besoin de respirer (mais il peut le faire s'il le souhaite). Dans le même ordre d'idée, il permet aussi de survivre dans l'espace, l'eau ou le vide total.

PROTECTION MENTALE

Volonté supranormale (241-242)

Type : mental, permanent.
Coût : 0.
Caractéristique : perception, automatique.
Défense : aucune.
Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de résister plus efficacement (s'il dépense un point de pouvoir) à une



attaque mentale. Son jet de résistance bénéficie alors de (niveau) colonnes de bonus. Le point de pouvoir doit être dépensé au moment où le maître de jeu indique au personnage qu'il est victime d'une attaque mentale (ce pouvoir permet donc aussi, par la même occasion, de savoir à quel moment le possesseur de ce pouvoir est victime d'une attaque mentale).

Non-détection (243-244)

Type : mental, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'être indétectable par quelque moyen psychique que ce soit. Il peut être affecté par un pouvoir psychique si l'attaquant le voit. Ce pouvoir est permanent, ne « coûte » aucun PP et n'a pas de niveau.

Multiplication (245-246)

Type : mental.

Coût : 1 PP par seconde.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté s'il est attaqué mentalement de diviser son esprit en (niveau) esprits distincts (minimum 2), dont un seul est le vrai, et d'être ainsi plus difficile à toucher. Un éventuel agresseur devra choisir un des esprits et résoudra normalement son attaque. Elle n'aura aucun effet si l'esprit choisi n'est pas le bon. Exemple : un Ange qui possède ce pouvoir au niveau 3 pourra partager son esprit en 3 esprits. Un éventuel agresseur aura donc 1 chance sur 3 de choisir la bonne cible.

Boomerang (251-252)

Type : mental.

Coût : 2 PP.

Caractéristique : volonté.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de retourner contre son agresseur une attaque psychique à laquelle il aurait résisté totalement (parce qu'il y est immunisé, en réussissant pleinement son jet de résistance ou simplement à l'aide d'un autre pouvoir). C'est l'utilisateur du pouvoir d'attaque qui en est la victime. Il peut essayer, à son tour, d'y résister. On utilisera le RU du jet de boomerang comme RU de l'attaque en retour.

Immunité (253-254)

Type : mental, unique.

Coût : 4 PP par seconde.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'être immunisé contre tous les pouvoirs psychiques pour une période relativement courte.

Conversion mentale (255-256)

Type : mental.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de regagner des points de pouvoir lorsqu'il est victime d'une attaque mentale. S'il réussit son jet, l'utilisateur regagnera un nombre de points de pouvoir égal à ceux dépensés par son adversaire pour lancer son attaque. Si les points de pouvoir dépassent alors le nombre de points de pouvoir maximum de l'utilisateur, ceux en sus doivent être dépensés avant une heure (après, ils sont perdus).

COUVERTURE

Président d'organisation humanitaire (261)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de s'incarner dans la peau d'être humain très connu au lieu de se retrouver dans la peau de la concierge de l'immeuble d'en face (vous savez, celle qui a un neveu scout qui aide les petites vieilles à traverser). Il acquiert en même temps toutes ses relations et les avantages matériels qui s'y rapportent. De plus, le personnage peut choisir un talent supplémentaire au niveau 2, qui représente le minimum nécessaire pour bien se faire passer pour la personne dans laquelle il s'est incarné (attention : la valeur de la caractéristique associée au talent choisi devra être d'au moins 2). Le talent doit être choisi dans la liste suivante : discussion ou savoir-faire.

Médecin (262)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de s'incarner dans la peau d'être humain très connu au lieu de se retrouver dans la peau de la concierge de l'immeuble d'en face (vous savez, celle qui a un neveu scout qui mange des saucisses au coin du feu). Il acquiert en même temps toutes ses relations et les avantages matériels qui s'y rapportent. De plus, le personnage peut choisir un talent supplémentaire au niveau 2, qui représente le minimum nécessaire pour bien se faire passer pour la personne dans laquelle il s'est incarné (attention : la valeur de la caractéristique associée au talent choisi devra être d'au moins 2). Le talent doit être choisi dans la liste suivante : médecine ou informatique.

Prêtre (263)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : s'incarner
retrouver
(vous savez)
aux scouts
avantages
choisir un
minimum
dans laqu
tique asso
doit être c

Vedette

Type : phy
Coût : 0.
Caractéris
Défense :
Portée : p
Description : s'incarner
retrouver
(vous savez)
la rue tou
les avanta
peut chois
le minimu
dans laqu
tique asso
doit être c

Scientif

Type : ph
Coût : 0.
Caractéris
Défense :
Portée : p
Description : s'incarner
retrouver
(vous savez)
camion).
avantages
choisir un
minimum
dans laqu
tique asso
doit être
nique, in

Sportif

Type : ph
Coût : 0.
Caractéris
Défense :
Portée : p
Description : s'incarner
retrouver
(vous savez)



Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de s'incarner dans la peau d'être humain très connu au lieu de se retrouver dans la peau de la concierge de l'immeuble d'en face (vous savez, celle qui prend un malin plaisir à faire traverser la rue aux scouts). Il acquiert en même temps toutes ses relations et les avantages matériels qui s'y rapportent. De plus, le personnage peut choisir un talent supplémentaire au niveau 2, qui représente le minimum nécessaire pour bien se faire passer pour la personne dans laquelle il s'est incarné (attention : la valeur de la caractéristique associée au talent choisi devra être d'au moins 2). Le talent doit être choisi dans la liste suivante : discussion ou savoir-faire.

Vedette de cinéma (264)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de s'incarner dans la peau d'être humain très connu au lieu de se retrouver dans la peau de la concierge de l'immeuble d'en face (vous savez, celle qui a un neveu scout qui n'a jamais osé traverser la rue tout seul). Il acquiert en même temps toutes ses relations et les avantages matériels qui s'y rapportent. De plus, le personnage peut choisir un talent supplémentaire au niveau 2, qui représente le minimum nécessaire pour bien se faire passer pour la personne dans laquelle il s'est incarné (attention : la valeur de la caractéristique associée au talent choisi devra être d'au moins 2). Le talent doit être choisi dans la liste suivante : séduction ou comédie.

Scientifique (265)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de s'incarner dans la peau d'être humain très connu au lieu de se retrouver dans la peau de la concierge de l'immeuble d'en face (vous savez, celle dont le neveu, scout, s'est fait ramasser par un camion). Il acquiert en même temps toutes ses relations et les avantages matériels qui s'y rapportent. De plus, le personnage peut choisir un talent supplémentaire au niveau 2, qui représente le minimum nécessaire pour bien se faire passer pour la personne dans laquelle il s'est incarné (attention : la valeur de la caractéristique associée au talent choisi devra être d'au moins 2). Le talent doit être choisi dans la liste suivante : médecine, chimie, électronique, informatique..

Sportif professionnel (266)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de s'incarner dans la peau d'être humain très connu au lieu de se retrouver dans la peau de la concierge de l'immeuble d'en face (vous savez, celle qui a un opossum qui s'est fait ramasser par un

camion). Il acquiert en même temps toutes ses relations et les avantages matériels qui s'y rapportent. De plus, le personnage peut choisir un talent supplémentaire au niveau 2, qui représente le minimum nécessaire pour bien se faire passer pour la personne dans laquelle il s'est incarné (attention : la valeur de la caractéristique associée au talent choisi devra être d'au moins 2). Le talent doit être choisi dans la liste suivante : course, corps à corps, grimpe, lancer, nage, acrobatie, voiture, moto ou spécialisation dans un véhicule quelconque.

AUGMENTATION TEMPORAIRE D'UNE CARACTÉRISTIQUE

Augmentation temporaire de force (311)

Type : mental.

Coût : 1 PP.

Caractéristique : volonté.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur (niveau) colonnes de bonus lorsqu'il utilise sa caractéristique de force, ainsi qu'un talent ou un pouvoir qui lui est associé. Ce bonus est valable pendant (RU) minutes (si le jet est raté, le point de pouvoir est perdu et rien ne se passe).

Augmentation temporaire de volonté (312)

Type : mental.

Coût : 1 PP.

Caractéristique : volonté.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur (niveau) colonnes de bonus lorsqu'il utilise sa caractéristique de volonté, ainsi qu'un talent ou un pouvoir qui lui est associé. Ce bonus est valable pendant (RU) minutes (si le jet est raté, le point de pouvoir est perdu et rien ne se passe).

Augmentation temporaire de perception (313)

Type : mental.

Coût : 1 PP.

Caractéristique : volonté.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur (niveau) colonnes de bonus lorsqu'il utilise sa caractéristique de perception, ainsi qu'un talent ou un pouvoir qui lui est associé. Ce bonus est valable pendant (RU) minutes (si le jet est raté, le point de pouvoir est perdu et rien ne se passe).

Augmentation temporaire d'agilité (314)

Type : mental.

Coût : 1 PP.

Caractéristique : volonté.

Défense : aucune.

Portée : personnel.



Description : ce pouvoir accorde à son possesseur (niveau colonnes de bonus lorsqu'il utilise sa caractéristique d'agilité, ainsi qu'un talent ou un pouvoir qui lui est associé. Ce bonus est valable pendant (RU) minutes (si le jet est raté, le point de pouvoir est perdu et rien ne se passe).

Augmentation temporaire de précision (315)

Type : mental.

Coût : 1 PP.

Caractéristique : volonté.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur (niveau colonnes de bonus lorsqu'il utilise sa caractéristique de précision, ainsi qu'un talent ou un pouvoir qui lui est associé. Ce bonus est valable pendant (RU) minutes (si le jet est raté, le point de pouvoir est perdu et rien ne se passe).

Augmentation temporaire d'apparence (316)

Type : mental.

Coût : 1 PP.

Caractéristique : volonté.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur (niveau colonnes de bonus lorsqu'il utilise sa caractéristique d'apparence, ainsi qu'un talent ou un pouvoir qui lui est associé. Ce bonus est valable pendant (RU) minutes (si le jet est raté, le point de pouvoir est perdu et rien ne se passe).

PROTECTION PHYSIQUE TEMPORAIRE

Champ de force (321-322)

Type : mental.

Coût : 1 PP par seconde.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de produire une aura de protection de couleur bleue. Elle le protège de toutes les attaques physiques (balles, armes blanches, objets lancés, glace). La valeur de cette protection est de (niveau) points.

Couche de glace (323-324)

Type : physique.

Coût : 3 PP par seconde.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de se protéger de (niveau+2) points contre toutes les attaques solides (mais les points de dommages causés par le feu sont doublés) en recouvrant son corps d'une couche de glace solide bien qu'assez souple pour lui permettre de continuer à agir normalement. Le personnage est aussi considéré comme étant immunisé contre le froid pendant toute la durée d'utilisation du pouvoir.

Champ électrique (325-326)

Type : physique.

Coût : 1 PP par seconde.

Caractéristique : volonté.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de s'entourer d'un champ électrique puissant. Tout être vivant qui entre en contact avec le personnage (ou qui se trouve à moins d'un mètre de lui) subit (RU) points de dommages par seconde jusqu'à ce que le pouvoir s'arrête ou que la victime choisisse de s'éloigner.

Champ magnétique (331-332)

Type : mental.

Coût : 2 PP par seconde.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de produire une aura de protection de couleur argentée. Elle le protège de toutes les attaques d'origine métallique (balles, épée, hache, etc.). La valeur de cette protection est de (niveau+2) points.

Rebond (333-334)

Type : mental.

Coût : 2 PP par seconde.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : 20 mètres.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de se protéger de (niveau) points contre tout type d'attaque solide (balle, arme blanche, flèche, glace, etc.). De plus, si l'utilisateur le désire, et pour 2 PP supplémentaires, l'attaque sera retournée contre son agresseur avec les mêmes effets (RU identique) s'il se trouve à portée.

Conversion physique (335-336)

Type : mental.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de regagner des points de pouvoir lorsqu'il est victime d'une attaque physique. S'il réussit son jet, l'utilisateur regagnera un nombre de points de pouvoir égal aux points de force perdus. Si les points de pouvoir dépassent alors le nombre de points de pouvoir maximum de l'utilisateur, ceux en sus doivent être dépensés avant une heure (après, ils sont perdus).

DISCRÉTION

Invisibilité (341-342)

Type : mental.

Coût : 3 PP.

Caractéristique : perception, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.



sculté de
vant qui
oins d'un
e jusqu'à
éloigner.

sculté de
le proté-
e, hache,
ts.

lté de se
le (balle,
e désire,
ntre son
ve à por-

sculté de
attaque
mbre de
oints de
aximum
ne heure



Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de devenir invisible pour les êtres qui se fondent sur la vue pour se repérer (donc les humains, les Démons, mais pas la plupart des animaux, ni les morts vivants) pendant (niveau x2) secondes. Même si le personnage est repéré (à l'ouïe ou à l'odorat), il bénéficie d'une protection de (niveau) colonnes de malus contre toute attaque qui le viserait.

Caméléon (343-344)

Type : physique.

Coût : 2 PP.

Caractéristique : perception, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de changer la couleur de sa peau et ainsi de passer inaperçu, mais seulement s'il est entièrement nu, pendant (niveau) heures. Le bonus de protection d'un tel mimétisme prendra alors la forme d'un malus de (niveau) colonnes de malus à toutes les attaques qui pourraient le viser. Dans un autre registre, on peut se servir de ce pouvoir pour amuser les enfants (il est très facile de se déguiser en Schtroumpf) ou ressembler à une statue (un jet de volonté "moyen" sera nécessaire pour rester immobile et parfaire le déguisement).

Forme gazeuse (345-346)

Type : physique.

Coût : 4 PP.

Caractéristique : perception, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de se transformer en gaz mobile (même vitesse qu'un être humain) inodore, insipide, mais visible (verdâtre) pour (niveau) minutes (ou moins s'il le désire). Durant cette période il ne peut ni attaquer physiquement, ni être attaqué physiquement, mais peut par contre être la cible d'attaques psychiques. Les objets qu'il porte au moment de la transformation sont eux aussi transformés en gaz. Attention : si l'utilisateur est assommé ou sonné mentalement, il commence à se dissiper dans l'air au bout de (niveau) secondes. A partir de ce moment, il lui faut (1d6 - niveau) heures pour se reconstituer (minimum 1 heure). Attention (bis) : si l'utilisateur se retrouve coincé dans un petit espace aux parois solides au moment de sa reformation, c'est la mort.

vé pour échapper au choc). Tous les objets portés sont transformés en électricité. Attention, si l'utilisateur est assommé ou neutralisé mentalement, il commence à laisser ses électrons se dissiper dans l'air au bout de (niveau+1) secondes. A partir de ce moment, il lui faut (1d6-niveau) heures pour se reconstituer (minimum 1 heure). Attention (bis) : si l'utilisateur se retrouve coincé dans un fil électrique au moment de sa reformation, il se décharge lamentablement et meurt sur le coup.

Réduction (353-354)

Type : physique.

Coût : 1 PP par minute.

Caractéristique : perception, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de réduire sa taille de façon très importante. Toutes ses caractéristiques et talents restent les mêmes. Ses vêtements et son équipement ne sont pas affectés.

Niveau	Taille	Malus	Bonus
1	Divisée par 2 (90 cm)	-1	+1
2	Divisée par 5 (35 cm)	-2	+1
3	Divisée par 10 (18 cm)	-2	+2
4	Divisée par 20 (9 cm)	-3	+2
5	Divisée par 50 (4 cm)	-3	+3
6	Divisée par 100 (2 cm)	-4	+3

Malus : modificateur au jet de toucher d'une attaque physique qui le vise.

Bonus : modificateur au jet de discrétion de l'individu ainsi réduit.

Polymorphie (355-356)

Type : physique.

Coût : 3 PP.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de changer de visage pendant (niveau) heures. L'utilisateur peut aussi changer légèrement de forme, tout en restant humain. Il peut modifier sa taille de 30 cm en plus ou en moins, changer de sexe, de cheveux et de couleur de peau ou de visage. Le personnage peut aussi modifier son apparence de (niveau) points, en plus ou en moins (pour une valeur minimale de 1 et maximale de 6), lors de cette transformation.

DÉTECTION

Détection du Mal (361-362)

Type : mental.

Coût : 4 PP.

Caractéristique : perception.

Défense : aucune.

Portée : variable.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de détecter la présence d'un être maléfique (un Démon, un avatar de

Électricité (351-352)

Type : physique.

Coût : 4 PP.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de se transformer en électricité pendant (niveau) minutes. L'utilisateur se transforme alors en un éclair bleuté de faible puissance qui se déplace le long des matériaux conducteurs. Quelqu'un essayant de l'attaquer au contact sera sonné pendant (niveau) secondes. Il ne peut pas non plus porter d'attaque physique à part l'effet décrit précédemment (si la cible n'est pas volontaire, il devra réussir un jet de corps à corps qui pourra être esqu-



Prince-Démon, un Prince-Démon, un incube (ou une succube), un familier ou un mort vivant). Le maître de jeu devra donner la position approximative de ces créatures, mais ni leur puissance, ni leur nombre exact. La portée effective du pouvoir est un cercle de (niveau fois 10) mètres de rayon.

Psychométrie (363-364)

Type : mental.
Coût : 4 PP.
Caractéristique : perception.
Défense : aucune.
Portée : contact.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de «faire parler» un objet inanimé. Ce pouvoir permet, en touchant un objet, de retracer son histoire approximative depuis (niveau) années. Plus le RU est grand, plus la précision des dates et de l'histoire sera grande (au choix du maître de jeu).

Détection des créatures invisibles (365-366)

Type : mental.
Coût : 1 PP par minute.
Caractéristique : perception, automatique.
Défense : aucune.
Portée : vue.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de pouvoir percevoir les objets (ou personnes) cachés, camouflés, invisibles et/ou utilisant le pouvoir "Caméléon".

Détection du futur proche (411-412)

Type : mental.
Coût : 3 PP.
Caractéristique : volonté.
Défense : aucune.
Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de prévoir le futur dans un délai de (niveau) minutes. Le maître de jeu se fera un plaisir de révéler le futur avec de multiples descriptions à double sens que le joueur devra déchiffrer. Inutile de préciser qu'avec ces renseignements en main, le personnage risque de changer ses plans et le futur décrit n'aura jamais lieu (c'est tout le but du pouvoir d'ailleurs).

Détection du danger (413-414)

Type : mental, permanent.
Coût : 1 PP par minute.
Caractéristique : apparence.
Défense : aucune.
Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'être prévenu si un danger proche le guette. Le délai entre la survenance du danger et sa détection est d'au maximum de (niveau) minutes. C'est au maître de jeu de lancer les dés (chaque fois qu'un danger se présente) qui n'indiquera au joueur qu'il est en danger que si le jet est réussi.

Détection du mensonge (415-416)

Type : mental.
Coût : 3 PP par minute.
Caractéristique : volonté.
Défense : volonté.
Portée : personnel.
Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de savoir si la personne qui lui parle lui ment.

COMMUNICATION

Télépathie (421-422)

Type : mental.
Coût : 1 PP.
Caractéristique : volonté, automatique.
Défense : aucune.
Portée : variable.
Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'envoyer un message mental de 20 mots maximum à une personne connue (que l'Âge a au moins vue une fois) avec une portée de (niveau fois 100) kilomètres.

Dialogue mental (423-424)

Type : mental.
Coût : 2 PP par minute.
Caractéristique : volonté, automatique.
Défense : aucune.
Portée : variable.
Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de converser mentalement à distance. A partir du moment où l'utilisateur a vu une personne au moins une fois et où cette dernière est détectable mentalement, il peut dialoguer avec elle. La portée de ce pouvoir est de (niveau) kilomètres.

Lire les pensées (425-426)

Type : mental.
Coût : 3 PP.
Caractéristique : volonté.
Défense : volonté.
Portée : 10 mètres.
Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de lire les pensées superficielles d'un être vivant (ce qu'il pense au moment de la réussite du pouvoir). La victime peut résister en réussissant un conflit psychique.

Lire les sentiments (431-432)

Type : mental.
Coût : 1 PP.
Caractéristique : volonté.
Défense : volonté.
Portée : 20 mètres.
Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de lire les sentiments qui animent un être vivant se trouvant à moins de 20 mètres. La victime peut résister en réussissant un conflit psychique.



Rêve (433-434)

Type : mental.

Coût : 5 PP.

Caractéristique : volonté.

Défense : volonté (voir ci-dessous).

Portée : 20 mètres.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de pénétrer dans l'esprit d'une personne durant son sommeil et de remplacer certains de ses souvenirs par d'autres. Ces souvenirs pourront être vieux de (niveau) jours par rapport à la date d'impression. La victime peut tenter de résister (conflit psychique), mais avec un malus de 2 colonnes. Le sujet de ce pouvoir doit être endormi et l'opération dure une heure.

Contrôle des animaux (435-436)

Type : mental.

Coût : 2 PP.

Caractéristique : apparence.

Défense : volonté.

Portée : vue.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de contrôler un animal pendant (niveau) minutes. L'animal n'agira jamais à l'encontre de ses instincts (exemple : il ne se suicidera pas). L'utilisateur pourra communiquer télépathiquement avec l'animal et pourra "voir" par ses sens. Le type d'animal qui peut être contrôlé dépend du niveau.

Niveau	Animal
1	Poissons et mollusques.
2	Idem ci-dessus plus insectes et arachnides.
3	Idem ci-dessus plus reptiles et batraciens.
4	Idem ci-dessus plus oiseaux.
5	Idem ci-dessus plus mammifères et marsupiaux (sauf primates et dauphins).
6	Tous les animaux.

DÉPLACEMENT

Téléportation (441-442)

Type : mental.

Coût : 5 PP.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de se déplacer instantanément d'un endroit à un autre, à partir du moment où l'utilisateur sait où il se trouve par rapport à l'endroit à atteindre et où il a vu cet endroit au moins une fois. La distance maximale franchissable est de (niveau) kilomètres. L'utilisateur peut emporter jusqu'à (niveau fois 20) kilogrammes avec lui. Attention !

Une reformation dans une matière solide entraîne la mort.



Vol (443-444)

Type : physique.

Coût : 3 PP par minute.

Caractéristique : agilité, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de voler à une vitesse égale à (niveau+1) fois celle d'un personnage à pied. Rappelons pour mémoire qu'un personnage peut parcourir, à pied, (6 + force) mètres par seconde.

Bond (445-446)

Type : physique.

Coût : 1 PP.

Caractéristique : agilité, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de réaliser un bond de (niveau fois 5) mètres (en hauteur ou en longueur). Il peut ainsi plonger sur une cible, échapper à un combat ou escalader un immeuble sans dommages.

Vitesse (451-452)

Type : physique.

Coût : 1 PP par minute.

Caractéristique : agilité, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de se mouvoir (mais pas d'agir) beaucoup plus rapidement que la normale. La vitesse du personnage est alors multipliée par (niveau+2). Ce pouvoir peut évidemment être cumulé avec celui de vol.

Passe-muraille (453-454)

Type : physique.

Coût : 3 PP par seconde.

Caractéristique : force, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de passer à travers les murs et les plafonds. Attention ! L'utilisateur reprend forme dès qu'il sort de la matière. Il peut emporter (niveau fois 20) kilogrammes avec lui. Attention (bis !) : Si l'utilisateur n'a plus assez de points de pouvoir et s'il se trouve au milieu d'un mur, il en fera partie intégrante pour toujours. Utilisé en défense, ce pouvoir permet d'éviter toute attaque physique à raison de 3 PP par attaque évitée.

Déplacement temporel (455-456)

Type : mental.

Coût : 5 PP.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de revenir d'une seconde dans le passé. Cela sera particulièrement utile en cas de combat vu la faible durée du saut possible. Pour le



même tarif, L'Ange peut aussi avancer d'une seconde dans le temps et disparaître aux yeux de tous (il n'existe plus) jusqu'à la seconde suivante.

TALENT

Talent physique (461)

Type : mental, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : force, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir permet à son possesseur de posséder un talent au niveau 6 et ce, quelle que soit la valeur de sa caractéristique associée. Le choix exact du talent est laissé au joueur, mais doit être un talent "physique". Un personnage peut posséder plusieurs fois ce pouvoir (il choisit simplement à chaque fois un talent différent).

Talent artistique (462)

Type : mental, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : perception, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir permet à son possesseur de posséder un talent au niveau 6 et ce, quelle que soit la valeur de sa caractéristique associée. Le choix exact du talent est laissé au joueur, mais doit être un talent "artistique". Un personnage peut posséder plusieurs fois ce pouvoir (il choisit simplement à chaque fois un talent différent).

Talent scientifique (463)

Type : mental, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir permet à son possesseur de posséder un talent au niveau 6 et ce, quelle que soit la valeur de sa caractéristique associée. Le choix exact du talent est laissé au joueur, mais doit être un talent "scientifique". Un personnage peut posséder plusieurs fois ce pouvoir (il choisit simplement à chaque fois un talent différent).

Talent de communication (464)

Type : mental, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir permet à son possesseur de posséder un talent au niveau 6 et ce, quelle que soit la valeur de sa caractéristique associée. Le choix exact du talent est laissé au joueur, mais doit être un talent "de communication". Un personnage peut posséder plusieurs fois ce pouvoir (il choisit simplement à chaque fois un talent différent).

Talent de ruse (465)

Type : mental, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : perception, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir permet à son possesseur de posséder un talent au niveau 6 et ce, quelle que soit la valeur de sa caractéristique associée. Le choix exact du talent est laissé au joueur, mais doit être un talent "de ruse". Un personnage peut posséder plusieurs fois ce pouvoir (il choisit simplement à chaque fois un talent différent).

Talent de combat (466)

Type : mental, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir permet à son possesseur de posséder un talent au niveau 6 et ce, quelle que soit la valeur de sa caractéristique associée. Le choix exact du talent est laissé au joueur, mais doit être un talent "de combat". Un personnage peut posséder plusieurs fois ce pouvoir (il choisit simplement à chaque fois un talent différent).

AUGMENTATION PERMANENTE D'UNE CARACTÉRISTIQUE

Augmentation permanente de force (511)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : force, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur un point de force supplémentaire. La caractéristique peut même être augmentée au-dessus du maximum autorisé et même atteindre 6. Bien que ne possédant qu'un niveau, ce pouvoir peut être acquis plusieurs fois (la caractéristique est majorée d'un point chaque fois) avec les mêmes restrictions que ci-dessus. Lorsqu'un PNJ obtient ce pouvoir, ne prenez pas la peine de l'inscrire sur sa fiche de personnage : contentez-vous de majorer la force du personnage d'un point.

Augmentation permanente de volonté (512)

Type : mental, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur un point de volonté supplémentaire (et donc, par la même occasion, un point de pouvoir). La caractéristique peut même être augmentée au-dessus du maximum autorisé et même atteindre 6. Bien que ne possédant qu'un niveau, ce pouvoir peut être acquis plusieurs fois (la



caractéristique est majorée d'un point chaque fois) avec les mêmes restrictions que ci-dessus. Lorsqu'un PNJ obtient ce pouvoir, ne prenez pas la peine de l'inscrire sur sa fiche de personnage : contentez-vous de majorer la volonté du personnage d'un point (ainsi que ses points de pouvoir).

Augmentation permanente de perception (513)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : perception, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur un point de perception supplémentaire. La caractéristique peut même être augmentée au-dessus du maximum autorisé et même atteindre 6. Bien que ne possédant qu'un niveau, ce pouvoir peut être acquis plusieurs fois (la caractéristique est majorée d'un point chaque fois) avec les mêmes restrictions que ci-dessus. Lorsqu'un PNJ obtient ce pouvoir, ne prenez pas la peine de l'inscrire sur sa fiche de personnage : contentez-vous de majorer la perception du personnage d'un point.

Augmentation permanente d'agilité (514)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : agilité, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur un point d'agilité supplémentaire. La caractéristique peut même être augmentée au-dessus du maximum autorisé et même atteindre 6. Bien que ne possédant qu'un niveau, ce pouvoir peut être acquis plusieurs fois (la caractéristique est majorée d'un point chaque fois) avec les mêmes restrictions que ci-dessus. Lorsqu'un PNJ obtient ce pouvoir, ne prenez pas la peine de l'inscrire sur sa fiche de personnage : contentez-vous de majorer l'agilité du personnage d'un point.

Augmentation permanente de précision (515)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : précision, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur un point de précision supplémentaire. La caractéristique peut même être augmentée au-dessus du maximum autorisé et même atteindre 6. Bien que ne possédant qu'un niveau, ce pouvoir peut être acquis plusieurs fois (la caractéristique est majorée d'un point chaque fois) avec les mêmes restrictions que ci-dessus. Lorsqu'un PNJ obtient ce pouvoir, ne prenez pas la peine de l'inscrire sur sa fiche de personnage : contentez-vous de majorer la précision du personnage d'un point.



Augmentation permanente d'apparence (516)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur un point de apparence supplémentaire. La caractéristique peut même être augmentée au-dessus du maximum autorisé et même atteindre 6. Bien que ne possédant qu'un niveau, ce pouvoir peut être acquis plusieurs fois (la caractéristique est majorée d'un point chaque fois) avec les mêmes restrictions que ci-dessus. Lorsqu'un PNJ obtient ce pouvoir, ne prenez pas la peine de l'inscrire sur sa fiche de personnage : contentez-vous de majorer l'apparence du personnage d'un point.

ARME ET ARMURE MAGIQUES

Arme de contact bénite (521)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 1 PP.

Caractéristique : force, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder une arme magique très puissante. L'arme magique se trouve normalement sur une marche intermédiaire et n'apparaît sur la marche terrestre que lorsque le personnage souhaite l'utiliser (cette action est totalement volontaire, coûte 1 PP et est considérée comme un pouvoir mental). Elle peut disparaître de la même façon et pour le même coût. L'arme voit sa puissance et sa précision augmenter de 4 points chaque fois que son possesseur l'utilise et ce, sans dépenser aucun PP. Une telle arme est indestructible. C'est au joueur de choisir le type d'arme de contact (épée à deux mains, poignard, hache, etc.) qu'il reçoit.

Arme à distance bénite (522)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 2 PP.

Caractéristique : précision, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder une arme magique très puissante. L'arme magique se trouve normalement sur une marche intermédiaire et n'apparaît sur la marche terrestre que lorsque le personnage souhaite l'utiliser (cette action est totalement volontaire, coûte 2 PP et est considérée comme un pouvoir mental). Elle peut disparaître de la même façon et pour le même coût. L'arme voit sa puissance et sa précision augmenter de 2 points chaque fois que son possesseur l'utilise et ce, sans dépenser aucun PP. Une telle arme ne nécessite aucune munition et est indestructible. C'est au joueur de choisir le type d'arme à distance (revolver, canon scié, fusil-mitrailleur, etc.) qu'il reçoit.

Arme de contact mobile (523)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 2 PP, +1PP par minute.

Caractéristique : force, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder une arme magique très puissante. L'arme magique se trouve normalement sur une marche intermédiaire et n'apparaît



sur la mar
ser (cette
dérée com
façon et p
talent de
même vite
gner de p
sance et s
attaque et
tructible.
à deux ma

Arme à

Type : ph
Coût : 3 P
Caractéri
Défense :
Portée : p
Descripti
posséder
trouve no
sur la mar
ser (cette
dérée com
façon et p
talent de
même vite
gner de p
sance et
attaque et
tructible
sir le typ
nades, etc

Armur

Type : ph
Coût : 1 P
Caractéri
Défense :
Portée : p
Descripti
posséder
relle. L'o
intermé
personna
taire, co
peut disp
objet aug
personna
miner so
Dans tou
encombr

Reliqu

Type : pl
Coût : 4
Caractér
Défense
Portée :

point de
tre aug-
6. Bien
is plu-
ue fois)
obtient
de per-
onnage

ES

ulté de
ique se
pparaît
l'utili-
t consi-
à même
a préci-
l'utili-
uctible.
à deux

ulté de
que se
pparaît
l'utili-
consi-
même
préci-
l'utili-
e aucu-
le type
(...) qu'il

ulté de
que se
pparaît

sur la marche terrestre que lorsque le personnage souhaite l'utiliser (cette action est totalement volontaire, coûte 2 PP et est considérée comme un pouvoir mental). Elle peut disparaître de la même façon et pour le même coût. L'arme combat par elle-même avec un talent de combat approprié de niveau 4. Elle peut se déplacer à la même vitesse qu'un être humain qui marche, sans toutefois s'éloigner de plus de 50 mètres de son possesseur. L'arme voit sa puissance et sa précision augmenter de 3 points chaque fois qu'elle attaque et ce sans dépenser aucun PP. Une telle arme est indestructible. C'est au joueur de choisir le type d'arme de contact (épée à deux mains, poignard, hache, etc.) qu'il reçoit.

Arme à distance mobile (524)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 3 PP, +1PP par minute.

Caractéristique : précision, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder une arme magique très puissante. L'arme magique se trouve normalement sur une marche intermédiaire et n'apparaît sur la marche terrestre que lorsque le personnage souhaite l'utiliser (cette action est totalement volontaire, coûte 3 PP et est considérée comme un pouvoir mental). Elle peut disparaître de la même façon et pour le même coût. L'arme combat par elle-même avec un talent de combat approprié de niveau 4. Elle peut se déplacer à la même vitesse qu'un être humain qui marche, sans toutefois s'éloigner de plus de 50 mètres de son possesseur. L'arme voit sa puissance et sa précision augmenter de 1 point chaque fois qu'elle attaque et ce sans dépenser aucun PP. Une telle arme est indestructible et ne nécessite aucune munition. C'est au joueur de choisir le type d'arme à distance (revolver, fusil à pompe, lance-grenades, etc.) qu'il reçoit.

Armure bénite (525)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 1 PP.

Caractéristique : force, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder un objet magique qui lui confère une protection surnaturelle. L'objet magique se trouve normalement sur une marche intermédiaire et n'apparaît sur la marche terrestre que lorsque le personnage souhaite l'utiliser (cette action est totalement volontaire, coûte 1 PP et est considérée comme un pouvoir mental). Il peut disparaître de la même façon et pour le même coût. Un tel objet augmente de 3 points la protection physique dont dispose le personnage. Il est indestructible et c'est le joueur qui doit déterminer son apparence réelle (bijoux, casque doré, gant de cuir, etc.). Dans tous les cas, il doit être visible, baroque et relativement encombrant.

Relique sacrée (526)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 4 PP, +1PP par minute.

Caractéristique : précision, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder une arme magique véritablement très puissante. L'arme contient l'âme d'un Ange qui a choisi d'être placé dans une arme plutôt que de revenir sur Terre dans une enveloppe charnelle (c'est toujours un intégriste, fou de guerre et généralement hyperviolent). L'arme magique se trouve normalement sur une marche intermédiaire et n'apparaît sur la marche terrestre que lorsque le personnage souhaite l'utiliser (cette action est totalement volontaire, coûte 4 PP et est considérée comme un pouvoir mental). Elle peut disparaître de la même façon et pour le même coût. L'arme combat par elle-même avec un talent de combat approprié de niveau 4. Elle peut se déplacer à la même vitesse qu'un être humain qui marche, sans toutefois s'éloigner de plus de 50 mètres de son possesseur. L'arme voit sa puissance et sa précision augmenter de 1 point chaque fois qu'elle attaque (si c'est une arme à distance, la puissance et la précision ne sont pas majorées) et ce sans dépenser aucun PP. Une telle arme est indestructible et ne nécessite aucune munition (si c'est une arme à distance). C'est au joueur de choisir le type d'arme (épée, hache, revolver, fusil à pompe, lance-grenades, hallebarde, etc.) qu'il reçoit. Elle peut communiquer avec son propriétaire par télépathie et possède 6 PP qu'elle récupère à raison d'un toutes les 24 heures. Elle possède 3 pouvoirs à déterminer en jetant 2d6 trois fois de suite. Chaque pouvoir est acquis au niveau 1 (+1 chaque fois que le même pouvoir est tiré au sort).

2d6	Pouvoir
2	Absorption de colère
3	Champ électrique
4	Éclair
5	Lire les pensées
6	Peur
7	Détection du Mal
8	Paralyse
9	Lire les sentiments
10	Trait de lumière
11	Faiblesse
12	Champ de force

OBJET MAGIQUE

Croix (531)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur un objet magique qui contient deux pouvoirs magiques différents. C'est le possesseur de l'objet qui devra dépenser les points de pouvoir nécessaires au bon fonctionnement de ces pouvoirs. L'objet perd tout pouvoir magique à la mort de son possesseur. Ces pouvoirs devront être tirés au sort sur la table ci-dessous. Dans tous les cas, c'est le possesseur du pouvoir qui bénéficie de tous les effets du pouvoir. Chaque pouvoir est acquis au niveau 2 (+1 si le même pouvoir est tiré au sort deux fois de suite).



1d6	Pouvoir
1	Détection du Mal
2	Télépathie
3	Polymorphie
4	Volonté supranormale
5	Attaque sonique
6	Champ électrique

Bracelet (532)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur un objet magique qui contient deux pouvoirs magiques différents. C'est le possesseur de l'objet qui devra dépenser les points de pouvoir nécessaires au bon fonctionnement de ces pouvoirs. L'objet perd tout pouvoir magique à la mort de son possesseur. Ces pouvoirs devront être tirés au sort sur la table ci-dessous. Dans tous les cas, c'est le possesseur du pouvoir qui bénéficie de tous les effets du pouvoir. Chaque pouvoir est acquis au niveau 2 (+1 si le même pouvoir est tiré au sort deux fois de suite).

1d6	Pouvoir
1	Charme
2	Paralysie
3	Détection des ennemis
4	Bénédiction « rajeunissement »
5	Peur
6	Contrôle des animaux

Rameau d'olivier (533)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur un objet magique qui contient deux pouvoirs magiques différents. C'est le possesseur de l'objet qui devra dépenser les points de pouvoir nécessaires au bon fonctionnement de ces pouvoirs. L'objet perd tout pouvoir magique à la mort de son possesseur. Ces pouvoirs devront être tirés au sort sur la table ci-dessous. Dans tous les cas, c'est le possesseur du pouvoir qui bénéficie de tous les effets du pouvoir. Chaque pouvoir est acquis au niveau 2 (+1 si le même pouvoir est tiré au sort deux fois de suite).



1d6	Pouvoir
1	Augmentation temporaire d'apparence
2	Augmentation temporaire de volonté
3	Augmentation temporaire de perception
4	Bénédiction « beauté »
5	Conversion physique
6	Conversion mentale

Perle (534)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur un objet magique qui contient deux pouvoirs magiques différents. C'est le possesseur de l'objet qui devra dépenser les points de pouvoir nécessaires au bon fonctionnement de ces pouvoirs. L'objet perd tout pouvoir magique à la mort de son possesseur. Ces pouvoirs devront être tirés au sort sur la table ci-dessous. Dans tous les cas, c'est le possesseur du pouvoir qui bénéficie de tous les effets du pouvoir. Chaque pouvoir est acquis au niveau 2 (+1 si le même pouvoir est tiré au sort deux fois de suite).

1d6	Pouvoir
1	Augmentation temporaire de volonté
2	Charme
3	Champ magnétique
4	Invisibilité
5	Volonté supranormale
6	Immunité

Diadème (535)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur un objet magique qui contient deux pouvoirs magiques différents. C'est le possesseur de l'objet qui devra dépenser les points de pouvoir nécessaires au bon fonctionnement de ces pouvoirs. L'objet perd tout pouvoir magique à la mort de son possesseur. Ces pouvoirs devront être tirés au sort sur la table ci-dessous. Dans tous les cas, c'est le possesseur du pouvoir qui bénéficie de tous les effets du pouvoir. Chaque pouvoir est acquis au niveau 2 (+1 si le même pouvoir est tiré au sort deux fois de suite).

1d6	Pouvoir
1	Trait de lumière
2	Augmentation temporaire d'apparence
3	Champ magnétique
4	Lire les sentiments
5	Talent de communication
6	Détection du Mal

Anneau (536)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur un objet magique qui contient deux pouvoirs magiques différents. C'est le possesseur de l'objet qui devra dépenser les points de pouvoir nécessaires au bon fonctionnement de ces pouvoirs. L'objet perd



tout pouvoir magique à la mort de son possesseur. Ces pouvoirs devront être tirés au sort sur la table ci-dessous. Dans tous les cas, c'est le possesseur du pouvoir qui bénéficie de tous les effets du pouvoir. Chaque pouvoir est acquis au niveau 2 (+1 si le même pouvoir est tiré au sort deux fois de suite).

1d6	Pouvoir
1	Téléportation
2	Augmentation temporaire de force
3	Passe-muraille
4	Lire les pensées
5	Talent de communication
6	Déplacement temporel

PLANQUE

Château (541)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : force, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder une planque où il peut se cacher lorsque les investigations des forces du Mal se font trop pressantes (c'est rarement le cas). C'est toujours, non seulement un endroit discret, mais aussi un coin où personne ne viendra le chercher. Si le personnage-joueur est poursuivi par un ennemi quelconque, il n'aura aucune chance de se faire repérer s'il utilise sa planque. Les vieilles pierres sont toujours un endroit classe pour se planquer et les Démons n'aiment généralement pas ces endroits (on y trouve trop souvent des Anges de Michel en maraude (et ces derniers ne sont jamais avertis d'un petit entraînement à l'épée à deux mains). Un personnage qui reçoit ce pouvoir gagne le talent «arme de contact» au niveau 4 (si son agilité est moindre, le niveau du talent gagné correspond à la valeur de cette caractéristique).

École (542)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder une planque où il peut se cacher lorsque les investigations des forces du Mal se font trop pressantes (c'est rarement le cas). C'est toujours, non seulement un endroit discret, mais aussi un coin où personne ne viendra le chercher. Si le personnage-joueur est poursuivi par un ennemi quelconque, il n'aura aucune chance de se faire repérer s'il utilise sa planque. Une école est l'endroit idéal pour se cacher, si on ne prend pas comme bouclier les enfants qui viennent y recevoir la connaissance. Aucun Démon ne penserait les Anges assez lâches pour se cacher dans un tel endroit. Un personnage qui reçoit ce pouvoir gagne le talent «discrétion» au niveau 4 (si son agilité est moindre, le niveau du talent gagné correspond à la valeur de cette caractéristique).

Immeuble (543)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder une planque où il peut se cacher lorsque les investigations des forces du Mal se font trop pressantes (c'est rarement le cas). C'est toujours, non seulement un endroit discret, mais aussi un coin où personne ne viendra le chercher. Si le personnage-joueur est poursuivi par un ennemi quelconque, il n'aura aucune chance de se faire repérer s'il utilise sa planque. Un immeuble est l'endroit le plus passe-partout que l'on puisse imaginer. Comment un Démon pourrait repérer un Ange dans un immeuble de 30 étages ? Cela revient même à chercher une aiguille dans une meule de foin. Reste à échapper aux loubards qui peuplent le quartier. Un personnage qui reçoit ce pouvoir gagne le talent «esquive» au niveau 4 (si son agilité est moindre, le niveau du talent gagné correspond à la valeur de cette caractéristique).

Armée du salut (544)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder une planque où il peut se cacher lorsque les investigations des forces du Mal se font trop pressantes (c'est rarement le cas). C'est toujours, non seulement un endroit discret, mais aussi un coin où personne ne viendra le chercher. Si le personnage-joueur est poursuivi par un ennemi quelconque, il n'aura aucune chance de se faire repérer s'il utilise sa planque. Se déguiser en cloche !!! Quoi de plus discret. OK, ce n'est pas vraiment classe mais on y gagne en frais de teinturerie. Un personnage qui reçoit ce pouvoir gagne le talent «discrétion» au niveau 4 (si son agilité est moindre, le niveau du talent gagné correspond à la valeur de cette caractéristique).

Laboratoire (545)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder une planque où il peut se cacher lorsque les investigations des forces du Mal se font trop pressantes (c'est rarement le cas). C'est toujours, non seulement un endroit discret, mais aussi un coin où personne ne viendra le chercher. Si le personnage-joueur est poursuivi par un ennemi quelconque, il n'aura aucune chance de se faire repérer s'il utilise sa planque. Le laboratoire est un lieu discret qui peut en plus servir à confectionner quelques gadgets divers si vous trouvez un peu de temps pour bricoler. Un personnage qui reçoit ce pouvoir gagne le talent «chimie» au niveau 4 (si sa volonté est moindre, le niveau du talent gagné correspond à la valeur de cette caractéristique).



Église (546)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder une planque où il peut se cacher lorsque les investigations des forces du Mal se font trop pressantes (c'est rarement le cas). C'est toujours, non seulement un endroit discret, mais aussi un coin où personne ne viendra le chercher. Si le personnage-joueur est poursuivi par un ennemi quelconque, il n'aura aucune chance de se faire repérer s'il utilise sa planque. Des Anges cachés dans une église ? C'est tellement commun que les Démon n'y penseront pas. Et s'ils y pensent, combattre dans un lieu saint, c'est un peu comme OM-PSG au Vélodrome... Un personnage qui reçoit ce pouvoir gagne le talent «discussion» au niveau 4 (si sa volonté est moindre, le niveau du talent gagné correspond à la valeur de cette caractéristique).

LIEU DE RÉUNION

Monument historique (551)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder un lieu de réunion vaste et relativement discret où ses serviteurs et/ou amis pourront ourdir des plans visant à détruire les forces du Mal. On peut aussi y entasser du matos tout en gardant bien à l'esprit qu'un tel lieu est bien moins discret qu'une planque. Puisque tous les alliés des Anges sont humains, ils auront encore moins de mal à s'y retrouver. La tour Eiffel, l'Arc de triomphe, le château de Versailles, autant de hauts lieux de la culture touristique française (mais vous n'êtes pas obligé de choisir un monument français). Se réunir dans un tel lieu marque souvent l'esprit de ceux qui y sont invités et leur laisse à penser que Dieu est encore plus puissant qu'il ne l'est réellement (existe-t-il quelque chose de plus puissant que Dieu ?). Un personnage qui reçoit ce pouvoir gagne le talent «discussion» au niveau 4 (si sa volonté est moindre, le niveau du talent gagné correspond à la valeur de cette caractéristique).

Ambassade (552)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder un lieu de réunion vaste et relativement discret où ses serviteurs et/ou amis pourront ourdir des plans visant à détruire les forces du Mal. On peut aussi y entasser du matos tout en gardant bien à l'esprit qu'un tel lieu est bien moins discret qu'une planque. Puisque tous les alliés des Anges sont humains, ils auront encore moins de mal à s'y retrouver. Une ambassade est un

lieu neutre par excellence où on peut accueillir moult individus, même les plus patibulaires. On peut aussi y rencontrer des gens très influents. Un personnage qui reçoit ce pouvoir gagne le talent «anglais» au niveau 4 (si sa volonté est moindre, le niveau du talent gagné correspond à la valeur de cette caractéristique).

Parc (553)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : force, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder un lieu de réunion vaste et relativement discret où ses serviteurs et/ou amis pourront ourdir des plans visant à détruire les forces du Mal. On peut aussi y entasser du matos tout en gardant bien à l'esprit qu'un tel lieu est bien moins discret qu'une planque. Puisque tous les alliés des Anges sont humains, ils auront encore moins de mal à s'y retrouver. Les parcs sont grands et on peut y faire tout le bruit que l'on veut sans déranger personne, à part quelques chouettes somnambules ou une poignée d'écureuils obèses, gavés qu'ils sont des cacahuètes lancées par les visiteurs. Un personnage qui reçoit ce pouvoir gagne le talent «course» au niveau 4 (si sa force est moindre, le niveau du talent gagné correspond à la valeur de cette caractéristique).

Musée (554)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder un lieu de réunion vaste et relativement discret où ses serviteurs et/ou amis pourront ourdir des plans visant à détruire les forces du Mal. On peut aussi y entasser du matos tout en gardant bien à l'esprit qu'un tel lieu est bien moins discret qu'une planque. Puisque tous les alliés des Anges sont humains, ils auront encore moins de mal à s'y retrouver. Les musées sont des lieux culturels par excellence et sont toujours bien au calme. Les salles les plus reculées sont souvent les moins visitées et les plus discrètes (poussiéreuses aussi), idéales pour une réunion rapide entre deux missions. Un personnage qui reçoit ce pouvoir gagne le talent «discussion» au niveau 4 (si sa volonté est moindre, le niveau du talent gagné correspond à la valeur de cette caractéristique).

Petite maison (555)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : agilité, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder un lieu de réunion vaste et relativement discret où ses serviteurs et/ou amis pourront ourdir des plans visant à détruire les forces du Mal. On peut aussi y entasser du matos tout en gardant bien à l'esprit qu'un tel lieu est bien moins discret qu'une planque. Puisque tous les alliés des Anges sont humains, ils



dividus,
des gens
le talent
veau du
e).

culté de
où ses
détruire
en gar-
qu'une
ins, ils
grands
person-
e d'écu-
les visi-
«cour-
t gagné

culté de
où ses
détruire
en gar-
qu'une
ins, ils
ont des
me. Les
es plus
rapide
agne le
dre, le
actéris-

ulté de
où ses
étruire
en gar-
qu'une
ns, ils



auront encore moins de mal à s'y retrouver. Une petite maison, isolée de tout, visitée par personne et apparemment abandonnée, est le lieu de réunion idéal. Vous risquez simplement de tomber sur un brave cambrioleur avec pied-de-biche qui ne devrait pas supporter longtemps une confrontation avec une unité d'élite de soldats de Dieu. Un personnage qui reçoit ce pouvoir gagne le talent «discrétion» au niveau 4 (si son agilité est moindre, le niveau du talent gagné correspond à la valeur de cette caractéristique).

Salle de concert (556)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder un lieu de réunion vaste et relativement discret où ses serviteurs et/ou amis pourront ourdir des plans visant à détruire les forces du Mal. On peut aussi y entasser du matos tout en gardant bien à l'esprit qu'un tel lieu est bien moins discret qu'une planque. Puisque tous les alliés des Anges sont humains, ils auront encore moins de mal à s'y retrouver. C'est sûr, il n'y a rien de moins passant et de moins bruyant qu'une salle de concert mais je défies quiconque de repérer une dizaine d'Anges de Michel dans un concert de Manowar ou trente Novalis dans un récital de Maxime le Forestier. Un personnage qui reçoit ce pouvoir gagne le talent «baratin» au niveau 4 (si son agilité est moindre, le niveau du talent gagné correspond à la valeur de cette caractéristique).

ORGANISME INTERNATIONAL

Greenpeace (561)

Type : mental, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : le personnage est un haut responsable dans cette organisation et peut utiliser ses pouvoirs pour faire avancer les forces du Bien et mettre des bâtons dans les roues des forces du Mal. Greenpeace est un peu baba cool et peu destroy aussi. Mais ses membres ont une réputation à défendre et ne pourront pas faire n'importe quoi pour couvrir le personnage.



O.M.S. (562)

Type : mental, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : le personnage est un haut responsable dans cette organisation et peut utiliser ses pouvoirs pour faire avancer les forces du Bien et mettre des bâtons dans les roues des forces du Mal. Sous des couverts sérieux, l'O.M.S. est surtout une bonne planque pour tous les scientifiques qui veulent faire des recherches avec un budget énorme.

O.N.U. (563)

Type : mental, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : le personnage est un haut responsable dans cette organisation et peut utiliser ses pouvoirs pour faire avancer les forces du Bien et mettre des bâtons dans les roues des forces du Mal. Les neuneux de la politique internationale. Les Anges ne sont pas tous aussi pacifistes et l'O.N.U., quand elle le veut vraiment, dispose de moyens importants.

U.N.I.C.E.F. (564)

Type : mental, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : le personnage est un haut responsable dans cette organisation et peut utiliser ses pouvoirs pour faire avancer les forces du Bien et mettre des bâtons dans les roues des forces du Mal. Ahhhhh, là on touche le fond dans le genre « gentil qui veut faire le bien ». Mais vous savez, ses membres savent faire autre chose que vendre des cartes postales peintes avec les pieds par les aveugles durant la période de Noël.

INTERPOL (565)

Type : mental, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : le personnage est un haut responsable dans cette organisation et peut utiliser ses pouvoirs pour faire avancer les forces du Bien et mettre des bâtons dans les roues des forces du Mal. La police des polices mondialement mondiale. Balaise en tout et vraiment efficace en rien. Une bonne source d'information...

Scouts d'Europe (566)

Type : mental, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : le personnage est un haut responsable dans cette organisation et peut utiliser ses pouvoirs pour faire avancer les forces du Bien et mettre des bâtons dans les roues aux forces du Mal. Les plus mignons, les mieux rasés, les mieux habillés et, de loin, les plus fachos. Ils sont malheureusement trop cons pour être utilisés dans une enquête sur le terrain.



SIGNE EXTÉRIEUR DE RICHESSE

Restaurant (611)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder un établissement dont il peut se servir pour faire le Bien. Rares sont les employés qui connaissent la vraie nature du personnage et il devra donc prendre bien soin d'agir avec discrétion. Le restaurant est un lieu de vie très agréable où il est parfaitement possible d'inviter de nombreux amis (angéliques ou humains). Un personnage qui reçoit ce pouvoir gagne le talent «savoir-faire» au niveau 4 (si son apparence est moindre, le niveau du talent gagné correspond à la valeur de cette caractéristique).

Hôtel (612)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder un établissement dont il peut se servir pour faire le Bien. Rares sont les employés qui connaissent la vraie nature du personnage et il devra donc prendre bien soin d'agir avec discrétion. L'hôtel permet d'accueillir de nombreux invités dans un cadre charmant. Il ne faut tout de même pas oublier que l'établissement accueille d'autres clients qui ne sont pas du tout au courant de ce qui se trame. Un personnage qui reçoit ce pouvoir gagne le talent «savoir-faire» au niveau 4 (si son apparence est moindre, le niveau du talent gagné correspond à la valeur de cette caractéristique).

Université (613)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder un établissement dont il peut se servir pour faire le Bien. Rares sont les employés qui connaissent la vraie nature du personnage et il devra donc prendre bien soin d'agir avec discrétion. L'université est un lieu propice à la propagation de la bonne parole. On y trouve des tas de jeunes qui peuvent être interpellés par Dieu. Un personnage qui reçoit ce pouvoir gagne le talent «discussion» au niveau 4 (si sa volonté est moindre, le niveau du talent gagné correspond à la valeur de cette caractéristique).

Casino (614)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder un établissement dont il peut se servir pour faire le Bien. Rares sont les employés qui connaissent la vraie nature du personnage et il devra donc prendre bien soin d'agir avec discrétion. Le casino permet de rencontrer des gens importants et de gagner de l'argent (Dieu est grand, mais il est pauvre). Il ne faut tout de même pas oublier que l'établissement accueille d'autres clients qui ne sont pas du tout au courant de ce qui se trame. Un personnage qui reçoit ce pouvoir gagne le talent «savoir-faire» au niveau 4 (si son apparence est moindre, le niveau du talent gagné correspond à la valeur de cette caractéristique).

Station balnéaire (615)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder un établissement dont il peut se servir pour faire le Bien. Rares sont les employés qui connaissent la vraie nature du personnage et il devra donc prendre bien soin d'agir avec discrétion. La station balnéaire permet d'accueillir de nombreux invités dans un cadre charmant et de faire du sport. Il ne faut tout de même pas oublier que l'établissement accueille d'autres clients qui ne sont pas du tout au courant de ce qui se trame. Un personnage qui reçoit ce pouvoir gagne le talent «baratin» au niveau 4 (si son apparence est moindre, le niveau du talent gagné correspond à la valeur de cette caractéristique).

Boutique de luxe (616)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder un établissement dont il peut se servir pour faire le Mal. Rares sont les employés qui connaissent la vraie nature du personnage et il devra donc prendre bien soin d'agir avec discrétion. Qu'elle soit située sur les Champs-Élysées, dans un autre quartier huppé de Paris ou au plein coeur de New York, la boutique de luxe permet de dégager un bénéfice substantiel et de rencontrer des tas de gens biens (et riches !). Un personnage qui reçoit ce pouvoir gagne le talent «anglais» au niveau 4 (si sa volonté est moindre, le niveau du talent gagné correspond à la valeur de cette caractéristique).

SERVITEUR DE DIEU

Détective privé (621)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : le détective privé est un serviteur de Dieu un peu trop curieux. Il prend tous les risques pour satisfaire ses clients et



il arrive qu'il se retrouve dans des affaires qui l'obligent à faire appel à ses alliés (mais néanmoins supérieurs) angéliques. Ce pouvoir permet de disposer d'un être humain qui possède les caractéristiques suivantes (s'il meurt, il est remplacé au bout d'un mois) :

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

Talents : discrétion (2), arme de poing (3), survie en milieu urbain (2), esquive (2), course (2), corps à corps (2).

Pouvoir : lire les sentiments (1).

Hacker (622)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : le hacker est un pirate informatique gavé de pizzas et de Coca-Cola. Il «surfe» sur le net et pirate les réseaux existants. C'est aussi un crack de l'électronique et de la robotique. En dehors de chez lui, il est comme un escargot sans coquille. Ce pouvoir permet de disposer d'un être humain qui possède les caractéristiques suivantes (s'il meurt, il est remplacé au bout d'un mois) :

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
1	4	2	1	2	2	5

Talents : informatique (3), électronique (3), baratin (2), anglais (2), allemand (1), espagnol (1).

Pouvoir : électricité (1).

Avocat (623)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : l'avocat n'est pas très utile durant une mission mais est d'un secours certain lorsque cela se passe mal et que les Anges finissent tous en prison. Il peut aussi servir à attaquer légalement les oeuvres, biens et entreprises des forces démoniaques. Ce pouvoir permet de disposer d'un être humain qui possède les caractéristiques suivantes (s'il meurt, il est remplacé au bout d'un mois) :

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

Talents : baratin (3), discussion (3), savoir-faire (3), séduction (2).

Pouvoir : lire les pensées (1).

Comptable (624)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : tout le monde se souvient que c'est un comptable qui a fait tomber Al Capone (mais c'était un humain). Il reste cependant possible que les forces démoniaques ne paient pas toujours

leurs impôts comme il faut et qu'un tel personnage permette de mettre quelques scandales au jour. Ce pouvoir permet de disposer d'un être humain qui possède les caractéristiques suivantes (s'il meurt, il est remplacé au bout d'un mois) :

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
1	4	3	1	1	2	5

Talents : informatique (2), baratin (2), discussion (2), anglais (3), allemand (2), japonais (2).

Pouvoir : télépathie (1).

Lieutenant de police (625)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : la police a, de tous temps, été noyautée par les forces du Bien. Certains des membres de la force publique sont des Anges mais plus nombreux encore sont les serveurs de Dieu. Ce pouvoir permet de disposer d'un être humain qui possède les caractéristiques suivantes (s'il meurt, il est remplacé au bout d'un mois) :

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

Talents : arme de poing (2), esquive (2), discrétion (2), survie en milieu urbain (2), arme d'épaule (2), baratin (2), voiture (2).

Pouvoir : champ magnétique (1).

Paparazzi (626)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : encore plus lâche et plus fouille-merde que le détective privé, le paparazzi est toujours sur les mauvais coups et est un allié de choix pour les Anges qui ne sont pas trop regardants sur les clichés qu'il revend aux magazines à scandales. Ce pouvoir permet de disposer d'un être humain qui possède les caractéristiques suivantes (s'il meurt, il est remplacé au bout d'un mois) :

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

Talents : course (2), esquive (2), baratin (2), discrétion (3), moto (2), savoir-faire (1), séduction (1), conduire sous le pont de l'Alma (3).

Pouvoir : caméléon (1).

SOLDATS DE DIEU

Enquêteur (631-632)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.



Descript
plus fins
sont pas
armés. C
sède les
bout d'u

FO
1

Talents :
(1).
Pouvoir :
Équipem

Section

Type : pl
Coût : 0.
Caractér
Défense
Portée :
Descript
façon ass
ment suf
met de
tiques su
le pouvo
semaine

FO
2

Talents :
course (1
Pouvoir :
Équipem

Section

Type : pl
Coût : 0.
Caractér
Défense
Portée :
Descript
agressive
peut sou
de dispo
suivante
voir est
ne) :

FO
2

Talents :
Pouvoir :
ception
Équipem

Description : la section d'enquête comprend les soldats de Dieu les plus fins que l'on puisse trouver (si si, on peut en trouver). Ils ne sont pas équipés pour la baston et préfèrent la fuite aux conflits armés. Ce pouvoir permet de disposer d'un être humain qui possède les caractéristiques suivantes (s'il meurt, il est remplacé au bout d'un mois) :

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

Talents : esquive (2), discrétion (2), baratin (2), voiture (1), moto (1).

Pouvoir : invisibilité (1), lire les sentiments (1).

Équipement : une voiture de ville et une moto puissante.

Section légère (633-634)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : la section légère est prévue pour se battre mais de façon assez défensive. Ses membres ne disposent pas d'un équipement suffisant pour survivre à une bataille rangée. Ce pouvoir permet de disposer de dix êtres humains possédant les caractéristiques suivantes (s'ils meurent tous au cours de la même mission, le pouvoir est perdu, sinon ils sont remplacés à raison d'un par semaine) :

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

Talents : esquive (2), arme de poing (2), lancer (2), discrétion (1), course (1).

Pouvoir : champ de force (1), caméléon (1).

Équipement : revolvers cal.22 (x10), grenades fumigènes (x10).

Section multirôle (635-636)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : la section multirôle est capable de s'opposer de façon agressive aux agissements de familiers ou de morts vivants mais ne peut soutenir une fusillade avec des Démons. Ce pouvoir permet de disposer de dix êtres humains possédant les caractéristiques suivantes (s'ils meurent tous au cours de la même mission, le pouvoir est perdu, sinon ils sont remplacés à raison d'un par semaine) :

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

Talents : arme de poing (3), esquive (2), lancer (2).

Pouvoir : champ magnétique (1), augmentation temporaire de perception (1).

Équipement : pistolets-mitrailleurs (x10), grenades (x20).

Section lourde (641-642)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : la section lourde est composée de beaucoup moins d'hommes qu'une section normale mais possède une puissance de feu relativement importante. Ce pouvoir permet de disposer de cinq êtres humains possédant les caractéristiques suivantes (s'ils meurent tous au cours de la même mission, le pouvoir est perdu, sinon ils sont remplacés à raison d'un par semaine) :

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

Talents : arme d'épaule (3), esquive (2), course (1), lancer (1).

Pouvoir : augmentation temporaire de précision (1), armure corporelle (1).

Équipement : fusils à pompe (x2), fusil-mitrailleur (x2), carabine (x1), gilets en Kevlar (x5), grenades (x5).

Équipe de soutien (643-644)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : l'équipe de soutien n'est composée que de deux soldats mais leur armement compense largement leur faible nombre. Ce pouvoir permet de disposer de deux êtres humains possédant les caractéristiques suivantes (s'ils meurent tous au cours de la même mission, le pouvoir est perdu, sinon ils sont remplacés à raison d'un par semaine) :

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

Talents : arme lourde (3), discrétion (2), esquive (2).

Pouvoir : armure corporelle (1), non-détection (1).

Équipement : une arme lourde (mitrailleuse, lance-flammes, lance-grenades) au choix, revolver cal.44 (x1), gilet en Kevlar (x2).

Véhicule blindé (645-646)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : le véhicule blindé est conduit par deux soldats de Dieu qui ne vivent que pour lui. Ils passent leur temps à le bidouiller et à l'améliorer. Ce pouvoir permet de disposer de deux êtres humains possédant les caractéristiques suivantes (s'ils meurent tous au cours de la même mission, le pouvoir est perdu, sinon ils sont remplacés à raison d'un par semaine) :



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

Talents : arme lourde (2), talent permettant de piloter ou conduire le véhicule choisi (3), mécanique (2).

Pouvoir : non-détection (1), champ magnétique (1).

Équipement : un véhicule au choix (van, hélicoptère ou minibus) entièrement customisé, blindé et disposant d'une arme lourde camouflée (mitrailleuse, lance-flammes ou lance-grenades).

GROUPE AFFILIÉ

Miliciens (651)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : les miliciens sont des individus généralement assez bornés mais qui vénèrent l'ordre avec un grand O. Ils sont facilement manipulables et peuvent patrouiller avec efficacité dans un rayon d'action assez petit. Ils ne peuvent généralement pas voyager et sont donc parfaitement inutiles dans une aventure qui ne se passe pas près de chez eux (généralement une banlieue craignos de la région parisienne). Ce pouvoir permet de disposer de vingt êtres humains possédant les caractéristiques suivantes (s'ils meurent, ils seront remplacés à raison d'un par semaine) :

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

Talents : esquive (2), corps à corps (2), voiture (1), survie en milieu urbain (1).

Service d'ordre (652)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : les services d'ordre de concerts sont encore moins malins que les miliciens mais sont aussi plus aptes à agir avec diplomatie si le besoin s'en fait sentir (il est impossible de tuer tous ceux qui s'opposent à vous, surtout lors d'un concert à l'hippodrome de Vincennes). Ce pouvoir permet de disposer de vingt êtres humains possédant les caractéristiques suivantes (s'ils meurent, ils seront remplacés à raison d'un par semaine) :

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

Talents : baratin (1), esquive (2), corps à corps (2), arme de contact (1).

Skinheads (653)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : les skinheads respectent tous les meneurs d'hommes et sont donc faciles à diriger, même s'il sera carrément impossible de leur faire assurer la sécurité d'un congrès de SOS Racisme. Tous ne sont pas politisés mais ils apprécient souvent la violence gratuite et le port de l'uniforme. Ce pouvoir permet de disposer de vingt êtres humains possédant les caractéristiques suivantes (s'ils meurent, ils seront remplacés à raison d'un par semaine) :

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

Talents : corps à corps (2), esquive (2), course (1), arme de contact (1).

Commando anti-IVG (654)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : les commandos anti-IVG privilégient la vie avant toute autre chose (principalement avant la détresse humaine et le bon goût). Ils sont fanatiques, chrétiens intégristes et faciles à manipuler. Ils sont les alliés rêvés d'un Ange de Joseph ou de Dominique (voire de Christophe). Ce pouvoir permet de disposer de vingt êtres humains possédant les caractéristiques suivantes (s'ils meurent, ils seront remplacés à raison d'un par semaine) :

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

Talents : discrétion (2), course (1), esquive (1).

Police municipale (655)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : la police municipale est le dernier rempart de la civilisation contemporaine contre les hordes de loubards qui viennent égorger nos fils, nos compagnes et nos C&A. Plus sérieusement, la plupart tentent de faire leur boulot correctement, ou au moins sans finir la soirée à l'hôpital. Ce pouvoir permet de disposer de dix êtres humains possédant les caractéristiques suivantes (s'ils meurent, ils seront remplacés à raison d'un par semaine) :

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

Talents : survie en milieu urbain (1), esquive (1), discrétion (1), arme de poing (2), moto (1).

Royalist

Type : phy

Coût : 0.

Caractéristique :

Défense : a

Portée : pe

Description :

toute la F

chrétiens e

comment

Ange dipl

permet d

ristiques s

d'un par s

FO

2

Talents : a

(1), discus

Contact

Type : phy

Coût : 0.

Caractéristique :

Défense :

Portée : p

Description :

plusieurs

être huma

devra dor

personnag

aventure

commissa

investiga

Contact

Type : ph

Coût : 0.

Caractéristique :

Défense :

Portée : p

Description :

plusieurs

être huma

devra dor

personna

aventure

justice hu

la justice

de Domin

Contact

Type : ph

Coût : 0.

Caractéristique :

Défense :

Portée : p



Royalistes (656)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : les royalistes se rencontrent en petit nombre dans toute la France (et pas seulement à Versailles). Ils sont souvent chrétiens et le plus souvent intégristes. Ils ne savent pas vraiment comment atteindre leur but (un Etat royaliste et chrétien) et un Ange diplomate pourra les mener par le bout du nez. Ce pouvoir permet de disposer de vingt êtres humains possédant les caractéristiques suivantes (s'ils meurent, ils seront remplacés à raison d'un par semaine) :

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

Talents : arme de contact (2), esquive (1), course (1), savoir-faire (1), discussion (1).

CONTACT

Contact avec un commissaire de police (661)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : le personnage connaît un être humain qu'il a aidé plusieurs mois auparavant et qui lui doit une fière chandelle. Cet être humain ne connaît pas la nature angélique du personnage, qui devra donc tout faire pour que cela continue. Il interviendra si le personnage lui en fait la demande, mais jamais plus d'une fois par aventure et seulement sur un jet de 1d6 supérieur ou égal à 3. Un commissaire de police peut toujours aider les Anges dans leurs investigations ou les faire sortir de prison s'il est prévenu à temps.

Contact avec un procureur (662)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : le personnage connaît un être humain qu'il a aidé plusieurs mois auparavant et qui lui doit une fière chandelle. Cet être humain ne connaît pas la nature angélique du personnage, qui devra donc tout faire pour que cela continue. Il interviendra si le personnage lui en fait la demande, mais jamais plus d'une fois par aventure et seulement sur un jet de 1d6 supérieur ou égal à 3. La justice humaine est puissante, même si elle ne l'est pas autant que la justice divine. Le procureur est l'équivalent humain d'un Ange de Dominique. Faut donc pas trop le faire chier...

Contact avec un politicien (663)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : le personnage connaît un être humain qu'il a aidé plusieurs mois auparavant et qui lui doit une fière chandelle. Cet être humain ne connaît pas la nature angélique du personnage, qui devra donc tout faire pour que cela continue. Il interviendra si le personnage lui en fait la demande, mais jamais plus d'une fois par aventure et seulement sur un jet de 1d6 supérieur ou égal à 3. Non ! Tous les politiciens ne sont pas des pourris ! Il y en a des honnêtes... Aussi. Et votre contact est plutôt du genre humaniste, cool (de gauche quoi) ou alors droite bien pensante un peu fachos (R.P.R. ou De Villiers).

Contact avec un journaliste (664)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : le personnage connaît un être humain qu'il a aidé plusieurs mois auparavant et qui lui doit une fière chandelle. Cet être humain ne connaît pas la nature angélique du personnage, qui devra donc tout faire pour que cela continue. Il interviendra si le personnage lui en fait la demande, mais jamais plus d'une fois par aventure et seulement sur un jet de 1d6 supérieur ou égal à 3. Le journaliste est un petit malin, un fouille-merde. Il frôle souvent les pires embrouilles sans jamais se faire prendre (ni même repérer), mais ce n'est pas une raison pour le mettre en contact avec les forces du Mal.

Contact avec un militaire (665)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : le personnage connaît un être humain qu'il a aidé plusieurs mois auparavant et qui lui doit une fière chandelle. Cet être humain ne connaît pas la nature angélique du personnage, qui devra donc tout faire pour que cela continue. Il interviendra si le personnage lui en fait la demande, mais jamais plus d'une fois par aventure et seulement sur un jet de 1d6 supérieur ou égal à 3. Un militaire (gradé) est un allié de poids pour les forces du Bien. Même s'il ne peut pas utiliser ses hommes pour aider physiquement le personnage, il peut prêter du matériel ou aider les personnages-joueurs dans leurs investigations.

Contact avec un présentateur T.V. (666)

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : le personnage connaît un être humain qu'il a aidé plusieurs mois auparavant et qui lui doit une fière chandelle. Cet être humain ne connaît pas la nature angélique du personnage, qui devra donc tout faire pour que cela continue. Il interviendra si le personnage lui en fait la demande, mais jamais plus d'une fois par aventure et seulement sur un jet de 1d6 supérieur ou égal à 3. Pas la peine de compter que le présentateur T.V. parle de vos petites affaires à la télé (quel intérêt d'ailleurs ?). Il peut par contre étouffer quelques faux pas et parler avec ses collègues afin de détecter les événements curieux qui pourront intéresser les personnages-joueurs.



LIMITATIONS DES ANGES

Sens éliminé (11)

Vous avez perdu l'un de vos cinq sens (au choix : ouïe, odorat, vue, toucher, goût). Il n'est pas conseillé de perdre la vue. La perte des autres sens cause un malus de deux colonnes à tout jet de talent ou de pouvoir associé à la perception (et qui utilisent le sens en question).

Membre coupé (12)

Vous avez perdu un membre, et non des moindres. Vous avez le choix entre un bras, une jambe ou la stouquette (dans le cas d'un homme uniquement, bien entendu). Le maître de jeu pourra vous infliger trois colonnes de malus à tout jet de pouvoir ou de talent qui nécessite l'utilisation du membre manquant.

Cicatrice (13)

Une grande plaie mal cicatrisée vous barre le visage. Ce n'est pas du tout esthétique et tous vos jets de pouvoir et talent associés à l'apparence subissent un malus de trois colonnes.

Gras (14)

Vous êtes gros et gras, limite obèse. Cela réduit votre agilité d'un point (minimum 1) et vous avez bien du mal à courir sur de longues distances sans vous essouffler.

Restriction vestimentaire (15)

Vous devez vous habiller strictement en toutes occasions. Pour une femme, ce sera un tailleur gris (voire un pantalon) et un haut du même bois. Pour un homme, ce sera un costume sombre (mais pas un smoking). Vous ne supportez pas d'avoir à vous salir ou de vous habiller autrement.

Tic (16)

Vous possédez un tic énervant, voire franchement horrible, comme prononcer des insultes en permanence (« Nom de Dieu » est de rigueur) ou cracher par terre pour un oui ou pour un non. Finir toutes ses phrases par « C'est cela oui » n'est pas assez gênant : soyez imaginatifs nom de Dieu !!!

Aura (21)

Vous dégagez une légère aura fluorescente qui n'est visible que dans le noir. Cela vous gêne franchement pour le camouflage et cause un malus de quatre colonnes à tous les jets de talent et de pouvoir ayant trait à la discrétion (mais seulement dans le noir).



Couleur de la peau (22)

Votre peau est d'une couleur étrange (vert vif, bleu horizon, caca d'oise, etc.) et vous devez en toute circonstance être très maquillé et ne porter que des vêtements qui couvrent pratiquement toutes les parties de votre corps.

Couleur des cheveux (23)

Vos cheveux ont une couleur très vive, genre vert ou bleu clair. Il est possible de les teindre mais cela ne tient jamais plus d'une journée et en cas d'humidité importante (de la pluie, un bain), tout est à refaire. Au pire, ne vous teignez pas et faites croire que vous êtes à la toute dernière mode.

Couleur des yeux (24)

Appelé aussi « Effet Ray Charles », cette limitation vous offre de superbes yeux jaune fluo ou rouge sang. Pour les cacher, une solution, la bonne vieille paire de lunettes de soleil. Pour le même prix, vous voilà parfaitement déguisé en aveugle si vous ajoutez une canne blanche.

Ailes (25)

J'ai une bonne et une mauvaise nouvelles. La bonne, c'est que vous disposez d'une superbe paire d'ailes d'oiseau blanc très classe, avec de belles plumes et parfaitement (encore que...) repliable entre vos deux omoplates. La mauvaise, c'est que même avec ces appendices vous volez aussi bien qu'un avion de ligne au-dessus de Lockerbie, c'est dire si votre vol s'apparente plus à celui d'un fer à repasser qu'à celui d'une hirondelle.

Asexué (26)

Vous êtes asexué. Vous n'avez pas d'organes sexuels et votre apparence est des plus étranges : personne ne peut savoir si vous êtes un homme ou une femme et même votre voix ne donne aucun indice à un éventuel interlocuteur. Cela ne vous empêche pas d'avoir des pulsions sexuelles mais elles resteront obligatoirement inassouvies (votre choix se porte aussi bien sur les hommes que sur les femmes).

Paranoïa (31)

Vous êtes certains qu'ILS vous en veulent. ILS ? Les Démon, le gouvernement, les hommes en noir et les communistes. Surtout les communistes en fait. Il y en a toujours une petite dizaine qui vendent l'Humanité, tous les dimanches matins, quand vous descendez chercher les croissants. Et quelquefois, vous vous demandez si votre concierge, qui passe des heures à discuter avec la charcutière, n'est pas dans le coup.

Mythomane (32)

Pire qu'un menteur pathologique, le mythomane invente sans cesse des histoires abracadabrantes. Il ne peut même pas s'en empêcher et est capable de débiter les pires sornettes à ses supérieurs ou même à son Archange (s'il a la chance de le rencontrer un jour). Il est fréquent que les mythomanes se mettent dans les pires situations à cause de leurs mensonges même s'ils n'en sont théoriquement pas responsables.

Mégalomanie (33)

Vous êtes le plus fort. C'est normal, vous êtes un Archange. Pour une limitation, ce n'est pas très handicapant d'incarner un Archange, n'est-ce pas ? Ben si en fait, parce

que vous n'êtes qu'un Ange de base, même si dans votre tête vous êtes bien plus haut dans la hiérarchie. Gustave, Archange des Pigeons, ça sonne bien tout de même, non ?

Monomaniaque (34)

Vous n'avez qu'un seul but dans la vie (au choix) et vous faites tout pour y parvenir. Ce but doit être le plus idiot et irréalisable possible. Le choix devra être effectué sous le contrôle du maître de jeu. Décider de construire la plus haute pièce montée du monde est un bon exemple.

Schizophrénie (35)

Vous possédez plusieurs personnalités (généralement deux, mais certains en possèdent jusqu'à une dizaine) qui changent aléatoirement selon les événements marquants qui vous frappent. Chaque fois que vous êtes confronté à une situation de stress, une nouvelle personnalité prend possession de votre corps. Cela n'affecte ni vos pouvoirs, ni vos talents, ni même votre attitude vis-à-vis de votre combat contre le Mal. Une bonne dose de roleplay est nécessaire pour jouer à la perfection cette limitation.

Kleptomanie (36)

Votre manie c'est le vol. Pas le casse du siècle ni le hold-up sanglant qui finit mal. Juste la chouffe pour la chouffe, 24 heures sur 24. Rien ne vous fait plus plaisir que de voler de petits objets sans valeur mais dont l'absence mettra leur propriétaire dans une merde noire (ticket de parking, contravention sur le pare-brise d'une voiture, jouet fétiche d'un jeune enfant, etc.).

Peur des cadavres (41)

Vous avez peur des cadavres humains, du sang et de la viande pourrie (y compris l'odeur). Vous supportez difficilement d'entrer dans un cimetière et vous ne mettriez pas les pieds dans une morgue pour tout l'or du monde. Les morts vivants vous terrifient de la même façon. Si vous êtes confronté à un tel problème, tous vos jets (talents et pouvoirs) subissent deux colonnes de malus.

Peur des monstres (42)

Vous avez une peur panique des créatures monstrueuses (films d'horreur, Démon utilisant un pouvoir physique visible comme des cornes ou une queue, etc.). Certains animaux dont vous ignorez l'existence peuvent vous terrifier, ainsi que des amis déguisés pour le carnaval. Les morts vivants et certains familiers vous terrifient de la même façon. Si vous êtes confronté à un tel problème, tous vos jets (talents et pouvoirs) subissent deux colonnes de malus.

Peur des armes blanches (43)

La vue d'une lame ou d'une hache vous met mal à l'aise, et combattre avec une telle arme vous est impossible. Si vous combattez un adversaire qui en utilise une, vous n'êtes pas vraiment dans votre assiette. Si vous êtes confronté à un tel problème, tous vos jets (talents et pouvoirs) subissent deux colonnes de malus.

Peur de la nuit (44)

La nuit est, pour vous, le symbole même du Mal et un moment où il ne fait pas bon sortir de chez soi. Même certains lieux plongés dans le noir (cavernes, catacombes, caves) vous font le même effet et vous ne vous y rendez qu'à contre-cœur. Si vous êtes confronté à un tel problème, tous vos jets (talents et pouvoirs) subissent deux colonnes de malus.

Peur des espaces fermés (45)

Vous êtes claustrophobe et vous appréciez uniquement de vivre au grand air, sans un toit au-dessus de votre tête. Vous n'êtes pas terrifié par le fait de vivre dans un appartement, mais une cave ou un grenier rempli de cartons peut faire l'affaire. De même une cave ou une cave est généralement assez basse de plafond pour faire flipper les claustrophobes. Et surtout, arrangez-vous pour ne pas vous retrouver enfermé dans un placard. Si vous êtes confronté à un tel problème, tous vos jets (talents et pouvoirs) subissent deux colonnes de malus.

Peur de la technologie (46)

La technologie nouvelle vous fait peur. On inclut dans cette catégorie les avions de ligne, les voitures récentes et les ordinateurs (même la cybernétique et le multimédia vous font vomir). C'est bizarre, moi j'a que le multimédia qui me fasse gerber. Ça doit être le début... Si vous êtes confronté à un tel problème, tous vos jets (talents et pouvoirs) subissent deux colonnes de malus.

Interdit (acte sexuel) (51)

Vous ne devez pas faire l'amour et vous n'en avez d'ailleurs pas envie. Les membres du sexe opposé qui vous séduisent n'ont aucune chance de parvenir à leurs fins sans vous charmer (ou en utilisant un autre pouvoir magique de ce genre).

Interdit (nourriture) (52)

Vous ne mangez que ce qui est nécessaire pour survivre. Vous ne faites jamais de repas de fête et ne grignotez pas entre les repas. Si vous n'êtes pas sportif, vous êtes maigre. Si vous êtes sportif, vous mangez assez pour que vos talents ne s'en trouvent pas diminués, mais jamais plus.

Interdit (sommeil) (53)

Vous dormez le moins possible (environ trois heures par nuit) car vous estimez que c'est du temps perdu que vous pourriez passer à combattre les forces du Mal. Vous ne vous en portez pas plus mal, mais les pouvoirs magiques de sommeil vous affectent avec un bonus de trois colonnes.

Interdit (musique) (54)

Vous n'appréciez pas la musique. Toutes les sortes de musique, même celle d'église. Et encore moins le rock'n'roll que vous ne supportez pas, même en fond sonore ou à très faible puissance. La seule chose qui trouve grâce à vos oreilles, ce sont les chants grégoriens.

"Dites-
- Ouais
- Non,
- Bon a
Les de
na la t
grand c
- Vous
- Mais
- Et mo
Le pit
enten
duire l
- Oh pu
- Aaaa
- Mais
- Aaaa
- Oh pu
- Atten
- Tu te
- Ouais
- Et tu
- Ouais

Les deu
des reg
Le pit
traverse
génitau
sa un h
Halluci
plaie bé
bilisa d
"Hou, h
bien ma
- Heu,
- Bon v

Créteil
"Dites-c
s'ils ma

Interdit (an
Vous trou
à distance
vous abais
Vous détes
servent, qu
dignes de
du Bien (év
ont le droit
d'ailleurs
partis du P

Intégrisme
Vous êtes
loisir et vo
que sur la
démoniaqu
et les rep
Faire la fê
rire vous é
reux qu'en
le reste du
pour amél
pouvoirs.



"Dites-donc, il est drôlement maigre votre chien."

- Ouais, ouais, OK...

- Non, mais c'est vrai, il a la peau sur les os !

- Bon allez, c'est bon mamie, tu te casses maintenant.

Les deux racailles recommencèrent à discuter entre eux. La grand-mère fit un pas en avant, à l'instar de son caniche. Cette fois, le pitbull tourna la tête et n'osa pas y croire lorsque le caniche se mit à grogner. Le pit pivota d'un bloc, rentra ses pattes avant vers l'intérieur et inspira un grand coup en relevant ses babines.

- Vous voyez, il est agressif, c'est parce qu'il est mal nourri ce chien.

- Mais ça va pas grand-mère ou quoi, il faut s'en aller maintenant, ça devient limite, là.

- Et moi je vous dis que ça n'est pas très responsable de traiter un animal comme ça...

Le pitbull se projeta sur le caniche, saisit son cou entre ses mâchoires et tourna violemment la tête sur le côté. Un craquement sourd se fit entendre en provenance directe du caniche. Le pit relâcha sa prise en baissant les oreilles et le chien de mamie s'écroula, désarticulé, sans produire le moindre gémissement.

- Oh putain, c'est pas bon !

- Aaaaaah ! s'égosilla la grand-mère, Qu'est ce que vous avez fait ?

- Mais nique toi, on a rien fait, c'est ton caniche de merde qu'a commencé !

- Aaaaah ! Et mamie de s'écrouler comme un sac de patates.

- Oh putain, c'est super pas bon, on se casse.

- Attends, tu rigoles, elle est toute bleue la vieille, on peut pas...

- Tu te souviens quand t'as dit que t'irais à la Croix-Rouge passer ton diplôme ?

- Ouais.

- Et tu te souviens que t'as jamais été ?

- Ouais, on se casse.

Les deux compères tournèrent les talons, suivis de leur pitbull. A cet instant précis, le caniche et la grand-mère ouvrirent les yeux, dévoilant des regards parfaitement lucides.

Le pit avait eu le temps de s'éloigner d'un peu plus de deux mètres. Mamie tourna la tête vers les fuyards juste à temps pour voir son caniche traverser d'un bond la distance qui le séparait du derrière du pitbull. S'étant projeté sur le côté, le caniche présenta sa mâchoire aux organes génitaux de son nouvel ami, qu'il sectionna fort proprement s'il on fait abstraction de l'hémorragie importante qui s'en suivit. Le pitbull poussa un hurlement terrible qui s'entendit sûrement jusqu'à l'autre bout de la base de loisirs.

Hallucinés, les propriétaires mirent plusieurs secondes avant de réagir. Il jugulèrent l'hémorragie à l'aide d'un sweat-shirt mis en boule sur la plaie béante. Le caniche était assis sagement, mâchouillant les restes avec application. Mamie s'assit, puis se releva avec difficulté. Elle se stabilisa dans la station debout, s'épousseta un peu, rajusta ses lunettes et fixa son caniche un instant.

"Hou, bah dites-donc, vous m'avez fait un peu peur, j'ai cru que votre chien avait blessé Hector. Mais non, il va bien. Le votre a décidément bien mauvaise mine..."

- Heu, on va y aller nous, Madame.

- Bon vent, alors, et nourrissez-moi ce chien.

Créteil - Quartier du Palais

"Dites-donc, ils sont drôlement maigres vos chiens. Des Matins de Naples, 135 kilos, ah ? Et vous leur trouvez pas un air un peu abruti, comme s'ils manquaient de vitamines ?"

Interdit (armes à distance) (55)

Vous trouvez qu'utiliser une arme à distance est lâche et vous ne vous abaissez jamais à le faire. Vous détestez aussi ceux qui s'en servent, que vous n'estimez pas dignes de faire partie des forces du Bien (évidemment, les Démon ont le droit d'en faire usage, c'est d'ailleurs pour cela qu'ils sont partis du Paradis).

Intégrisme (56)

Vous êtes contre toute forme de loisir et vous ne vous sentez bien que sur la piste d'une créature démoniaque. Le repos, le sommeil et les repas vous insupportent. Faire la fête vous est inconnu et le rire vous énerve. Vous n'êtes heureux qu'en mission et vous passez le reste du temps à vous entraîner pour améliorer vos talents et vos pouvoirs.

Paresse (61)

Vous êtes un paresseux invétéré et vous passez le plus clair de votre temps à vous reposer. Vous dormez un minimum de douze heures par jour et si ce n'est vraiment pas possible, vous subissez un malus de deux colonnes à tous vos jets tant que vous n'avez pas fait une nuit complète (donc douze heures).

Lâcheté (62)

Vous êtes lâche et n'accepterez jamais de participer à un conflit qui vous semble déséquilibré en votre défaveur. Vous n'êtes pas traître pour autant mais il est vrai qu'attaquer dans le dos ou par surprise vous permet de surmonter plus facilement votre handicap.

Luxe (63)

Vous avez un appétit sexuel énorme. Même si vous ne vous complaisez pas dans la perversion la

plus totale, il vous arrive souvent de changer de partenaire. Vous utilisez un préservatif chaque fois que c'est nécessaire (à chaque rapport donc, même avec un partenaire « sans risque » vu qu'il n'en existe pas).

Gourmandise (64)

Vous êtes amateur de grosse bouffe et de plantureux banquets. Vous appréciez la bonne chair jusqu'à l'excès et vous ne pouvez jamais vous arrêter de manger avant que la table ne soit vide. Plus d'un établissement qui sert des plats « à volonté » a fait faillite après votre passage.

Accès de colère (65)

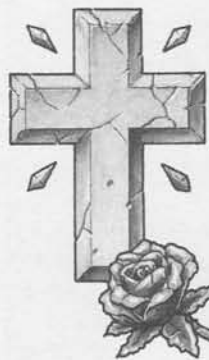
Vous êtes toujours sur les nerfs, prêt à devenir tout rouge à la moindre occasion. Vous proférez en toute occasion des insultes en tous genres et vous ne parvenez que difficilement à vous calmer

après une telle débauche de grands gestes et de noms d'oiseaux. Dans une situation « de combat », il est même possible que vous ouvriez les hostilités même si ce n'est pas conseillé vu la configuration du champ de bataille (situation inconfortable, sous-effectif évident, etc.).

Besoin de tuer (66)

Vous ressentez le besoin de tuer au moins un être humain tous les mois. Il est conseillé de choisir une enveloppe corporelle qui contienne un Démon mais ce n'est pas toujours possible. Dans ce cas, il faudra tuer un être humain normal, de préférence un criminel mais, c'est souvent le cas, vous ne pouvez être sûr de rien. Cette limitation est certainement la plus handicapante pour un agent du Bien.





SCÉNARIOS INS



LA PART DES ANGES

Scénario pour In Nomine Satanis

Elle est où la place de l'Etoile ? Elle est là la place de l'Etoile.

Des démangeoisons dans le bras droit

Après le succès des Journées Mondiales de la Jeunesse, immense rassemblement de la jeunesse internationale et catholique à Paris, le Cardinal Fustigé, installé à Angoulême, décide d'organiser les Journées Mondiales de la Vieillesse (JMV). Ça a l'air d'une blague, ça n'en est pas une. Sans offense aux scouts, il y a plus, en France en tous cas, de vieux catholiques que de jeunes... Le public, en province surtout, est donc tout trouvé. Mais surtout, le Cardinal Fustigé, membre de l'Opus Dei, qui n'a pas toujours été politiquement correct (nous y reviendrons), veut profiter de cette manifestation pour rassembler de vieux amis. Des vieux amis... avec un lourd passé.

De nombreux chrétiens, de nombreux prêtres se sont conduits de manière héroïque pendant la seconde guerre mondiale... on le sait. On le sait aussi, ça n'a pas été le cas de tous. La hiérarchie du Vatican, qui avait Mussolini sur le dos, a pris bien garde de se montrer la plus hypocrite possible ; elle ne s'est pas prononcée sur le problème des juifs (après tout, y z'étaient pas chrétiens, alors...) et est même allée jusqu'à rappeler qu'un bon citoyen se devait d'obéir aux lois : c'est à dire, pour qui savait entendre, obéir aux nazis, livrer et dénoncer à cœur joie. Mais certains catholiques *très très* à droite n'avaient pas besoin de l'approbation du pape pour sympathiser avec Hitler. Le côté rigoriste, ordre nouveau, « nettoyons le pays » et « l'élite détruira les races inférieures » plaisait à leur cœur de fachos... Et puis, la morale pétainiste — travail, famille, patrie, les femmes à la cuisine et les moutons seront bien gardés — correspondait parfaitement à une certaine morale chrétienne.

Trêve de philosophie : tout ça pour dire que parmi les anciens amis de Monseigneur Fustigé, tous âgés de soixante-dix à quatre-vingt dix ans, il y a de ces catholiques qui se sentaient, pendant la guerre, des démangeoisons dans le bras droit. Des anciens de la division Charlemagne, des prêtres ou des cardinaux connus pour leur collaboration, voire même leur enthousiasme, ou d'autres membres de l'Opus Dei s'étant amusés, après la guerre, à cacher d'anciens criminels d'obédience nazie — style Bousquet. Aujourd'hui, certains de ces hommes sont recherchés, d'autres simplement très mal vus.

Pourquoi, dans ce cas, Monseigneur Fustigé veut-il prendre le risque médiatique et légal de réunir pour ses JMV une dizaine de ces personnes peu recommandables... alors qu'il pourrait organiser tranquillement une petite sauterie de nonagénaires pieux et sans histoires ? A part le fait que ce sont de vieux copains à lui, c'est pour l'argent. Les sous. Money. The blé.

La plupart de ces mecs sont riches. Ils avaient de puissants appuis, ils se sont fait un max de flouze pendant la guerre, et ne l'ont pas perdu. Or Monseigneur Fustigé soutient de tout son cœur et de tout son portefeuille un notable de la région, Jean-Noël Baudriac, libre de tous partis, et d'opinions vaguo-catho-facho—antisémito-antiarabo-étoutlebard.

Les JMV sont organisées par Fustigé, mais sous l'égide de Jean-Noël Baudriac. Elles dureront trois jours et seront basées à Angoulême. Comme les vieux catholiques sont plus riches que les jeunes, et que les organisateurs comptent les faire cracher au bassinet de toutes les manières possibles, la fête devrait être largement bénéficiaire — ce qui n'a pas été le cas des JMJ. Les sous serviront à financer la future campagne politique de Jean-Noël Baudriac. Quant à la dizaine d'invités spéciaux de Fustigé, dont nous avons parlé plus haut, ils seront invités au soir du troisième jour pour un dîner munificent au château de Lignières. Admiratifs du succès des JMV, chouchoutés, alcoolisés, séduits, sûrs des « bonnes » opinions politiques de Baudriac, ils devraient à la fin du repas lui faire un gros chèque...

C'est-y pas mignon ?

Introduction

Les joueurs sont convoqués de toute urgence dans une station désaffectée du métro parisien. Leur contact, un Démon d'Andreaphus habillé très Gay Pride, leur résume la situation exposée ci-dessus. Il ajoutera que ce genre de manifestations est toujours, de près ou de loin, téléguidée par les Forces du Bien... Bref, il y aura de la you-you force (des Anges) partout. Comme les JMV sont, en plus, une émanation du lobby « dur » de la religion, le service d'ordre sera assuré par des serviteurs des Archanges les plus « rigides » : Dominique, Laurent, Joseph, et Daniel, bien sûr. *Pas des Anges de pédés*, ajoute leur contact en rigolant.

Note : même si Daniel et Laurent ne s'entendent pas vraiment bien en ce moment, cette dissonance n'est pas encore parvenue aux oreilles des serviteurs des deux Archanges. Quant à la lutte de Daniel contre les nazis, c'est plus un choix personnel qu'autre chose et cela n'empêche pas les skins et les Daniel de faible grade de continuer à assurer le service d'ordre des réunions de Le Pen et autres joyeusetés du même genre.

Si les Forces du Mal voulaient tuer tous ces Anges, ce ne serait pas aux joueurs qu'ils auraient fait appel, mais à une armée de Démons de combat. Ce n'est pas ce que la hiérarchie démoniaque a prévu. Elle veut un groupe souple, intelligent et adaptable pour un travail du style « Mission Impossible »... Et c'est à nos petits Démons, non encore connus des services des Forces du Bien (cet argument n'est à donner que si vos joueurs sont débutants) qu'ils ont pensé.

Il faut déstabiliser les JMV, et surtout, démontrer aux médias qu'il s'agit d'un rassemblement fasciste en mettant sous les projecteurs les dix





es dix
s agit

smen
es ser-
mission
un
com-
as aux

ordre
pas les
nazis,
es ser-
en ce

it. Pas
anges
r » de
(s) par-
ée par
ra que
habillé
saffec-

repas
des
nières.
tés au
s spé-
cam-
ce qui
es les
ne les
alème.
1-Noël

d'opi-
feuille
du. Or
ils se



« invités spéciaux » de Fustigé. Parce que vous pensez bien que le service de presse des JMV n'a pas raconté aux télé : « C'est une super fête, on a invité des tas d'anciens nazis ». La présence des dix mecs a été soigneusement dissimulée aux journalistes, et Jean-Noël Baudriac a évité toute déclaration qui puisse choquer... si bien que les médias ne soupçonnent rien.

Le Démon, avec un large sourire, explique alors aux joueurs l'objectif de leur mission, en leur précisant que chaque mot compte : il faut... *qu'un journaliste de Libé, un du Canard Enchaîné et un caméraman d'une grande chaîne nationale puissent tous trois prendre des images des « alliés de Baudriac » debouts, nus sur la table en train de chanter des chansons nazies.*

Non non, ce n'est pas une blague

Non, là encore, ce n'est pas une blague. D'après le plan conçu par les services compétents, trois étapes seront nécessaires pour arriver à cet objectif hautement moral :

Première étape : attirer l'attention des journalistes sur les JMV par un événement louche.

Le service d'ordre de la manifestation est composé en majorité de skinheads et d'Anges au service de Daniel, fanatisés, descendus de Paris exprès pour la fête. Ils sont racistes, ivrognes, violents, bref tout ce qu'on aime... mais, espère la hiérarchie du Mal, pas vraiment compétents. Or un des invités spéciaux de Fustigé, dénommé Jean-René Frousquet, arrive un peu avant les autres pour assister à une messe donnée par le Cardinal Fustigé. A cette messe assisteront quelques journalistes locaux. Or Jean-René Frousquet est un riche financier, ancien collaborateur, soupçonné d'avoir aidé à déporter de nombreux juifs... Hélas, on n'a jamais pu le prouver, entre autres parce qu'il était soutenu par de puissants appuis politiques. Frousquet vit assez retiré — curieusement, y'a des tas de gens qui ne l'aiment pas. Etonnant, non ?

Bref, les journalistes ne connaissent pas la présence de Frousquet aux JMV. Une manière radicale d'attirer leur attention... serait de le tuer après la messe, devant les journalistes réunis, sous le feu des appareils photos et des caméras. Il faudrait évidemment le tuer de manière humaine (pas de pouvoirs devant les caméras, principe de Discretion oblige).

Après, rien ne pourrait empêcher les journalistes de se pencher sur l'identité de la victime...

Deuxième étape : l'attention médiatique maintenant tournée vers les JMV, des journalistes d'importance nationale devraient converger vers Angoulême. Les joueurs devront dénicher et rencontrer les trois journalistes nécessaires à leur mission : un de Libération, un du Canard Enchaîné, et un (avec caméra) d'une grande chaîne nationale.

Il faudra ensuite les convaincre que quelque chose d'intéressant (un dîner privé réunissant Jean-Noël Baudriac, le Cardinal Fustigé et des tas d'anciens fachos notoires) va se dérouler au château de Lignières... et leur donner envie de s'y introduire en secret.

Troisième étape : la hiérarchie démoniaque a repéré, ne demandez pas comment, que les invités boiraient en digestif un délicieux cognac — c'est la région — tiré du tonnelet 137-1965, entreposé au Château de Lignières, là où aura lieu le dîner. Les joueurs devront y introduire avant le repas une substance spéciale fabriquée par les services du Prince-Démon Vapula, sous forme de cachet. Une petite dose de ce produit crée le même effet qu'une énorme dose d'alcool : elle rompt les barrières naturelles de la prudence, et incite l'intéressé à délirer sur les sujets qui l'intéressent le plus.

Bref, si les journalistes ont bien été introduits discrètement dans les lieux, et une fois les invités spéciaux ayant bu leur petit cognac, les joueurs ne devraient normalement avoir qu'à « pousser un peu » pour que la mission soit accomplie.

N'oubliez pas, nus, sur la table, et des chansons nazies...

Souriez, c'est pour la photo !

Première étape

Sainte Thérèse d'Avila en spray

Premier jour.

Un petit TGV Paris-Angoulême (aucun problème, comme s'il pouvait y avoir des problèmes dans le TGV) et hop, voilà nos Démons au cœur du territoire ennemi. Pour ceux qui n'y sont jamais allés — qu'ils ne se forcent pas, surtout — Angoulême est composée de deux parties : la colline, au centre, où se trouve la vieille ville qui grimpe en colimaçon, avec une série de belles places et de rues piétonnières... et le reste, en bas, composé de résidences plus modernes (il y a des exceptions) et donc moins chic. Au XIXe siècle, la différence entre la haute et la basse ville était tellement marquée que tout le début du roman de Balzac « Les illusions perdues » est fondé sur ce dilemme : comment un jeune con prétentieux et vaguement poète de la ville basse d'Angoulême va pouvoir draguer une vieille peau noble et vaguement esthète de la ville haute alors que les deux sociétés ne se fréquentent pas... Après, les deux « héros » vont à Paris, et les choses se compliquent.

Autre haut fait d'Angoulême, le festival de BD, dont tout le monde se fout.

Les JMV sont donc un événement local assez important pour que la ville soit mobilisée. Dans les rues piétonnières se sont installés des petits stands de conn... pardon, d'imageries religieuses, allant des boules à neige de la Vierge Marie aux crucifix en stuc entourés de guirlandes multicolores et lumineuses, en passant par Jésus raconté aux enfants en CD ROM et Sainte Thérèse d'Avila en spray (« mettez votre maison en odeur de sainteté »). Il y a aussi, de manière plus classique, des stands de hot-dogs et des crêpiers. Les libraires et les marchands de journaux ont fait leurs avantures sur la religion : on y trouve la Bible, bien sûr, sous plusieurs versions, mais aussi des tas de bouquins plus passionnants les uns que les autres, du genre : « Pourquoi je crois », « La foi en questions », « Jésus, ma pomme et moi », « Entretien avec Jean-Paul II », « Mémoires du Cardinal Danielou », etc. Dans tout le centre ville, Fustigé a fait installer des banderoles et des affichettes disant : « Jésus est parmi nous », « Jésus nous sauvera ». Quelques vieux catholiques taggeurs (ouh l'affreux concept) ont même écrit sur les murs : « L'Apocalypse est proche, repentez-vous. »

Bref, une ambiance qui devraient vraiment plaire à nos amis Démons...

Et Jésus en tube

Il y a des gens du troisième âge partout. Ils se baladent dans la rue avec des badges, de grands sourires et des pantalons en Tergal, ayant presque l'impression de s'encanailler s'ils achètent un hot-dog. Certains arrivent en voiture, d'autres en train... Il y a un incessant va et vient de navettes entre le centre-ville et la gare. Des cars bloquent les rues partout sur la colline, vomissant des hordes de cathos de province venant de Bordeaux, Lyon, Poitiers, Châtelleraut, Toulon, etc. Ravis de la sortie, ils se conduisent comme des Japonais à Paris et poussent de petits cris aiguës devant les platanes, les belles maisons et les stands de hot-dog, mitraillant tout avec de vieux appareils photos, ou, pour les plus riches, des caméscopes.

Forcément, les Démons devraient avoir fortement envie de faire quelques blagues amusantes : mettre de l'acide dans les flacons d'eau de Lourdes, apparaître en forme écaillée et cornue à une dévote, rôti un prêtre, enfin ce genre de plaisanteries puériles qu'on ne peut que leur pardonner, vu leur nature. Qu'ils s'amuse, à condition que cela reste très discret de manière à ne pas mettre en péril leur mission.



Le servi
patrouill
ce sur tr
Daniel de
que les j
Forces d
et pourq
disparait

Le progr
sera renf
Anges (c
cialisés
yeux et
gement

Mais nou

Skin (

FO
3

Talents :

Anges

FO
4

Talents :
Pouvoirs
pierre (1)

Anges

FO
3

Talents :
Pouvoirs
bénite (ép

Anges

FO
5

Talents :
Pouvoirs
relle (4),

Une b

La messe
heures. S
Grougnaf
rée de sta
doute pa
soin. A n
mettre un
toute vol
Anges de
tie de la

Le service d'ordre est assuré par des équipes de 1D6+2 skins, qui patrouillent dans les rues, des canettes de bière à la main. Il y a une chance sur trois (1 ou 2 sur 1D6) que l'équipe soit encadrée par un Ange de Daniel de mauvaise humeur. Si il y a altercation dans une rue sombre, et que les joueurs gagnent (s'ils perdent le problème ne se pose plus) les Forces du Bien se demanderont pourquoi un de leurs Anges a disparu... et pourquoi on a trouvé des cadavres de skins rôtis, qu'ils feront bien sûr disparaître.

Le programme de la manifestation ne sera pas changé, mais la sécurité sera renforcée. Un car arrivera directement de Paris, transportant dix Anges (cinq Anges au service de Michel, cinq au service de Laurent), spécialisés dans la sécurité, qui arpenteront les rues et surveilleront tout, yeux et oreilles aux aguets. Au maître de jeu de les dispatcher intelligemment en les ajoutant aux forces déjà prévues dans le scénario.

Mais nous n'en sommes pas là...

Skin (de base)

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

Talents : corps à corps (2), esquive (2), course (1), arme de contact (1).

Ange au service de Daniel (de base)

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
4	2	3	4	4	3	13

Talents : corps à corps (2), esquive (2), arme de poing (2), course (2).

Pouvoirs : coup de poing (2), assommer (1), attaque sonique (2), chair en pierre (1).

Ange au service de Laurent (de base)

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

Talents : arme de contact (3), esquive (2), arme de contact lourde (2).

Pouvoirs : esquive acrobatique (2), trait de lumière (2), arme de contact bénite (épée), armure corporelle (1).

Ange au service de Michel (de base)

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
5	3	2	4	3	3	12

Talents : arme de contact (4).

Pouvoirs : arme de contact bénite (hache à deux mains), armure corporelle (4), régénération (1).

Une bonne odeur de collabo grillé

La messe d'ouverture des JMV se fera le soir du premier jour, à seize heures. Sur le programme, elle était prévue à l'Eglise Saint Michel de Grougnafieu, au centre ville : une belle et grande église ancienne, entourée de stands et de participants venus se recueillir. Les joueurs vont sans doute passer une partie de leur après-midi à organiser le meurtre avec soin. A ne pas oublier : ils ne peuvent pas entrer dans l'église, ou même mettre un pied sur les marches... les cloches se mettraient à sonner à toute volée, les statues à tomber, bref l'église ferait tout pour alerter les Anges des alentours. Pour l'assassinat, le mieux est donc de viser la sortie de la messe, quand la foule se répandra sur la place.

Une fois tout prêt, et seize heures presque sonnées, les joueurs apprendront par un passant... que la messe a été transférée au dernier moment dans une autre église. Cela n'a rien à voir avec eux, c'est dû à des problèmes de sécurité : le toit menaçait de s'écrouler. Ils ont donc cinq minutes pour foncer à l'autre église, dans la basse ville... elle s'appelle Saint Martin du Martyr ; elle est moderne, en crépi blanc, et très moche. Là, ils devront accomplir la première partie de leur mission...

Jean-René Frousquet est entré avec la foule, sans se faire remarquer, il en sortira de même après la messe. Homme d'environ soixante-dix ans, il est encore assez droit et plutôt alerte. Son visage est sans intérêt ; il est habillé, très sobrement, d'un costume gris et d'une chemise blanche.

Le tuer ne devrait poser aucun problème... N'oubliez pas qu'il faut que cela soit fait devant les journalistes, si possible au moment où ils filment ou prennent des photos. Il faut aussi que le meurtre, pour être médiatique, soit immédiatement reconnaissable comme un meurtre, c'est à dire que Jean-René Frousquet soit tué par une arme à feu, un couteau, une épée, une matraque, tout ce qu'on veut... mais il ne faut pas qu'il tombe, par exemple, terrassé par une crise cardiaque ou par une commotion cérébrale. Un homme de soixante-dix ans qui meurt d'une crise cardiaque, ça arrive tout le temps et ça ne risque pas d'intéresser les journalistes.

Les journalistes, justement. Il n'y a là qu'une envoyée de « La voix d'Angoulême » (Jeanine Froissard), une camionnette avec des caméramen qui comptent faire un petit sujet pour le journal régional de France 3, et un journaliste de Libération, Maurice Perthuis, qui est là par hasard. En vacances à Angoulême, il est venu jeter un coup d'œil à la messe avec son appareil photo, au cas où il tomberait sur quelque chose de rigolo... Mais il n'y croit pas vraiment.

Les journaux ont tous un badge presse, qui permet de les reconnaître, et attendent en bas des marches la sortie de la messe.

La sécurité, maintenant : attendant près de l'église, bien visibles, se trouvent dix skins qui boivent de la bière, plaisantent et lancent des canettes sur les chats qui passent. Deux d'entre eux sont des Anges au service de Daniel (voir plus haut), qui, il faut l'avouer, n'ont pas vraiment la tête à leur travail. Ils n'attendent pas de problème particulier et sifflotent des génériques d'émissions télé en s'amusant à faire des ricochets sur l'eau du caniveau avec des graviers. A moins, bien sûr, que les joueurs n'aient fait des bêtises avant (voir ci-dessus) : dans ce cas, comme nous l'avons vu, les Anges sont plus nombreux et plus vigilants.

Ça, c'est le danger évident — un qui l'est moins, c'est que Jean-René Frousquet est accompagné. Un grand homme sec et brun, d'une quarantaine d'années, au regard vif et dur, lui donne le bras et ne le lâchera pas d'une semelle, avant, pendant et après la messe. Il s'agit d'un Ange au service de Dominique, très puissant, envoyé par l'Archange lui-même pour aider le Cardinal Fustigé à coordonner la sécurité des JMV. Intelligent, cruel, féroce, il est surnommé Gandhi par les autres Anges, sans doute par contraste. Si les joueurs ne le tuent pas pendant cette opération — et à moins d'un coup de chance, je ne pense pas qu'ils y parviennent — ils l'auront sur le dos pendant tout le reste du scénario. C'est lui qui s'occupera de la chasse aux éléments indésirables (nos Démon), lui qui demandera éventuellement des renforts, et lui surtout, qui s'occupera de protéger le château de Lignières pendant le dîner.

L'assistante de Gandhi, Marie-Joseph, est un Ange au service de l'Archange Joseph (logique). Elle est moins puissante, mais plus opérationnelle. C'est elle qui prendra éventuellement la tête des équipes de recherches lancées à la poursuite des joueurs, alors que Gandhi, à moins que les joueurs ne soient sous son nez, ne fera que diriger les opérations.



Vous le voyez, le problème ne sera pas, sans doute, de tuer Jean-René Frousquet... mais de survivre à ce meurtre ! Gandhi, nous l'avons dit, tient le bras de Frousquet, Marie-Joseph, une vieille dame en jupe écossaise, mocassins et chemisier blanc à jabot, s'est mêlée au public. Gandhi est en contact par talkie-walkie, et grâce à ses pouvoirs mentaux, avec les équipes de skins et d'Anges installées autour de l'Eglise et dispersées dans Angoulême. Dès que Frousquet tombera, la chasse aux joueurs sera ouverte...

Bonne chance...

Gandhi, Ange au service de Dominique (grade 2)

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
3	5	3	3	3	4	25

Talents : discussion (2), savoir-faire (2), torture (2), esquivé (2).

Pouvoirs : Eclair (3), armure corporelle (3), volonté supranormale (4), charme (4), boomerang (2), conversion mentale (2), sommeil (2), contrôle des animaux (2), passe-muraille (2), détection du futur proche (3), dialogue mental (2).

Marie-Joseph, Ange au service de Joseph

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

Talents : esquivé (2), course (2), discrétion (2), déguisement (2).

Pouvoirs : détection du Mal (3), champ de force (2), armure corporelle (2), lire les pensées (2), non-détection.

N'oubliez pas que les Anges sont, comme nos amis Démons, tenus par le principe de Discrétion. Cela joue en faveur des joueurs... En effet, une fois Frousquet tombé, Gandhi va sûrement ordonner mentalement à Marie-Joseph de faire une Détection du Mal et les joueurs risquent d'être aussitôt repérés.

Mais les Anges présents ne peuvent « zapper » ou découper les Démons en morceaux devant tant de témoins. Ils vont donc essayer de les immobiliser, ou de les acculer dans une ruelle déserte ou sous un porche pour les éliminer à leur convenance.

Deuxième Etape

Comme dit Pradel, toute personne aura son quart d'heure de célébrité (sur TF1)

Les joueurs auront, espérons-le, survécu à la chasse. Bien sûr, à partir de ce moment, la sécurité angélique des JMV sera en alerte constante. Comme expliqué plus haut, la vigilance des équipes de skins + Anges sera en éveil, et un car d'Anges au service de Laurent et de Michel arrivera sur place.

Si, par un hasard extraordinaire, Gandhi a été tué pendant l'escarmouche, remplacez-le par un autre Ange, replet et moustachu, dépêché par les Forces du Bien pour prendre au pied levé sa place de responsable de la sécurité. Prenez en gros les mêmes caractéristiques que Gandhi, mais retirez 9 PP et quelques pouvoirs : il faut bien que les joueurs soient récompensés d'avoir éliminé si rapidement leur principal adversaire.

Si nos Démons ont bien fait leur travail, le meurtre de Frousquet est à la Une des journaux régionaux. Un reportage

pris sur le vif est passé au journal régional de France 3, et l'affaire a même fait deux colonnes en pages intérieures de Libé (l'info a été reprise en plus petit dans les autres journaux nationaux). Si les caméraman ont filmé le meurtre en direct, les images ont été reprises dans les journaux télé nationaux de 20 heures, trop heureux de faire du grand spectacle.

Au début, il ne s'agit, dans les rédactions, que « du meurtre inexplicable d'un participant des Journées Internationales de la Vieillesse d'Angoulême ». Puis, au cours de la journée du lendemain (le deuxième jour des JMV, le dîner est prévu le soir du troisième), des informations plus précises commencent à arriver. Les journalistes ayant fait leur travail (incroyable, non ?) la personnalité de Jean-René Frousquet commence à être mieux connue. Sur les radios, forcément les plus réactives, les flashes infos changent de ton. « La personnalité de la victime porte une ombre sur les Journées Mondiales de la Vieillesse. Jean-René Frousquet, personnalité contestée, ancien collaborateur, souvent accusé mais relâché faute de preuve, était un personnage influent dans les milieux d'extrême droite. Sa présence aux Journées Mondiales de la Vieillesse est-elle un hasard, ou bien... etc, etc, etc »

Non, je n'ai jamais eu l'intention d'envahir la Pologne

Résultat immédiat : le soir du deuxième jour, les journalistes se pressent à l'Organisation des JMV. (Pour la description du local de l'organisation, voir plus bas.) Le Cardinal Fustigé et Jean-Noël Baudriac décident alors de donner une conférence de presse à dix-sept heures pour répondre aux questions et « dissiper les malentendus ». Il explique aux reporters que la présence de Frousquet à cette messe était un fait complètement ignoré de lui-même et de son équipe, que Frousquet avait dû venir à cette messe pour des raisons de convictions personnelles, qu'ils ignorent complètement qui est responsable du meurtre (sur ce point, au moins, il est sincère) etc. Certaines questions commençant à porter sur les tendances politiques de Jean-Noël Baudriac, ce dernier fait un grand discours expliquant la pureté de ses intentions, et explique que bien que fervent catholique, il a la plus sainte horreur de toutes les dérives intégristes et fascistes qui ont obscurci l'histoire de France, et ragnagna ragnagna.

Après la conférence, les journalistes se séparent, mécontents. Ils ne sont bien sûr pas convaincus, mais il n'ont aucune preuve qui puisse leur permettre d'attaquer Baudriac ou Fustigé. C'est l'occasion que devraient saisir les joueurs pour prendre contact avec ceux qui peuvent les aider.

Prouvez-le

Que savent les joueurs et que peuvent-ils dire aux journalistes ? Qu'un dîner aura lieu le lendemain soir, à 20 heures, aux Châteaux de Lignières, en privé, et que ce dîner réunira Fustigé, Baudriac, et neuf invités (dix moins Frousquet) aux personnalités plus que douteuses, tous appartenant aux milieux proto-fascistes, religieux ou non... Des invités qui, associés à Baudriac, permettraient de prouver que celui-ci est dangereux... ou pour le moins, qu'il veut se faire financer par des hommes dangereux.

Evidemment, une telle révélation intéressera au plus haut point nos reporters... mais ils voudront en savoir plus avant de se lancer dans une quelconque aventure.

Que demanderont-ils ? *Primo*, qui sont les joueurs, pourquoi racontent-ils une histoire pareille et quel intérêt ont-ils dans l'affaire... *Deuxio*, ils voudraient... non des preuves, mais au moins des éléments concrets qui corroborent cette histoire de dîner et d'invités douteux... en effet, le repas n'est bien sûr pas mentionné dans le programme officiel des JMV. Pour être convaincus, les journalistes vont demander aux joueurs de leur trou-

ver quelc
des photo
décider,
« intéress

A la que
cela ? » le
« nous se
considère

De nomb
« Nous se
munistes
de racon
politique
plus... m

Marie
deux

Trouver
demande
la sécurit
ainsi que
tante, qui
en train)
Marie-Jos
soire inst
rière la sa
tants, ain
d'arrivée
pourront
pour que
été distri
modèle,
du lende

Comme
prendre
ploi de t
temps, il
graphier
veulent c

• La Bull

L'organis
ronde, ap
cafés les
sert un d
nalistes s
pourront

Mais rev
sieurs pi
de charn
ments of
café grat
et où ils
te au pu
quand ils
dant les
bureaux,

Par bonh
sur le ter



'affaire a
été repri-
néramen
les jour-
nd spec-

expliqué
vieillesse
euxième
rmations
travail
mence à
ives, les
orte une
ousquet,
mais relâ-
ux d'ex-
e est-elle

pressent
nisation,
ent alors
ndre aux
rters que
at ignoré
te messe
omplète-
est sin-
ndances
rs expli-
t catho-
s et fas-
a.

ne sont
leur per-
ient sai-
der.

? Qu'un
gnières,
tés (dix
apparte-
ui, asso-
ix... ou
reux.

int nos
ans une

ontent-
xio, ils
rets qui
e repas
V. Pour
trou-

ver quelque chose... une copie des invitations au dîner, par exemple, ou des photos de certains des invités douteux. Ils pourront ainsi, avant de se décider, faire leurs propres recherches et s'assurer qu'il s'agit de gens « intéressants ».

A la question « Qui êtes-vous et pourquoi nous racontez-vous tout cela ? » les joueurs devront trouver une réponse crédible. Précision : dire « nous sommes des Démons » n'est pas une bonne idée, surtout si l'on considère la véritable personnalité de Maurice Perthuis... voir plus bas.

De nombreux mensonges sont à la disposition des joueurs : en vrac : « Nous sommes membres d'une association juive », « Des partisans communistes », « Des fils de résistants », etc. Le plus simple serait sans doute de raconter une demi-vérité, qui serait : « Nous sommes des opposants politiques de Baudriac et nous ne pouvons ni ne voulons vous en dire plus... mais nos intérêts sont les mêmes que les vôtres. »

Marie-Joseph, un qui la tient, deux qui la bêchent

Trouver des « éléments concrets » pour convaincre les journalistes demande un peu plus de travail. Gandhi, qui s'occupe, vous le savez, de la sécurité, est aussi celui qui gère l'arrivée et le transport des invités, ainsi que l'organisation du fameux dîner. C'est Marie-Joseph, son assistante, qui est chargée d'aller les chercher à la gare (pour ceux qui arrivent en train), de les emmener à l'hôtel, de distribuer les invitations, etc. Marie-Joseph passe ses coups de téléphone dans un petit bureau provisoire installé dans une petite pièce, dans les locaux de l'organisation, derrière la salle de conférence. Elle y entasse ses papiers les plus importants, ainsi que son emploi du temps, avec la liste des invités, leur heure d'arrivée à la gare, les réservations de leurs chambres, etc. Les joueurs pourront y trouver aussi des invitations au Château de Lignières, prévues pour quelques notables d'Angoulême, invitations qui n'ont pas encore été distribuées. Ces invitations pourront leur servir plus tard comme modèle, s'ils veulent en fabriquer de fausses pour s'introduire au dîner du lendemain.

Comme « preuves » à amener aux journalistes, les joueurs peuvent donc prendre ou photocopier (il y a une photocopieuse dans le bureau) l'emploi du temps de Marie-Joseph et les invitations. Grâce à cet emploi du temps, ils pourront ensuite se rendre à la gare ou à l'hôtel pour photographier discrètement les arrivants et montrer leurs photos à ceux qu'ils veulent convaincre.

• La Bulle

L'organisation des JMV est installée sous une grande tente blanche et ronde, appelée « Bulle », dressée sur une petite place à côté d'un des cafés les plus connus d'Angoulême, Le Chat Noir. C'est à ce café, où on sert un délicieux cocktail appelé le Surfer (Cognac + Tonic), que les journalistes s'installent le plus souvent pour écrire leurs piges. Les joueurs pourront les y aborder discrètement.

Mais revenons à la Bulle : des parois intérieures en toile délimitent plusieurs pièces. L'accueil, où les journalistes vont retirer leurs badges et où de charmants volontaires du troisième âge donnent tous les renseignements officiels sur l'emploi du temps des JMV ; la salle de presse, où du café gratuit est servi, où Baudriac et Fustigé rencontrent les journalistes et où ils donneront leur conférence de presse ; la salle de repos, interdite au public, où skins et Anges au service de Daniel vont se détendre, quand ils ne sont pas de garde, en buvant de la bière (gratuite) et en regardant les matchs de foot à la télé ; des toilettes et une série de petits bureaux, dont celui de Gandhi et de Marie-Joseph.

Par bonheur pour les joueurs, Gandhi et Marie-Joseph sont plus souvent sur le terrain, aux diverses manifestations (messes, conférences de reli-

gieux éminents, etc.) que dans leurs bureaux. Mais ils y passent... Il y a aussi une chance sur six qu'un Ange au service de Daniel se soit isolé dans le bureau pour y lire tranquillement L'Equipe, les pieds sur la table, au moment où les joueurs s'y introduisent.

• Les papiers

Dans le bureau de Marie Joseph, les joueurs trouveront les invitations au dîner du lendemain, destinées à des notables d'Angoulême, de nombreux documents sans grand intérêt pour eux (comptabilité des JMV, horaires des conférences), etc, ainsi que les notes suivantes :

Hôtel des Platanes :
Barbiche Bernard (Chambre 117)
Carlier-Brisse Hermann (Chambre 119)
Wroblewski Marc-André (Chambre 96)
Ferrieu Raymond (Suite. 212)

(Aller chercher train 15H47)

Veillepeau Bruno (Arrivée direct hôtel vers minuit. Réservation à confirmer)
Morkowicz Léon (Doit appeler, voir heure d'arrivée. Conduit par son fils. Remboursement essence ? Attention, radin.)
Lefrançois Marcel (Arrivée direct Lignières)
Père Ignace de Layolles (Idem. Attention : ne boit pas d'alcool).
Haddock Pierre-Yves (Idem. Ne pas oublier whisky — Loch Lomond)

Une photocopie de ces notes suffira à convaincre les trois journalistes concernés de l'importance du dîner. Les journalistes passeront quelques coups de fil, feront quelques recherches, et s'apercevront rapidement des points communs entre tous ces tristes individus. Il reste encore, bien sûr, la possibilité que toute l'affaire ne soit qu'un énorme canular monté par les joueurs... mais ils voudront risquer le coup quand même...

• Les journalistes

Parmi les journalistes présents à la conférence organisée par Baudriac et Fustigé, les joueurs en repéreront deux qui correspondent bien à leur mission :

Maurice Perthuis,
journaliste à Libération, Ange au service de Novalis

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
5	3	4	2	3	3	13

Talents : baratin (2), esquivé (2), corps à corps (2), discussion (2).
Pouvoirs : assommer (3), détection du danger (2), pollen (3).

Maurice Perthuis, le journaliste en vacances à Angoulême qui était présent au moment du meurtre de Jean-René Frousquet, est un vrai colosse. Blond, barbu, beau mec, bien bâti, bon journaliste, il est tout heureux de s'être trouvé au bon endroit au bon moment pour ce qui paraît être un excellent scoop.

Léger détail, Maurice Perthuis, vous l'avez vu, est un Ange. Mais les dissensions dans les Forces du Bien sont largement équivalentes à celle qui déchirent les Forces du Mal. Maurice, gauchiste convaincu, se doute bien que certains de ces collègues sont sûrement mouillés dans cette histoire de JMV... cela ne l'empêche pas de vouloir faire son boulot. Au contraire, même, il sera heureux de faire chier les services de Dominique... en cela, il sera soutenu à 100% par son Archange.



Evidemment, faire de la guéguerre interservices est une chose, s'allier à des Démon en est une autre. Mais, au début du moins, les Démon n'ont aucune raison d'apprendre que Maurice est un Ange, ni Maurice d'apprendre que ces indices tombés du ciel sont des Démon. L'ignorance peut rester parfaite jusqu'à la fin du scénar... évidemment, ce serait plus rigolo si la vérité se faisait jour à un moment crucial de la troisième partie... Au maître de jeu d'habilement agencer les choses.

Une fois les masques tombés, les joueurs et Maurice ne sont pas forcés de s'entretenir tout de suite. Bien que la répugnance soit grande d'un côté comme de l'autre, leurs intérêts, on l'a dit, sont les mêmes. Une alliance temporaire pourrait donc être conclue... Mais aucune des deux hiérarchies ne devra le savoir, sinon, tapage sur doigts assuré ! (En tous cas, vous pouvez être certains que Maurice n'avouera jamais avoir été aidé par des Démon...)

Annie Mercier,
envoyé spécial de la rédaction de France 2

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

La quarantaine, vive et intelligente, les dents rayant le parquet... et humaine. Rien à en dire sinon qu'elle fera son travail le mieux possible et sautera sur toutes les opportunités. Elle a une jolie caméra portable, parfaite pour une caméra cachée, qu'elle peut dissimuler dans un grand sac à main.

Louis Bernard de Riquebieux,
journaliste au Canard Enchaîné

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

Louis Bernard ne s'est pas dérangé — en fait, aucun envoyé du Canard n'est venu à Angoulême. Comme la mission des joueurs ordonne la présence d'un envoyé du Canard, ils doivent se débrouiller pour en faire venir un. Ils peuvent tout simplement téléphoner à la rédaction et essayer de convaincre quelqu'un... ou demander à Maurice Perthuis de les aider. Maurice connaît tout le monde dans la profession et a déjà travaillé avec Louis Bernard, avec qui il est prêt à partager son scoop.

Louis Bernard est snob, emprunté, délicat et chiant... en bref, il ne ressemble pas du tout à ce qu'il écrit. Mais c'est un excellent journaliste, et comme Maurice et Annie, il ira jusqu'au bout.

Troisième Etape

Une atmosphère explosive

Avant le fameux dîner, il reste maintenant aux joueurs à droguer le cognac. Les informations qu'on leur a données sont à la fois précises et peu explicites : on leur a dit de dissoudre les cachets dans le tonneau 137-1965, au Château de Lignières.

Pour comprendre, il faut savoir, ce que les joueurs apprendront en fouinant dans la région, que le Château de Lignières, perdu dans la campagne à une dizaine de kilomètres d'Angoulême, appartient en fait à une grande marque de cognac. La distillerie est installée dans le parc. La société loue souvent le château, qui est magnifique, pour des séminaires ou des occasions telles que les JMV. Ils en profitent pour fournir gratuitement les dîneurs en cognac, ce qui leur fait de la pub et tout le monde est content.

Toute la partie administrative de la société, ainsi que la plus grande partie des stocks, est installée dans des bâtiments modernes à quelques kilomètres de là. A Lignières même, il y a le parc, le château, et à l'intérieur de l'enceinte du parc un tout petit hangar — où se trouve paraît-il, cette fameuse distillerie.

Dans la journée, de nombreux employés de la société vont et viennent, de la distillerie au château. Il suffira aux joueurs d'interroger l'un d'eux, de manière diplomatique ou forcée, pour apprendre que le tonneau 137-1965 fait partie d'un lot « à consommer en interne », et qu'il doit être stocké dans la distillerie.

Le fait d'entrer dans cette distillerie pose un problème. De jour, les employés de la société vont et viennent... Impossible de faire quoi que ce soit. A cinq heures du soir, ils partiront... mais ce sera alors le service de sécurité des JMV qui investira les lieux et le château pour préparer le dîner prévu pour le soir-même.

Une nuance cependant : les équipes de sécurité des JMV ne protègent pas la distillerie, dont ils se fichent royalement, mais le château. Les joueurs devront donc traverser discrètement le parc, évitant les équipes de skins et d'Ange qui organisent leur garde du soir, et entrer dans le hangar. Note : le fameux tonneau ne sera déposé là par des employés de la société que vers seize heures.

De l'extérieur, ce hangar en bois, vieillot, est minuscule. A l'intérieur... c'est comme la cabine du Docteur Who... immense. Il faut dire que le bâtiment n'en est que l'entrée, et que la distillerie, énorme, occupe une gigantesque partie du sous-sol, dépassant largement les limites du parc...

Dans une salle souterraine de dimensions gigantesques, longue de plus de cinq cents mètres et haute de sept, sont alignés d'immenses tonneaux de bois reliés à des instruments métalliques de distillation. A chaque tonneau, un petit robinet témoin permet de goûter le cognac, pur et encore parfaitement transparent, pour vérifier que le processus s'effectue correctement. L'atmosphère est imbibée d'alcool : au bout de quelques pas, ceux qui ont une Volonté inférieure à 3 sentent leur tête tourner... les autres sont agréablement gais. Des écriteaux « ATTENTION : INFLAMMABLE » « NE PAS FUMER » sont placardés partout en rouge. Les joueurs devraient comprendre seuls que ce n'est pas le moment de se servir de leurs pouvoirs de feu, s'ils en ont.

Et devinez qui a été envoyé par Gandhi pour chercher le tonneau 137-1965, entreposé tout au fond de la grande salle... eh oui, deux Ange au service de Laurent...

Le premier qui allume un briquet a perdu.

Premier Ange au service de Laurent

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
3	4	3	3	4	3	12

Talents : arme de contact (3), esquive (2), arme de contact lourde (2).

Pouvoirs : esquive acrobatique (2), éclair (1), arme de contact bénite (épée), armure corporelle (1).

Deuxième Ange au service de Laurent

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
4	4	3	3	3	3	17

Talents : arme de contact (2), esquive (2), arme de contact lourde (2), arme de poing (2).

Pouvoirs : membre blindé (2), trait de lumière (2), arme à distance bénite (revolver), armure corporelle (3).



de par-
es kilo-
térieur
l, cette

ennent,
d'eux,
au 137-
oit être

ur, les
que ce
vice de
arner le

ent pas
oueurs
e skins
angar.
socié-

rieur...
que le
pe une
parc...

le plus
neaux
ue ton-
encore
ne cor-
es pas,
r... les
FLAM-
ge. Les
se ser-

et 137-
ges au

(2).
bénite

, arme
e béni-



Si un des joueurs, négligeant les panneaux placardés partout, a le tort de s'amuser à cracher des flammes ou à faire quelque chose d'équivalent, c'est le gros BOUM. Une cigarette n'aurait peut-être pas créé de catastrophe, mais la température des flammes de l'Enfer étant particulièrement élevée, c'est tout l'air qui prend feu, puis les tonneaux, et cela dans un lieu clos...

La belle aventure s'arrêtera là, pour les Démones comme pour les Anges de Laurent qui en voudront longtemps à Dieu de leur avoir donné des ennemis si bêtes.

Les préparatifs

Le problème des Anges au service de Laurent réglé, les joueurs introduiront sans difficulté le produit dans le tonnelet de cognac... ne pouvant qu'espérer que les serveurs de Vapula soient compétents et que ça va marcher. Mais : Gandhi attend son tonnelet. Si les joueurs ont deux sous de jugeote, ils comprendront qu'il va falloir le rapporter sous peine d'éveiller les soupçons.

Par bonheur, ce n'est pas aussi dangereux qu'on peut le croire. La cour du château est maintenant envahie de diverses personnes courant de tous côtés. Il y a la camionnette du traiteur, avec le maître d'hôtel et cinq ou six serveurs, il y a le fleuriste, avec ses deux aides qui transbahutent d'énormes décorations florales à l'intérieur de la salle à manger, il y a les équipes de sécurité qui se préparent et s'engueulent à propos des rondes mais qui ne s'attendent pas encore à des intrus, il y a des volontaires de la JMV, braves humains sans histoire, qui aident à préparer la fête, etc. En voyant un des joueurs arriver avec un tonnelet, le traiteur crier « Posez moi ça là ! » et le problème sera réglé.

Une sacrée bande de chouettes copains

Plus la soirée avance, plus les choses vont devenir difficiles pour les joueurs.

Voici le résumé du déroulement prévu de la soirée :

16 heures : le tonnelet est entreposé dans la distillerie.

A partir de 17 heures : arrivée dans le parc des premières équipes de sécurité des JMV, du traiteur, du fleuriste, des volontaires, etc. Joyeux bordel.

19 heures : arrivée de Gandhi et de Marie Joseph (s'ils sont encore vivants à cette étape du scénario) ou de leurs remplaçants. A partir de là, tout devient très strict. A part le personnel de sécurité (skins + Anges), seuls sont admis à rester au château le maître d'hôtel et trois serveurs, ainsi que deux volontaires des JMV pour aider à passer les plats. Les autres sont poliment raccompagnés à la porte du parc.

19 heures 30 : arrivée du Cardinal Fustigé, très nerveux et qui prie Dieu pour que tout se passe bien.

20 heures : tout est prêt. Une navette est partie à l'hôtel des Platanes chercher ceux des invités spéciaux qui ont été logés là la nuit dernière (voir la liste de Marie Joseph). Un premier apéritif, ainsi que des petits fours leur sont servis. Gandhi se partage entre faire la conversation aux invités et vérifier que tout se passe bien dans le parc.

De 20 heures à 21 heures : les voitures des invités restants arrivent, les unes après les autres. Il s'agit des cinq invités spéciaux qui restaient sur la liste, ainsi que d'une dizaine de couples de notables d'Angoulême et de la région dont les

opinions politiques correspondent à celles de Baudriac. De nouveaux petits fours sont servis par les employés du traiteur ainsi que par les volontaires. L'alcool coule bien, et à part Gandhi et Marie Joseph, les invités commencent à être un peu pompettes. Fustigé, qui est toujours nerveux, a carrément trop bu et dit n'importe quoi.

21 heures : Baudriac arrive, accompagné de trois personnes (épouse, secrétaire, attaché de presse) dans une superbe Mercedes acier. Il est accueilli par des applaudissements (c'est Fustigé qui a organisé ça). Tournée de champagne. Baudriac va saluer personnellement chaque dîneur, s'attardant bien sûr sur les invités spéciaux.

21 heures 30 : enfin, le repas. C'est un buffet, délicieux et très cher. Le vin coule à flot. Après s'être servi, chaque invité va s'installer à la table qu'il désire. Baudriac s'est installé à une belle table ronde avec Fustigé et ses neuf protégés. La conversation tourne sur la politique. Jean-Noël Baudriac est très « Je vous ai compris ». Il parle de la « dégénérescence » de la France, du fait qu'il faut un sang neuf et revenir aux vieilles valeurs (curieux, mais il ne trouve pas ça contradictoire), il dit qu'il se voit un grand destin politique, et explique qu'avec des moyens suffisants (sous entendu, de l'argent, mais il ne prononce pas le mot) il obtiendra des responsabilités « nationales »... Une fois bien allumé, il va même jusqu'à dire, un peu bas, qu'il créera un mouvement pur, fort, sain, et qu'il conduira la France vers une épuration raciale et religieuse... Sympathique bonhomme.

23 heures : le dîner a traîné en longueur, mais enfin, c'est le moment des digestifs. Le traiteur ouvre le robinet du tonnelet de cognac, sort des verres, et commence à servir généreusement les dîneurs, en commençant par la table de Baudriac et de ses invités. L'effet du produit commencera dix minutes après l'ingestion, et sera à son maximum pendant une demi-heure environ. Ce sera alors aux joueurs de donner la pression psychologique nécessaire...

Miourm miourm

Avant d'en arriver là, il a fallu que les joueurs et les journalistes s'introduisent discrètement dans les lieux. Il existe plusieurs solutions :

- Prendre la place d'un ou de plusieurs invités (par exemple des notables d'Angoulême)
- Prendre la place d'un ou de plusieurs membres du personnel (les volontaires des JMV, les serveurs du traiteur), etc.
- Se cacher dans le château et sortir pendant le repas en se mêlant aux invités et en priant Lucifer pour que ça passe.

Chaque méthode a ses inconvénients. Selon la manière dont vos joueurs agissent, décidez de un ou plusieurs incidents durant le dîner (avant que le cognac ne soit servi). Par bonheur, Marie Joseph ne connaît qu'une partie des invités, Fustigé une autre et Baudriac une troisième. Si les joueurs sont très habiles, ça peut donc passer.

- *Quelques incidents possibles (au maître de jeu de choisir) :*

- Dans un couloir (pas dans la salle principale) un Ange au service de Daniel s'aperçoit soudain qu'il y a tromperie : « Comment, mais vous n'êtes pas vraiment... (Monsieur et madame Trucmuche, Robert le serveur, etc.) Suivez-moi s'il vous plaît. »

- Pendant le buffet, un couple de notables censés connaître les parents de la fausse identité empruntée par un des joueurs se prend d'une soudaine envie de parler famille : « Vraiment, vous êtes Philibert Ducruet... Mais je connais très bien votre oncle Isidore... Je ne vous imaginai pas comme ça... Et comment va la petite dernière ? Et ces vacances à la Barbade ?



Finalement, qu'avez-vous décidé pour la maison de campagne ? Attendez, je vais vous faire rencontrer une très bonne amie... Marie Joseph ? Viens voir, que je te présente... »

- On demande à un des joueurs de faire un discours. « Nous avons parmi nous un honorable membre du Conseil Economique et Social de la région de Bretagne, venu spécialement pour l'occasion, M. Philibert Ducruet, qui va nous parler des dernières statistiques de la criminalité... M. Ducruet, on vous écoute... »

De manière générale, Marie Joseph n'a normalement aucune raison de faire appel à son pouvoir de Détection du Mal. Mais il est évident qu'à la moindre bourde commise par les joueurs, elle le fera. La situation sera alors très mauvaise — seul atout en faveur des joueurs, comme d'habitude, le principe de Discretion. Gandhi et Marie Joseph ne peuvent pas faire grand chose dans une salle pleine de monde. Mais s'ils arrivent à les isoler, ou à les attirer dans un couloir ou dans le parc, la situation sera différente...

Clic clac, souriez, c'est Kodak

Et les journalistes ? Si vos joueurs sont très forts, Perthuis et les autres ont attendu, passifs, qu'on leur trouve une idée géniale pour s'introduire dans la soirée. Si vous sentez votre équipe pas très efficace, Maurice Perthuis fera marcher ses relations à Angoulême pour être invité, ainsi que ses deux collègues, sous de faux noms. Les joueurs auront donc ce souci là en moins.

Ce que les joueurs ignorent, c'est que Maurice a aussi demandé à un ami flic (un Ange, bien sûr) d'intervenir sous un faux prétexte, avec cinq voitures et de nombreux hommes, vers minuit. Maurice sait en effet que les forces de sécurité seront infestées d'Ange, et ne se faisant aucune illusion sur la moralité de ses collègues, il se doute que si son identité de journaliste est découverte, il pourrait bien... ne pas sortir vivant du château. Aussi a-t-il pris cette petite précaution — nous le répétons, sans le dire aux joueurs.

Le dîner plaît énormément à nos trois reporters. Ils se glissent entre toutes les tables, écoutent les conversations, notent les identités des invités... et une fois certains que Baudriac est en effet attablé avec neuf fachos reconnus, prennent des photos discrètes. Annie fait jouer sa caméra invisible dans son sac. Maurice Perthuis a réussi à s'installer tout près de la fameuse table, et a allumé un micro dans sa veste. Il enregistre donc toute la conversation... Quand Baudriac en arrive à l'épuration religieuse et raciale de la France, Maurice est po-si-ti-ve-ment-ra-vi. Avec ça, il sait qu'il tient le moyen d'arrêter de manière radicale la carrière de notre Mussolini de pacotille.

Enfin, on en arrive au cognac. Comme on le disait plus haut, c'est à nos Démons de jouer. Très rapidement, dans la salle, le délire est à son comble. Le cognac fait effet (il serait mieux que les joueurs empêchent discrètement les journalistes d'en boire). Les dîneurs, sauf les Anges et les serveurs qui n'ont rien bu, deviennent littéralement fous. Les respectables bourgeoises chrétiennes montent sur les tables et dansent le french can can, puis se jettent sur les voisins de leur mari et les déshabillent. Les maris poursuivent leurs voisins avec des fourchettes, des lueurs meurtrières dans les yeux. Les invités « spéciaux » commencent à faire des discours carrément nazis, tapant du poing sur la table, beuglant, regrettant le « bon temps »... Il suffira d'un rien pour les pousser « à tout montrer » et à monter sur la table « pour chanter des chansons pour les hommes, les vrais »...

Les journalistes, heureux, mitraillent la scène, perdant leur prudence... ils n'en demandaient pas tant !

La mission est réussie... mais la soirée n'est pas finie. Evidemment, les Anges, furieux, comprennent que quelque chose ne va pas. L'un d'eux, (un Ange au service de Daniel si Marie Joseph est morte) entame une Détection du Mal et les joueurs seront enfin repérés...

La rage de Gandhi et des autres est complète, et avec tous les témoins qui sont de toute manière dans un état second, ils en oublient le principe de Discretion. Une partie des Anges, ayant repéré les journalistes, voudront leur confisquer leurs appareils photo et caméras, n'hésitant pas à essayer de les tuer s'ils résistent — c'est là que Maurice Perthuis peut révéler sa véritable personnalité ! Les autres se jeteront sur les joueurs.

C'est à minuit exactement, en plein milieu de la bagarre, que résonneront les sirènes de police... Les flics interviendront dans un désordre indescriptible et c'est le moment, espérons-le, que choisiront nos Démons pour se sauver.

Et voilà !

Conditions de victoire

A décider selon les journaux — télévisés et papiers — du lendemain. Plus les reportages seront frappants, plus nos trois reporters auront réussi à sortir d'images compromettantes du château, plus la victoire sera belle.

Inutile de vous dire que la carrière de Baudriac est terminée...

