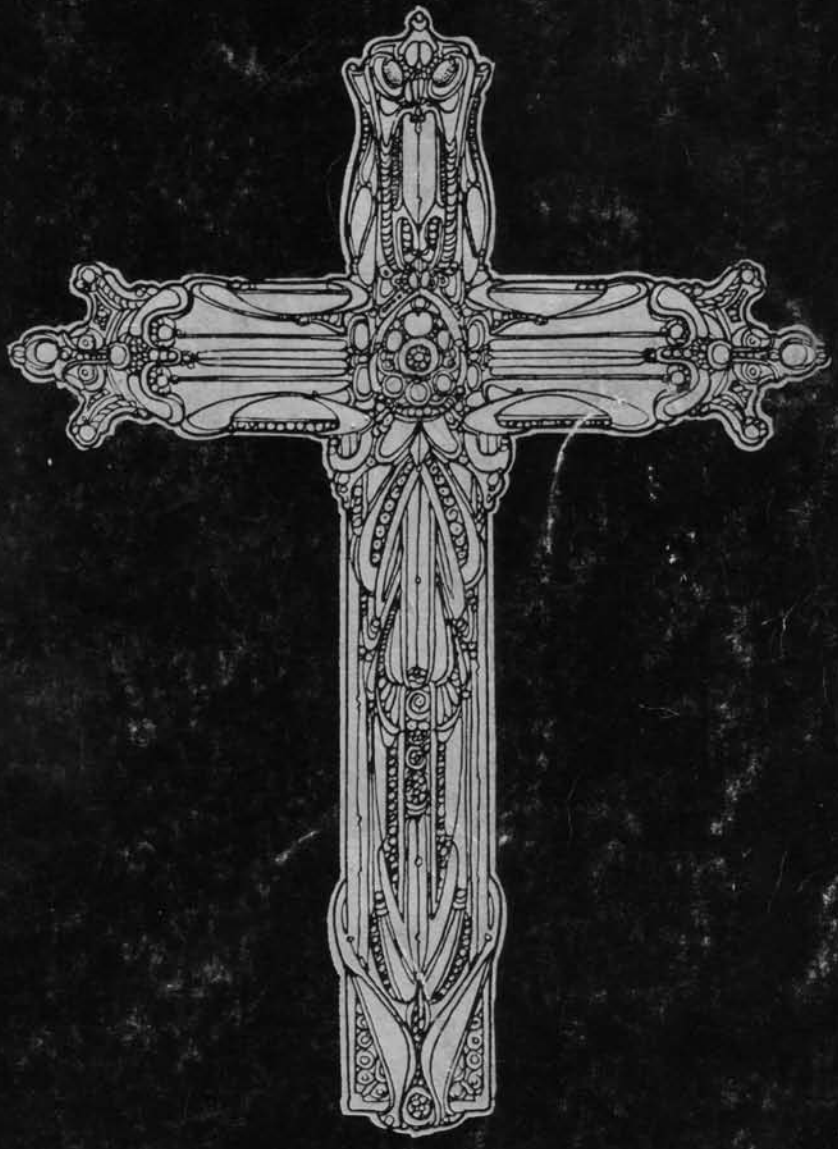
Magna Veritas



AVERTISSEMENTS

LE THEME

Le jeu de rôle In Nomine Satanis/Magna Veritas propose aux joueurs d'incarner un être surnaturel (un Ange ou un Démon) aux ordres d'une entité supérieure qui tente de contrôler la terre et ses habitants, durant les dernières années du vingtième siècle. Ces entités supérieures ne sont autres que Dieu et Satan, des forces intemporelles, omniprésentes et omnipotentes.

LE JEU

Ce jeu n'a pas été créé dans le but de simuler les actions des Anges et des Démons dans le monde réel. Il faut opérer une distanciation entre la planète où nous vivons, dans laquelle, les effets de la religion, de Satan, de Dieu et de la foi sont le problème de chacun, et un monde imaginaire, où les créatures aux services des deux grands pouvoirs affectent réellement la vie des êtres humains. Un tel univers est appelé "Terre alternative". Tout n'est donc pas comme le monde où nous vivons et les événements passés ont peut être d'autres raisons que celles énoncées dans les livres d'Histoire. Comme vous l'avez sûrement déjà remarqué, le jeu est divisé en deux parties apparemment identiques. Prenez cependant soin, si vous êtes maître de jeu, de lire les deux. Chacune donne une vision particulière du monde, des êtres qui y vivent et du jeu lui même. La raison en est simple. Un Ange a écrit Magna Veritas et un Démon, In Nomine Satanis. L'extrémisme de ces deux êtres fait que seul la lecture des deux jeux peut donner une idée exacte du monde que ce jeu est censé simuler.

CHOIX DU TYPE DE JEU

Un maître de jeu d'In Nomine Satanis/Magna Veritas doit, avant de préparer un scénario, décider le rôle que les personnages vont incarner. Il est bien évident qu'un scénario destiné à des Anges aura bien du Mal (c'est le cas de le dire) à être utilisé pour des Démons. Le maître de jeu devra donc réunir ses joueurs avant la partie pour créer leurs personnages et déterminer le genre de partie qu'ils souhaiteraient vivre.

MESSAGE DESTINE AUX EMPECHEURS DE JOUER...

Certaines âmes "bien pensantes" n'ont toujours rien compris aux jeux de rôles et In Nomine Satanis/Magna Veritas risque de les choquer. Quand un jeu propose aux joueurs d'incarner un personnage qui vénère une divinité nordique ou qui invoque des Démons (Donjons et Dragons) il y a toujours des malins pour hurler au scandale. Aucun problème donc pour In Nomine Satanis qui propose aux joueurs d'incarner un Démon (plus besoin de les invoquer) et Magna Veritas qui permet au joueur de suivre la voie tracée par Dieu (le seul, le vrai) même si c'est avec la Bible dans une main et un revolver dans l'autre, au cas où... N'essayez pas de trouver un message idéologique ou politique dans ce jeu, mon seul but est de vous amuser (avec de l'humour noir) et vous faire passer un bon moment (au premier, deuxième ou troisième degré, au choix).

MAGNA VERITAS

Paris, Les halles, 0 heures 30.

- Eh toi là-bas! Viens voir un peu ici.
- Hein moi ?

Les trois zoulous se rapprochent rapidement du jeune homme qui tient un livre serré contre son coeur. Il les regarde d'un air implorant.

- Faut pas se prom'ner comme ça le soir.
- Je savais pas... Je peut m'en aller si vous voulez.
- Non, maintenant il faut payer. C'est quoi le truc que tu tiens ? Ca vaut cher ?

Le livre, arraché d'un coup, tombe sur le sol. Le zoulou se penche, le ramasse et tourne les pages rapidement.

- J'y comprends rien, c'est du latin ou un truc comme ça. Aller, file tes tunes.
- Jésus a dit "Si on te frappe sur une joue, tend l'autre" mais je l'ai toujours trouvé trop laxiste.

Le zoulou tente de ceinturer le jeune homme mais tombe sur le sol, l'autre sort un cran et le dernier un revolver de petit calibre. Une lumière aveuglante illumine le long couloir sombre.

- Skullbuster, rejoins ma main. Frappe, apporte la mort et la justice sur cette terre pervertie. Trois âmes vont bientôt rejoindre le purgatoire.

La masse cloutée tournoie, fauchant en un mouvement deux des trois zoulous. Le sang s'échappe peu à peu des deux corps recroquevillés sur le sol. Elle semble apprécier et ronronne de plaisir. "Calme toi, arme bénite" pense l'homme tout en gardant un oeil sur ses agresseurs. Le troisième larron tire à trois reprises et s'enfuit. Les balles ricochent sur la peau du jeune homme devenue argentée.

- Seigneur, guide moi vers tes ennemis.

Un éclair fauche le zoulou en pleine course. Il fait une sorte de petit saut et s'étale de tout son long, mort avant même d'avoir touché le sol. Une odeur de chair brûlée emplit tout d'un coup le sous-sol qui retrouve sa lumière blafarde habituelle.

"Encore un drame de l'auto-défense: Trois morts. Des jeunes voyous attaquent un jeune lycéen à la station de RER "Les Halles" vers 0 heures 30, le 24 Août. Il se défend et tire sur eux à l'aide d'un revolver de petit calibre. Le jeune homme, aperçu par des témoins, a pris la fuite et n'a pas encore été retrouvé."

- Avoir un copain journaliste c'est bien pratique, n'est-ce pas Skullbuster ?.

La masse cloutée ronronne et frétille comme pour lui répondre.

INTRODUCTION

Qu'est ce que Magna Veritas ?

> Le Papyrus pousse t'il hors des marais ?
> Privé d'eau le jonc peut il croître ?
> Même si on l'arrache dans sa fraîcheur,
> Avant tout autre herbe il se dessèche.
> Tel est le sort de ceux qui oublient Dieu,
> Ainsi périt l'espoir de l'impie.
>
> La Bible, 7-21

Magna Veritas est un jeu de rôle simulant le juste combat des forces du bien contre le complot satano-maléfique tentant de prendre prise sur la toute puissante souveraineté de Dieu. Les personnages devront donc débusquer et purifier les pernicieux suppôts de Lucifer.

La terre et ses habitants

> A trop regarder tomber les aveugles, le sourd oublie sa peine.
>
> Jésus de Nazareth, in Footing en Palestine (P. Desproges)

Depuis qu'il a créé la terre, Dieu s'est toujours évertué à lui donner la forme qu'il imaginait. Tout est parfait géographiquement, quatre vingt dix pour-cent des humains lui sont fidèles et par conséquent le bien règne sur terre. Malheureusement, à cause d'un Ange aigri qui fut renvoyé pour cause de mauvaise foi, une infime partie de la population humaine se trouve tentée par les facilitées présentées par ce remugle rougeâtre. Cela entraîne évidement une action de purification de notre part... De tout façon, Dieu m'a laissé entendre qu'il n'était pas question que cela dure plus longtemps, l'expérience "Lucifer" devrait donc arriver à son terme.

Le rôle de DIEU

> C'est un souverain redoutable,
> Celui qui fait régner la paix dans ses hauteurs.
> Peut-on dénombrer ses troupes,
> Se vanter d'éviter ses embuscades.
>
> La Bible

Dieu est avant tout notre guide spirituel. Il nous dirige et nous donne les moyens de combattre le mal dans toute son infinitésimalité. Ses pouvoirs sont inconcevables pour votre volume cervical: C'est simple, Il peut tout faire et tout défaire, et c'est seulement dans un souci d'équité qu'il laisse une chance à la raclure écarlate.

Le rôle de Satan

> Alors une bataille s'engagea dans le ciel. Michel et ses Anges combattirent le Dragon. Et le Dragon riposta, appuyé par ses Anges, mais ils eurent le dessous et furent chassés du ciel. On le jeta donc, l'énorme Dragon, l'antique Serpent, le Diable ou Satan, comme on l'appelle, le séducteur du monde entier, on le jeta sur la terre et ses Anges furent jetés avec lui.
>
> L'Apocalypse

On n'a pas encore voulu m'expliquer pourquoi ce paragraphe existait (Il est des moments où l'équité ne me semble pas justifiée). Bon, soyons clairs... Cette sorte de déviation de la lumière primordiale n'a pas de rôle à proprement parler: Il est juste là afin de servir de référence pour le bien, ainsi les humains savent toujours qu'ils sont du bon coté de la balance. Etonnant, non ?

Les dés

Les dés jouent une part importante dans la résolution des actions lors d'une partie de jeu de rôles. Magna Veritas 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 ceci:

1D6	Lancer 1 dé à six faces.
2D6	Lancer 2 dés à six faces et les additionner.
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 les unités et l'autre comme les dizaines.

Exemple: Résultat des dés: 3 et 4. Le résultat est 34.

Le D666

D666: Lancer trois dés à six faces en désignant à l'avance un comme les centaines, un autre comme les dizaines et le dernier comme les unités.

Exemple: Résultat des dés: 4, 6 et 2. Le résultat est 462.

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.

Exemple: Si le D666 est 362, x est égal à 3, y à 6 et z à 2.

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.

Exemple: Tir au fusil à pompe sur un zombi. Résultat 125: Le chiffre 12 est utilisé pour savoir si le tir touche sa cible et le chiffre 5 est utilisé pour connaître les dommages subis par la cible (ou la distance à laquelle vient se planter la balle en cas d'échec).

Autre Exemple: Course dans un escalier branlant, poursuivi par un Démon. Résultat 346: Le chiffre 34 est utilisé pour savoir si le personnage ne chute pas et dans le cas contraire le chiffre 6 donne le nombre de marches que l'infortunée victime rate (dans ce cas, une sacrée chute).

Le z peut aussi être utilisé lors de conflits entre deux personnages pour déterminer le vainqueur (voir "Résolution des conflits").

L'unique

Chaque fois qu'un personnage (qu'il soit Ange ou Démon) lance un D666 et obtient 111, Dieu, dans son infinie bonté, intervient en personne et affecte directement le succès de l'action entreprise. Autant dire que, quelque soit la situation, Dieu, avantagera ses serviteurs et gênera le Mal. Les effets exacts sont laissés à la discrétion du maître de jeu mais doivent surtout être spectaculaires. Il est impossible que les Démons bénéficient eux aussi d'un "chiffre fétiche", mais prenez tout de même garde à tout événement qui pourrait faire mentir cette affirmation.

Exemple: Un Ange tente de charmer un être humain. Il obtient 111. Sa victime est charmée pour un an. Dur !

PRINCIPES DE JEU

La pratique de Magna Veritas 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 possibilités lors d'une partie.

Les caractéristiques

Le profil psychique et physique de chaque personnage de Magna Veritas est déterminé à l'aide de six caractéristiques qui permettent de situer ses capacités vis à vis des autres. Ces caractéristiques peuvent varier entre un et six et n'ont pas une valeur linéaire.

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).

Ces limitations ne sont valables que pour les humains et les Anges. Le cas des animaux est un peu différent et il se peut qu'une créature possède des caractéristiques particulièrement hautes (Exemple: Force pour un éléphant et Agilité pour un colibri).

Effets spéciaux des caractéristiques

A partir du niveau 4, une caractéristique commence à pouvoir permettre au personnage de résoudre certaines actions supra-normales. Un bon score en perception permettra de voir dans le noir et une force de 6 de soulever une tonne. Les effets exacts sont laissés à l'appréciation du maître de jeu.

Liste des caractéristiques

Force (FO): Résistance aux coups, combat au contact et puissance physique.

Précision (PR): Caractéristique utilisée surtout pour les pouvoirs à distance et pour les actions demandant un maximum de soin et de maîtrise de soi.

Volonté (VO): Résistance et puissance psychique. Utilisable en défense même pour un personnage n'ayant aucun pouvoirs mentaux.

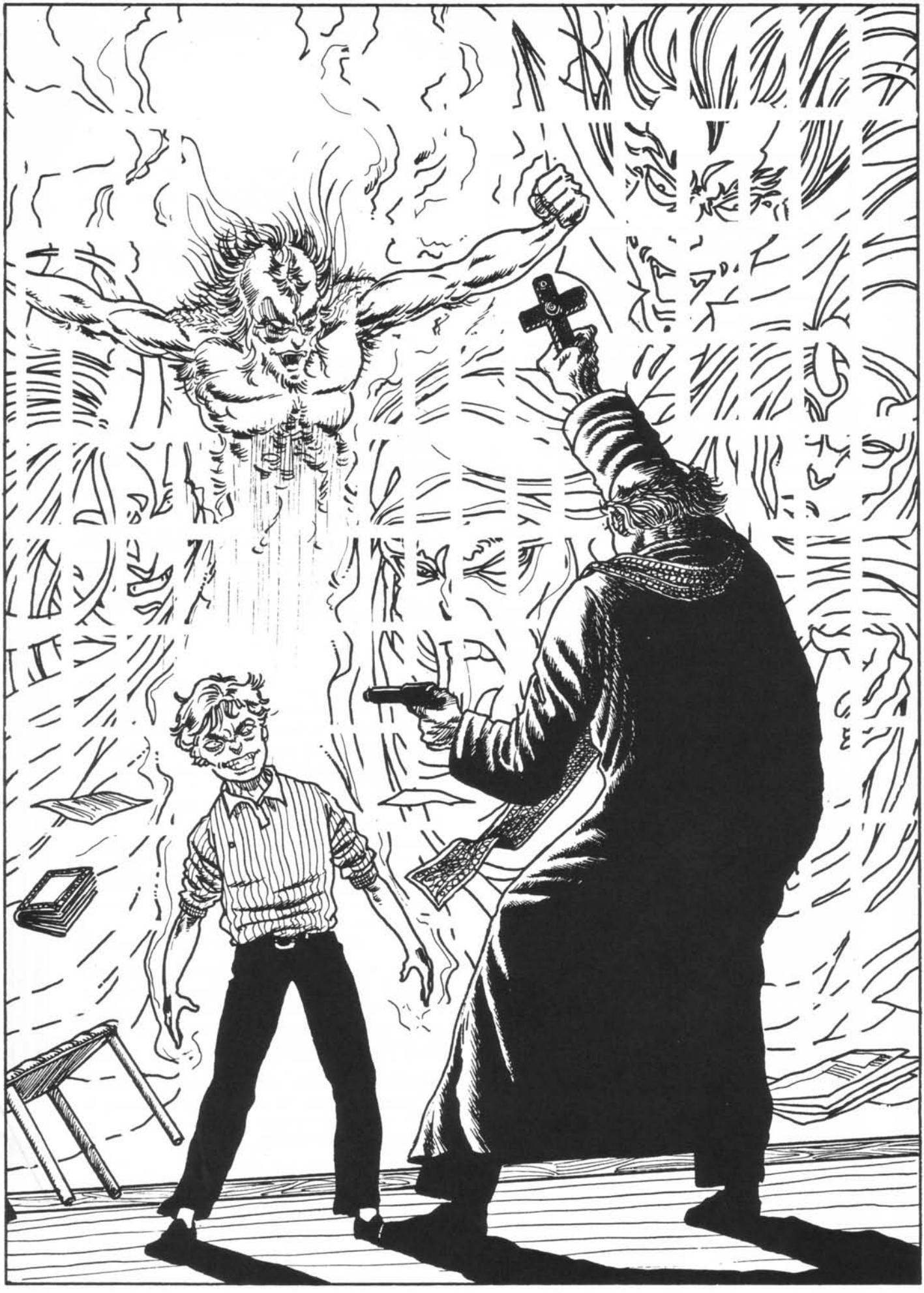
Perception (PE): L'ensemble des cinq sens et un peu le sixième. Utilisé pour les armes à distance.

Agilité (AG): Souplesse du corps et coordination.

Apparence (AP): La beauté physique du personnage et son charisme.

Les talents

Chaque personnage est aussi doté de un ou plusieurs talents. Ils permettent aux personnages d'utiliser efficacement leurs dons (les caractéristiques) pour des actions particulièrement importantes ou compliquées. La liste ci-dessous vous donne aussi la façon de les utiliser. Vous devrez cependant déjà avoir lu la partie "Utilisation des talents" pour utiliser efficacement ce chapitre. Chaque talent est doté d'un niveau qui n'est pas, lui non plus, sur une échelle linéaire.



Niveau	Signification
-x	Profane.
0	Amateur.
+1	Amateur averti ou professionnel moyen
+2	Expert en la matière
+3	Niveau impossible pour un être humain. Rare même pour un Ange.

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

Lorsqu'un personnage ne possède pas le talent nécessaire (niveau- x) à la résolution de l'action qu'il entreprend on utilise le niveau 0, assorti d'un malus de x colonnes (voir "Modificateurs de la table UM"). X représente un chiffre entre -1 et -8.

Liste des talents

La liste ci-après n'est pas du tout limitative. Le maître du jeu pourra créer de nouveaux talents dont il dotera ses personnages et qu'il pourra même proposer aux joueurs. Vous trouverez aussi, entre parenthèses, la caractéristique conseillée pour la résolution d'une telle action. Le malus lorsque le personnage ne possède pas le talent est indiqué entre parenthèses après le nom.

Physique

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

Grimpé(-2): Ce talent sert à se déplacer sur une surface verticale (Agilité) ou à évaluer la difficulté d'une telle progression (Perception).

Nage(-1): Cet talent permet à la créature qui l'utilise de se mouvoir (Force) sans problèmes sur (et dans une certaine limite) sous l'eau.

Esquive(-1): Ce talent sert à éviter les coups lors d'un combat (Agilité).

Course(-1): Ce talent sert à prendre ses jambes à son cou (Force) en cas de problèmes.

Moto(-2): Ce talent sert à utiliser efficacement les véhicules roulants (Perception) sur 2 et 3 roues et éventuellement à les réparer (Précision).

Voiture(-2): Ce talent sert à utiliser efficacement les véhicules roulants (Perception) sur 4 à 6 roues et éventuellement à les réparer (Précision).

Camion(-2): Ce talent sert à utiliser efficacement les véhicules roulants (Perception) sur 6 roues (et plus) et éventuellement à les réparer (Précision).

Hélicoptère(-4): Ce talent sert à utiliser efficacement un hélicoptère (Volonté) et éventuellement à le réparer (Précision).

Spécialisation(Variable): Il existe bien sûr de nombreux autres véhicules, mais il est rare que les personnages de Magna Veritas 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).

Survie(-2): Ce talent sert à se nourrir (Perception), se repérer (Perception) et se déplacer (Agilité) dans un milieu hostile (à déterminer au choix).

Artistique

Il est impossible de donner une liste complète des talents artistiques. Je me bornerai à donner quelques exemples avec leurs caractéristiques associées: Danse(-4) (Agilité), peinture(-2) (Perception), sculpture(-4) (Perception), chant(-3) (Perception), comédie(-3) (Volonté) etc...

Scientifique

Médecine(-4): Ce talent permet de diagnostiquer une maladie ou une blessure (Volonté) et soigner un tel blessé, si le matériel adéquat est disponible (Précision). Un bas niveau correspond aux premiers soins et un niveau +2 correspond à un chirurgien. Un jet réussi permet de récupérer un nombre de points de force selon la durée du traitement et le niveau. Note: Le niveau+3 correspond à une faculté surnaturelle que seuls les Anges peuvent acquérir.

Niveau minimum	Durée	Nombre de points récupérés
0	1 minute	1
+1	1 journée	2
+2	1 semaine	3
+3	1 minute	2

Chimie(-6): Ce talent permet d'analyser des substances inconnues du personnage (Volonté) et de fabriquer quelques gadgets "chimiques" comme cocktail molotovs au sodium et gaz lacrymogène (Précision).

Mécanique(-3): Ce talent permet de concevoir (Volonté) et de réparer (Précision) les machines technologiques de grande taille (où l'électricité et la mécanique est plus importante que l'électronique).

Electronique(-6): Ce talent permet de concevoir des gadgets électroniques (Volonté), savoir les utiliser au mieux de leurs possibilités, réparer de tels appareils et déjouer les systèmes de sécurité modernes et autres serrures électroniques (Volonté).

Informatique(-5): Ce talent permet de fabriquer des programmes, de les utiliser et, bien sûr, de pirater les réseaux existants (Volonté).

Communication

Baratin(-1): Ce talent permet de rapidement faire avaler n'importe quoi à un autre personnage (Perception) en le noyant de paroles et de faits illogiques ou sans liens entre eux.

Discussion(-2): Ce talent permet de faire triompher son point de vue (Volonté) lors d'un débat long et réfléchi.

Tactique(-2): Ce talent permet de commander (Volonté) un petit nombre d'hommes (moins de 30) lors d'un conflit réduit (un groupe de bâtiments par exemple).

Stratégie(-3): Ce talent permet de commander (Volonté) un grand nombre d'hommes (plus de 30) lors d'un conflit important (une ville par exemple).

Langues(-8): Ce talent en regroupe en fait une infinité. Il en existe un pour chaque langage terrestre. Il servent à parler avec des autochtones (Volonté). Un personnage possède sa langue de naissance au niveau+1.

Séduction(-1): Ce talent permet de faire comprendre à un membre du sexe opposé que vous avez une attirance physique envers lui et bien sûr, s'arranger pour que ce soit réciproque (Apparence).

Savoir-faire(-4): Ce talent permet de connaître les us et coutumes des grands de ce monde (Volonté), la façon de se tenir à table et ce qu'il faut mieux ne pas dire lorsque tout le monde a les yeux tournés vers vous.

Ruse

Discrétion(-1): Ce talent regroupe tout ce qu'un personnage peut utiliser comme tactiques pour passer inaperçu, que ce soit le déplacement en silence (Agilité), dans les coins d'ombre (Agilité) ou dans une foule (Perception).

Crochetage(-3): Ce talent est utilisé pour ouvrir les serrures mécaniques (Précision) et certains systèmes de sécurité primitifs.

Manipulation(-2): Ce talent est utilisé à la fois pour jongler (Précision) ou faire les poches à un petit camarade (Agilité).

Combat

Arme de poing(-3): Ce talent sert à toucher une cible (Perception) avec un revolver, un pistolet ou une arbalète de poing. Il peut aussi servir à entretenir ou réparer une telle arme (Précision).

Arme d'épaule(-2): Ce talent sert à toucher une cible (Perception) avec un fusil, normal, à pompe ou à lunette ou encore une arbalète. Il peut aussi servir à entretenir ou réparer une telle arme (Précision).

Arme lourde(-3): Ce talent sert à toucher une cible (Perception) avec une arme montée sur trépied ou sur véhicule, comme par exemple un canon à tir rapide, une mitrailleuse ou un lance-flamme. Il peut aussi servir à entretenir ou réparer une telle arme (Précision).

Lancer(-1): Ce talent permet de lancer aussi bien un couteau qu'une grenade à un point précis (Précision).

Spécialisation(Variable): Certaines armes sont d'une utilisation très spéciale (comme l'arc, le lance-flamme portatif 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.

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

Arme de contact lourde(-3): Ce talent permet d'utiliser les armes de contact (Force) de grande taille (entre la hache de bataille et le marteau à deux mains en passant par la masse d'arme et la hallebarde).

Corps à corps(-1): Ce talent est utilisé pour frapper avec ses armes naturelles (Agilité) (poings, pieds ou tête). Il correspond, à bas niveau, au pugilat et aux arts martiaux à un niveau supérieur ou égal à +2.

Les pouvoirs

... L'homme! Quelle idée folle, quel dangereux caprice. Mais dans le fond quel jeu fascinant, quelle terrible tentation. Après tout, peut-être cela en valait-il la peine. Bah! Advienne que pourra. Et puis, en période de création, on pouvait bien se montrer optimiste. "Allons, donne moi ça", dit le Tout puissant en saisissant le fatal projet. Et il y apposa sa signature.

Buzzati "La création"

Brebis Egarée

- Ici Winter F.M. 88.9 stéréo, vous venez d'entendre Rickie Lee Jones "Theme For the Pope", suivit de "Blood Of The Christ" des Cures. Il est maintenant exactement minuit, l'heure de votre rendez-vous quotidien avec Marc Kiligen, l'Ange de vos nuits, mais, bien sûr, après une page de publicité.

Du dix huitième étage de la tour Montparnasse, Marc avait une vue imprenable sur Paris, qui avait du mal à s'endormir. Il observait les passants frileux tout en s'amusant à faire des volutes de Gitane, en attendant

que le voyant rouge du studio lui signale le début de son émission. Il aimait la ville milliénaire et c'était là son unique péché. Une lueur pourpre éclaira le décor High Tech du studio.

- Bonsoir, il est minuit et des poussières, la nuit est belle et je compte bien vous escorter jusqu'aux aurores. Quel que soit votre problème, appelez moi au 42.27.42.27 et nous tenterons ensemble d'y apporter une solution. Mais je vois que nous avons déjà un appel... de Fred, alors Fred quel est ton problème?
- J'ai pas de problèmes!
- Allons, nous avons tous des problèmes, et croire que l'on en a pas est un grave problème, n'est ce pas?
- Si, j'ai un problème...
- Alors parlons en si tu le désire.
- Mon problème c'est toi grosse larve, ta voix mielleuse et tes discours pleins de bons sentiments, eurk... Ca me donne la nausée.

La voix de Marc se fit plus grave et plus profonde aussi, il faisait appel à ce que les autres appelaient son extraordinaire charisme.

- Ai confiance en moi, Fred, ta voix est pleine de colère et d'amertume. Pourquoi? La haine ne peut que détruire...
- Tes grotesques trucs de théâtre me font gerber, crève pourriture!!!

Marc s'assura que personne ne faisait attention à lui dans le studio. Un éclair électrique se forma entre son index et le combiné téléphonique. Il disparut dans une gerbe d'étincelles, comme absorbé par l'appareil, puis son corps réapparut de la même maniere, tout cela n'avait pas duré une seconde et il ne subsistait de son exploit qu'une persistante odeur d'ozone.

- Assez maintenant, j'ai la nette impression que vous faites partie de ces minables qui n'ont rien fait de leur vie, et qui se prennent pour Dieu le père sous le prétexte qu'ils n'ont jamais rien raté de leur vie. Mais c'est votre vie que vous avez raté, et dont le résumé tiendrait aisément sur une demi-feuille de papier hygiénique!

Marc avait vaincu, à l'autre bout du fil l'homme était en larmes.

- C'est vrai, tout ce que vous avez dit est vrai, je ne suis qu'un raté et un envieux, et en plus je suis gros et...

L'homme raccrocha et Marc se demanda s'il n'y était pas allé un peu fort.

- Ecoutez Fred, je sais que vous nous écoutez encore, alors je veux que vous me rappeliez, je vous prendrait hors-antenne et nous fixerons un rendez-vous pour nous voir en particulier. Quant à vous fidèles auditeurs, je vous dédie ce disque.

L. Sarfati

Les pouvoirs sont, comme les talents, utilisés par les personnages pour réussir plus facilement une action entreprise. La différence principale entre les talents et les pouvoirs est qu'ils sont normalement réservés 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.

Détermination des points de pouvoir

Tout être possédant au moins une capacité utilisant des Points de pouvoir (PP) possède un nombre de Points de pouvoir maximum égal à sa volonté. Ajoutez à cela un point par tirage sur la table des pouvoirs (que la capacité acquise soit bénéfique ou non). Voir à ce sujet, pour plus de précision la partie "Création des personnages".

Récupération des points de pouvoir

Chaque personnage possédant des points de pouvoir les récupère selon un barème dépendant de son type. Voir à ce sujet la partie "Création des personnages". Dans tous les cas, la créature ne peut augmenter ses PP au dessus de ses points de pouvoir maximum avec ce type de récupération. Quel que soit ce barème, un tel personnage au repos complet récupère 1PP par 24 heures.

La table unique multiple

Toutes les actions, dans Magna Veritas 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 utilisées de plusieurs façons différentes. Pour simplifier les textes suivants nous appelerons cette tabie: table UM.

Niveau du talent	Caractéristique -	1	2	-	-	3	-	-	4	-	-	-	-	5	-	-	-	6
0	11	13	21	22	23	24	25	26	32	33	34	35	41	43	46	53	61	66
+1	13	21	32	34	36	43	45	51	54	55	56	62	64	66	66	66	66	66
+2	16	24	43	46	54	62	63	64	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66
+3	31	43	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66

Utilisation des caractéristiques

Quand un personnage tente une action qui n'a pas de rapport avec un talent particulier (comme éviter de trébucher lors d'une course en terrain rocheux) le maître de jeu doit définir la caractéristique qui s'en rapproche le plus et établir un niveau de difficulté adéquat selon le barème suivant:

0	Difficile
+1	Moyen
+2	Facile

Il repère la caractéristique concernée sur la table UM et ce niveau de l'autre côté (sur l'échelle de 0 à 2). Le résultat obtenu sur le tableau est le chiffre (inférieur ou égal) à obtenir avec un D666. Les unités seront utilisées, comme de bien entendu, pour quantifier une éventuelle réussite.

Exemple: Gustave, un damné serviteur de Satan un tant soit peu intelligent découvre une réunion secrète de Médecins du monde dans un HLM, et tente de s'enfuir de suite par l'escalier de secours afin d'alerter son supérieur. Un des conférenciers se lance immédiatement à sa poursuite. Malheureusement pour ce pauvre hère, l'escalier est rouillé et branlant. le maître de jeu décide donc, dieu ait son âme, qu'il peut à tout instant manquer une marche. La caractéristique est l'agilité (1, car Gustave n'est qu'un maladroit, et un humain qui plus est) et la difficulté est de +2 (facile). Le maître de jeu doit donc réussir un jet de D666 inférieur ou égal à 24. Il lance 146, Gustave réussit donc à descendre, et qui plus est, gagne 6 mètres sur son poursuivant (Résultat : 14, l'unité (6) a fait l'objet de l'interprétation du Maître).

Autre exemple: Un de mes collègues, l'ange BOKA, dit "Le Pourfendeur De La Quatrième Dimension" tente d'enfoncer une porte dans les locaux de la RATP. La difficulté est moyenne (+1) et sa force est de 5. Il doit donc réussir un jet de D666 inférieur ou égal à 54. Le maître de jeu lance les dés et obtient 265. La porte est enfoncée et vole de 5 mètres à l'intérieur de la pièce (Résultat des unités).

Utilisation des talents et des pouvoirs

Lorsque qu'un personnage désire utiliser un de ses talents au service du bien, où que le maître de jeu estime que c'est nécessaire, il repère la caractéristique concernée sur la table UM et son niveau de talent de l'autre côté (sur l'échelle de 0 à 3). Le résultat obtenu sur le tableau est, comme ci-dessus le chiffre (inférieur ou égal) à obtenir avec un D666. Les unités seront utilisées pour quantifier une éventuelle réussite (Je ne le répèterai jamais assez). Voici encore d'autres exemples.

Exemple: Ce pauvre Gustave, qui se trouve toujours dans les escaliers, décide que cela en est assez et décide de tirer sur ce cher médecin du monde. Il sort donc son rutilant fusil à pompe (1657 Francs Decathlon pas cher) et tire. Gustave possède "Arme d'épaule+2" et a une perception de 2. Il doit donc réussir un jet inférieur ou égal à 43. Il obtient 545; il rate donc sa cible et enlève la peinture de la rampe sur cinq mètres de longueur...

Autre exemple: Ce cher PIKO, un ange vendeur de chaussures de luxe, tente de charmer un magnat de la finance, pour lui faire avaler une facture un peu salée. Il a le pouvoir "Baratin+3" et une Perception de 3. Il doit donc réussir un 66 ou moins sur un D666; il réussit donc obligatoirement. Il lance le dé et obtient 342. Il n'y a qu'à interpréter les unités, et le maître de jeu décide que le financier lui achète même deux containers de plus.

Résolution des conflits

Lorsque qu'un personnage tente une action et qu'un autre souhaite se défendre ou l'en empêcher, chacun des deux protagonistes utilise le talent, caractéristique ou 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 l'attaquant	Jet du défenseur	Résultat
Raté	Raté	Rien ne se passe
Raté	Réussi	Rien ne se passe
Réussi	Raté	Le défenseur n'a aucun effet sur l'attaquant
Réussi	Réussi	Conflit réel (voir ci-dessous)

Lorsqu'il y a conflit proprement dit, le maître de jeu doit comparer le résultat des unités qui sert, pour une fois, à autre chose qu'à palier 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 en faisant usage de l'évidente équité qui convient.

Exemple: Notre désormais tristement populaire Gustave essaye de tirer encore une fois, malgré l'aura bénéfique qui entoure le médecin (l'espoir fait vivre, mais plus très longtemps dans son cas). Gustave touche (Il obtient 163), mais le médecin esquive (Il obtient 216 et réussit). 3 contre 6 (Résultat des unités), l'envoyé de dieu gagne donc et esquive.

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.

Exemple: Avec l'exemple ci-dessus, le résultat final des unités du jet d'esquive est de 3 (6 par rapport à 3).

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 placée en dessous de la caractéristique adéquat). Une modification vers la gauche représente un malus et vers la droite un bonus.

Exemple: Retrouvons BOKA (LPDLQD), qui après avoir enfoncé la porte, décide de purifier au lance- flammes les contrôleurs RATP en pleine *messe noire (Il a Lance-flamme*+2 et une perception de 4). Le maître lui inflige un malus de -2 pour la pénombre et un bonus de +1 pour la distance, ce qui donne un malus de -1 (-2 +1). Il décale donc sur la table UM de une colonne vers la gauche et doit donc réussir un jet inférieur ou égal à 64.

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. Notez que ce décalage est ajouté à celui donné par le maître de jeu (si décalage il y a)

Exemple: Mettons que LPDLQD désire purifier un grand coup. Il se met un malus de quatre colonnes, et doit donc réussir un jet inférieur ou égal à 46. Il obtient 345 et le résultat des unités est considéré comme étant 9 (Résultat: 5 et malus: 4).

Note: Si, à la suite de malus, l'emplacement utilisé dépasse la colonne "-" (la plus à gauche), l'action est obligatoirement ratée. Si, au contraire, elle dépasse la colonne "6", l'action est obligatoirement réussie.

CREATION DES PERSONNAGES

Dans toute partie jeu de rôles, et surtout dans Magna Veritas, 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.

Les êtres humains

Les êtres humains sont les plus intelligentes créatures de la terre. Ils sont néanmoins particulièrement fragiles, autant du point de vue physique que psychique. Ainsi, tout humain possédé par le démon devra être exorcisé ou purifié par la voix des armes.

Les caractéristiques

Un être humain adulte est créé avec 10 points à partager dans les 6 caractéristiques de base. Le maximum est 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 0, 2 points donnent un niveau +1 et 4 points donnent un niveau +2. Le niveau maximum d'un talent est +2.

Les pouvoirs

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

Quelques êtres humains

	FO	VO	AG	AP	PR	PE	Talents
Normal	2	2	1	2	1	2	Esquive, Baratin, Professionnel+1
Scientifique	1	3	1	1	2	2	Scientifique+2, Scientifique, Discussion+1
Militaire	2	1	2	1	2	3	Arme+2, Arme, Tactique+1
Policier	2	2	1	2	2	2	Arme+1, Corps à corps+1, Véhicule, Esquive
Skinhead	3	1	2	2	1	1	Corps à corps+1, Esquive, Arme de poing
Chrétien	1	3	1	2	2	1	Discussion+1, Baratin, Esquive

Professionnel: Un talent ayant rapport avec le métier du personnage au choix.
Arme: Un talent d'arme au choix.
Véhicule: Un talent de conduite au choix.
Scientifique: Un talent scientifique au choix.

Les Serviteurs de Dieu

Béni soit le Seigneur, mon rocher,
Qui instruit mes mains au combat
Et mes doigts pour la bataille,
Mon amour et mon rempart,
Ma citadelle et mon libérateur,
Mon bouclier, en lui je m'abrite,
Et lui range les peuples sous moi.

Psaume 144

Les Serviteurs de Dieu ont un corps d'humain, mais une âme d'une intégrité phénoménale. Ils sont intelligents, mais incapables de désobéir à un ordre divin. Les Serviteurs sont sous les ordres d'un Ange ayant le pouvoir requis (52-).

Les caractéristiques

Un Serviteur de Dieu débutant est créé avec 12 points à répartir dans les 6 caractéristiques de base, le maximum étant 3.

Les talents

Les Serviteurs possèdent 10 points à partager. Ces points pourront être répartis comme suit: 1 point donne un niveau de talent de 0, 2 pts donnent un niveau de +1, et 4 pts donnent un niveau de +2.

Les pouvoirs

Les Serviteurs de Dieu possèdent 1 pouvoir. Le niveau maximum est 0. Leur nombre de points de pouvoir est égal à leur volonté plus leur nombre de pouvoirs. Ils les récupèrent à raison d'un toutes les six heures.

Objets et capacités spéciales

Afin de pouvoir réduire à néant le mal, les Serviteurs sont généralement bien équipés, chacun avec le matériel nécessaire à l'accomplissement de sa tâche. Voir "annexes".

Les Serviteurs sont dotés du pouvoir de "Volonté supra-normale" au niveau +0, quand ils sont en présence maléfique. Cela ne leur coûte aucun point de pouvoir.

Life's filled with many paths
With one should I take?
When the choicecomes, I won't run
I'll be thinking straight!

Youth Of Today

Les Soldats de Dieu

Sortons les épées, la poudre et le plomb
Et la Garde sainte s'avance
Et la lune est si haute et le monde si vaste
Et la croix du Seigneur guide nos pas

Nous sommes la Garde sainte
Qu'aucun pêcheur ne peut aimer
La Garde sainte du Seigneur
La meilleure troupe du monde

Chant des soldats de Dieu

Les Soldats de Dieu forment des équipes para-militaires ou des réseaux de personnes très spécialisées, sous la direction d'Anges possédant le pouvoir requis (53-). Ils n'obéissent qu'à eux, et bien sur aux instances divines supérieures. Ce sont des êtres humain légèrement améliorés, tout au moins sur le plan intellectuel: les Soldats possèdent une indépendance d'esprit faisant défaut aux Serviteurs. Un Ange fautif pourra être réincarné en Soldat, afin de suivre un Grandiose Stage d'Humilité.

Les caractéristiques

Le soldat de base sera créé avec 14 points à répartir dans les 6 caractéristiques principales, le maximum étant toujours 3.

Les talents

Un Soldat de base est créé avec 12 points de talents: 1 point donne un niveau 0, 2 points donnent un niveau +1, 4 points donnent un niveau +2, niveau maximum, on ne le répètera jamais assez...

Les pouvoirs

Les Soldats de Dieu possèdent 2 pouvoirs (maximum +1). Ils possèdent un nombre de PP maximum égal à leur volonté plus leur nombre de pouvoirs. Ils les récupèrent à raison d'un toutes les trois heures.

Objets et capacités spéciales

Les Soldats de Dieu sont équipés d'un matériel assez sophistiqué et même, pour certains "gadgets", d'une technologie encore inconnue (Voir "annexes"). Les Soldats de Dieu possèdent tous, comme les Serviteurs et en sus de leurs 2 pouvoirs, le pouvoir "Volonté supra-normale", mais au niveau +1. Pour ce qui est de leur résistance physique, voir le chapitre "Effet des blessures sur les humains".

Les Anges

Alberto, cria la femme, t'as vu? Une femme qui vient de passer...

- Comment qu'elle était? Fit-il sans lever les yeux de son journal.
- Une vieille, répondit sa femme, une pauvre vieille toute décrépie. Elle avait l'air épouvantée.
- Toujours comme ça, grommela l'homme. A ces étages-ci on ne voit passer que des vieilles. Les belles filles, on ne peut les reluquer que tout là haut, vers le cinq centième étage. C''est pas pour rien que ces appartements coûtent chers.
- Oui, mais au moins, ici, observa sa femme, on entend quand elle s'écrasent par terre.
- Cette fois-ci on ne l'aura même pas entendue.

Et il but une gorgée de café...

Dino Buzzati "Le K"

La chute

- Pour la centième et dernière fois, quel est votre nom, bordel !

La scène était cocasse et ne manqua pas d'amuser Martin, et Martin n'avait pas souvent l'occasion de rire. Son sourire était empreint de tristesse et d'ironie; le commissaire Michelet, son supérieur hiérarchique craquait littéralement en interrogeant son dernier client. Il fallait dire qu'il était du genre à s'emporter monsieur Michelet avec les petits futés. Alors en face d'un mec comme celui qu'il interrogeait depuis vingt quatre heures, il ne pouvait que craquer. Monsieur X, comme on l'avait surnommé au poste était accusé d'une vingtaine de viols, de meurtres avec toute une panoplie de sévices divers. Une femme l'avait formellement reconnue comme étant l'individu qui l'avait violé six fois par intervalles de six mois, et cela, à chaque fois, à six heures tapantes de l'après-midi; un vicieux premier choix. Il était grand, habillé chez Christian Dior, ses cheveux étaient blanc mais il ne paraissait pas plus de quarante ans, ses yeux étaient bleues clair et empreints de haine et de violence. Sa mâchoire était dure et sa bouche arborait toujours un sourire narquois. L'inspecteur Martin observait depuis une heure, derrière une vitre sans tain, cet interrogatoire qui tournait à la bouffonnerie puisque Monsieur X n'avait pas ouvert la bouche de puis le début.

- Foutre de Dieu !!! Tu vas parler salope ?!

Martin détestait que l'on parle de Dieu et le commissaire qui le savait lança un regard désolé au miroir dans le but de se faire pardonner.

- Bon, moi je laisse tomber, ou ce type est sourd-muet, ou bien les psy peuvent venir le chercher tout de suite parce qu'il n'y a vraiment rien à tirer de ce légume.

Le "légume" le regarda incrédule, puis ouvrit la bouche et le commissaire put entendre une voix rauque lui demander:

- Vous n'auriez pas un verre d'eau mon bon ami, on étouffe littéralement dans vos locaux enfumés.

Le commissaire, pris d'un tremblement nerveux, écrasa le gobelet de café qu'il tenait dans sa main et le contenu brûlant se répandit sur son pantalon, il jura et Martin gloussa derrière la glace. Le commissaire sortit et pénétra dans la pièce contiguë dans laquelle Martin se trouvait

- Je n'en peut plus Martin, votre Monsieur X me fait passer pour un crétin auprès de tous mes hommes, je veux bien vous passer la main, mais c'est peine perdue, ce mec est une vraie saloperie.
- Allez vous coucher commissaire vous l'avez bien mérité. Je vais prendre la relève et si je n'arrive à rien d'ici une demi-heure, j'irai aussi me coucher.

Martin entra dans la salle de l'interrogatoire, l'inconnu était confortablement assis et sirotait un verre d'eau. Il fit une mine dégoûtée et reposa le verre à peine entamé. Martin décida d'utiliser au mieux son empathie naturelle.

- Inspecteur Jerôme Martin, dit-il. Désolé, mais nous n'avons plus de champagne à vous proposer.
- Vous, je vous ait déjà vu quelque part, répondit Monsieur X en se grattant le crâne, ouais, c'était vous le crétin qui se planquait derrière la glace.

Martin encaissa, il était probable que l'individu auquel il avait à faire avait une grande habitude des commissariats, puisqu'il était évidement impossible qu'il ait pu voir à travers le miroir.

- Puisque vous êtes maintenant d'humeur causante, vous pourriez nous dire votre prénom ?
- Joseph.
- Et bien voilà, quand on y met de la bonne volonté, comme cela tout le monde pourra aller bientôt se coucher.

Martin se félicita intérieurement d'avoir réussi à extirper son prénom à l'énergumène. Il réveilla son assistant qui sursauta et commença à taper à la machine.

- Nom de famille ?

Joseph fit une moue amusée mais ne répondit pas.

- Bon, alors, passons à la profession...
- Saint patron des cocus ! Dit Joseph avant de partir dans un grand rire fou.
- Il est taquin, dit l'assistant en s'emparant de son Typex.
- Reconnaissez vous les accusations de viols et de meurtres qui son portées contre vous ?
- Viol, meurtre, c'est un peu vague toutes ces appellations, par exemple, la dernière, je l'ai sodomisée en lui taillaidant tout le corps avec un rasoir. Ensuite, continua calmement Joseph, je l'ai pénétrée par l'orifice que Dieu créa pour la copulation, tout en enduisant son corps de gros sel, mais en faisant en sorte qu'elle ne claque pas tout de suite... Ah les délicieuses contractions qui secouaient son petit corps gracile. Enfin, je lui ait percé le crâne avec une chignole, créant ainsi un nouvel orifice que j'avait choisit, moi, pour la copulation, et là, dans les entrailles de son cerveau, j'ai répandu ma semence.
- Martin réprima un haut le coeur et réalisa que la mère de la victime passait demain pour identifier le corps. Là, il sortit vomir sous le regard amusé de Joseph.

Martin pénétra à nouveau dans la salle d'interrogatoire s'essuyant la bouche du revers de sa manche.

- Vous êtes l'être le plus abject que j'ai jamais eut l'occasion de voir !!!
- Merci, dit simplement Joseph.
- J'ai assez écouté d'horreurs pour ce soir, je vais me coucher, mais je tient à interroger personnellement ce Monsieur... Joseph, demain matin, disons six heures.

Et Martin partit se coucher sur le sofa de son bureau. Martin passa une des nuits les plus agitées de sa vie; il rêva d'une créature démoniaque et ailée qui lui courrait après, il rêva de sa mort dans une fusillade et ce rêve-ci fut terriblement réaliste, enfin il vit la créature ailée qui cette fois le rattrapa, lui dit d'arrêter de se sauver car cela ne servait à rien dans un rêve. Elle avait dans la difformité de ses traits des ressemblances troublantes avec Joseph.

- Admire, avant de juger, tout ce que je t'offre.

Et dans les yeux félins de la créature il vit l'ombre de Lucifer et fut tellement ébloui par la fascinante beauté qui en émanait qu'il détourna son regard. La créature lui pris la tête dans ses mains griffues et chitineuses et l'obligea à se plonger de nouveau dans son regard envoûtant. Et il vit les brasiers de Belial, il vit les statues vivantes de Crocell, il vit les orgies éternelles d'Andrealphus, il vit le malin dans toute son intégralité et de toute sa diabolique splendeur.

- Maintenant seulement, tu peut juger, et choisir...

Martin se réveilla en sueur, se servit un verre d'eau et y ajouta un cachet d'aspirine, puis il se dirigea vers la cellule de Joseph bien décidé à en finir avec cette histoire qui l'avait plus profondément marqué qu'il n'avait bien voulut se l'avouer auparavant. Il entra dans la cellule et vit Joseph qui regardait un insecte au plafond.

- Fascinantes créatures, n'est ce pas ?

Martin leva les yeux au plafond puis reporta son attention sur Joseph. Mais Joseph n'était plus là et la créature de son pire cauchemar siégeait à sa place, assise sur un siège ridiculement petit pour lui.

- Alors inspecteur Martin, bien dormi ?

Martin restait pétrifié de terreur incapable de prononcer un son, et il comprit ce que l'on appelait la peur.

- Soit des nôtres dit la créature infâme en lui tendant la main.

Martin tendit sa main et effleura la paume de la main chitineuse. A cet instant, le décor se dissipa en vapeurs et Martin se retrouva à plusieurs centaines de mètres au dessus du sol. Autour de lui se tenait des êtres ailés desquels émanaient une surnaturelle beauté et sagesse. Certains pleuraient, d'autres se taisaient, d'autres enfin partaient. Martin n'avait toujours rien dit, maintenant il se souvenait avoir été tué dans une fusillade. Là, il devait être au paradis, ou plutôt au purgatoire. La créature infâme était toujours là, hilare.

Archange Laurent, pouvez-vous nous débarrasser de cette engeance du malin, il ne sera plus utile aujourd'hui, et son odeur m'insupporte, dit Saint Pierre. L'archange partit avec le Démon devant lui.

- Quant à toi, dit Pierre en désignant Martin, je ne peut plus rien pour toi; et Martin, en larmes se senti tomber.

Sainte Marie, Mère de Dieu, qui avait assisté à ce triste spectacle, demanda:

- Pierre, je ne peux plus souffrir ce genre de scènes et je veux que cela cesse dès aujourd'hui.
- allons, Marie, vous ne réalisez pas combien d'efforts demande la formation d'un Ange, alors qu'il y ait des pertes lors de la sélection est regrettable mais cela vaut largement mieux que de perdre un de nos serviteurs. De toutes façons ce sont des ordres du Tout Puissant.
- Et bien je vais de ce pas lui en parler !
- C'est cela, c'est cela dit Pierre en s'éloignant d'elle.

Pendant ce temps, Martin tombait et tombait encore, mais cette chute ne lui faisait plus peur, il savait qu'il ne s'écraserait pas sur le sol mais qu'il s'enfoncerait dans les entrailles de la terre pour y trouver certainement sa place...

L. Sarfati

Les Anges seront les créatures les plus souvent jouées. Les Anges sont purs, incorruptibles, et au dessus de toute comparaison quant à leur supériorité face aux démons.

Les caractéristiques

Un Ange débutant est créé avec 20 points à répartir dans les caractéristiques de base. Le maximum est 5.

Les talents

Un Ange débutant est créé avec 8 points de talents. 1 point donne un niveau 0, 2 points donnent un niveau +1, et 4 points donnent un niveau +2, niveau maximum.

Les pouvoirs

L'Ange débutant possède 4 pouvoirs. Le niveau +2 est encore une fois le maximum. Ils possèdent un nombre de PPs est égal à leur volonté plus le nombre de pouvoirs possédés. Ils les récupèrent selon un barème spécial qui dépend de leur patron (et un tous les 24 heures de toute façon).

Objets et capacités spéciales

Au moment de leur incarnation, les Anges n'ont d'autres possessions que des vêtements, le corps physique et leur âme. Ils n'ont, si l'on peut dire, aucune capacité spéciale, si ce n'est leur formidable résistance aux coups (Voir le chapitre "Effet des blessures sur les Anges".

Résumé

Type	Caractéristiques	Talents	Pouvoirs	Récupération
Humain	10(3)	6(+2)	-	-
Serviteur	12(3)	10(+2)	1(+0)	1/6 heures
Soldat	14(3)	12(+2)	2(+1)	1/3 heures
Ange	20(5)	8(+2)	4(+2)	1/24 heures + spécial

Caractéristiques: Nombre de points à partager (maximum).
Talents: Nombre de points à partager, voir barème (maximum).
Pouvoirs: Nombre de pouvoirs (maximum).
Récupération: Des points de pouvoir.

CREATION DES PERSONNAGES-JOUEURS

> Béni soit celui qui vient,
> Lui, le Roi, au nom du Seigneur!
> Paix dans le ciel
> Et la gloire aux plus haut des cieux!
>
> L'Evangile selon St. Luc

Les joueurs doivent créer, normalement, un Ange. Il aura les caractéristiques données ci-dessus avec les petites modifications suivante.

1- Le personnage choisi un premier pouvoir dans la table privilégiée de l'Archange qu'il sert.
2- Le personnage détermine semi-aléatoirement 3 pouvoirs dans la table générale ou aléatoirement dans la table privilégié de l'Archange qu'il sert.
3- Le personnage peut prendre une limitation (tirée sur un D66, 6 pour les centaines) et recevoir un pouvoir de plus, aléatoirement, dans la table générale. Cette dernière option rajoute 2PP à l'Ange (un pour le défaut, un pour le pouvoir).

LES POUVOIRS DES ANGES

Chaque fois qu'une créature bénéfique doit déterminer un pouvoir, il doit jeter un D666 sur la table ci-dessous puis se référer aux explications données après. Un pouvoir acquis de cette façon est au niveau 0. Le niveau augmente d'un chaque fois que le pouvoir est sélectionné à nouveau (aléatoirement ou non). Certains pouvoirs n'ont pas de niveaux et sont indiqués avec une astérisque après leur nom. Leurs effets cumulatifs sont indiqués dans leur description.

Lors de la création d'une créature possédant des pouvoirs, ceux-ci sont déterminés à l'aide la méthode "semi-aléatoire" (voir ci-dessous). Par la suite, une des trois méthodes sera utilisée (selon le type de pouvoir acquis).

Méthode aléatoire: Le personnage jette un D666 et consulte le résultat tel quel dans la table.
Méthode semi-aléatoire: Le personnage jette un D66 et choisit les centaines.
Méthode "au choix": Le personnage choisit un pouvoir dans la table ci-dessous. Son supérieur immédiat (L'Archange dans le cas d'un Ange et le Dieu dans le Cas d'un Archange) devra accepter cette décision avant que le pouvoir ne prenne effet.

Note: N'oubliez pas que l'obtention de tout nouveau pouvoir (même une limitation) rajoute un point de pouvoir au total des points de pouvoir maximum du personnage.

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.

Utilisations secondaires des pouvoirs

Un peu d'imagination et un maître de jeu sympathique vous permettront surement de découvrir de nombreuses utilisations annexes aux pouvoirs cités ci-après. Le coût exact et les chances de réussites devront être déterminés par le maître de jeu. Je me bornerai à vous donner quelques idées:

126- Télékinésie: Soulever un objet peut s'avérer aussi utile que le lancer au visage de votre plus proche ennemis. Il faut tout de même compter 1 PP par kilo et par mètre/seconde.

166- Régénération: Un doigt (1 PP, une heure) ou une main (3 PP, six heures) peut repousser de façon providentielle au moment opportun.

253- Courant d'air: On peut même éteindre un feu (naturel) à raison de 1 PP par mètre carré.

1- POUVOIR OFFENSIF

11- Attaque corporelle

Ces attaques seront la plupart du temps utilisées pour les combats contre les humains, les mort-vivants, et parfois contre les familiers; les combats contre les démons demandant souvent un déploiement de pouvoir bien plus important. Ces pouvoirs ne consomment normalement pas de PP, et le niveau est utilisé pour connaître le toucher d'une telle attaque.

111- L'Unique

Non, ce n'est pas une attaque corporelle. Dieu est avec vous. Vous pouvez choisir n'importe quel pouvoir selon vos goûts (et votre supérieur).

112- Coup de poing (Force)

Ce talent permet de donner un coup de poing particulièrement impressionnant qui majore la puissance (ou la précision) de l'attaque de (2+Niveau dans le pouvoir) points.

113- Attaques multiples

Ce talent permet de frapper au corps à corps (sans armes) (2+Niveau dans le pouvoir) fois par seconde. Cela coûte 1PP par minute.

114- Membre blindé*

Ce pouvoir permet de parer toutes attaques au corps à corps automatiquement (Sans jet de dé) à l'aide d'un membre de votre choix. Le membre ne subira aucun dégât. Coût: 1PP par attaque. 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.

115- Esquive acrobatique

Ce pouvoir permet d'esquiver (1+Niveau dans le pouvoir) attaques par tour venant de n'importe quel endroit (du moment que le personnage a au moins une chance de s'écarter au dernier moment, même s'il ne la voit pas arriver). Coût: 1PP par attaque esquivée au dessus de 2.

116- Assommer (Force)

Ce pouvoir permet d'assommer sa cible en plus de dommages normaux lors d'un combat sans armes. Le résultat des unités donne le nombre de secondes durant lesquels la victime reste sonnée (aucune action). La victime peut tenter de réduire ce résultat avec un conflit standard (Jet de Force à +0). Ne dépense aucun PP.

12- Attaque à distance

Ce système d'attaque est d'une part celui qui est le plus utilisé pour désintégrer ces pauvres Démons (Oui, je les prends parfois en pitié, mais il est vrai qu'ils sont plus risibles que méprisables, je vous l'accorde...), d'autre part le plus spectaculaire. On résout ces combats exactement comme un combat d'armes à feu (Portée, visée, etc...): On utilise le niveau dans le pouvoir pour résoudre le toucher (associée avec la caractéristique de Précision), la portée dépend du nombre de PPs investis, et la portée maximale est égale à la portée indiquée fois cinq (Comme pour les armes à feu).

121- Eclair (Précision)

L'éclair est l'attaque à distance la plus puissante, car l'éclair représente la colère de Dieu. On majorera donc la puissance de 1 et la portée de 50 contre les créatures maléfiques. Les éclairs sont projetés de la main de l'attaquant. Cette attaque n'affecte qu'une seule cible.

PP	Puissance	Portée
1	+6	100
2	+7	200
3	+8	400

122- Lumière (Précision)

Cette attaque correspond à peu de choses près à un laser émit des yeux de l'attaquant.

PP	Puissance	Portée
1	+3	200
2	+4	400
3	+5	800

123- Son (Précision)

Pour mettre en oeuvre cette attaque, l'utilisateur doit hurler dans la direction de sa cible. L'attaque prend alors la forme d'un flot invisible de son solide qui assomme l'adversaire pour (Résultat des unités) secondes, les dommages étant égaux au tiers de ce résultat (Arrondir au chiffre inférieur, minimum 1). Exemple: Résultat des unités= 10 (6+4), la victime est sonnée pour 10 tours et encaisse 3 points de dommages.

PP	Puissance	Portée	Notes
1	+2	50	Toute cible dans un cercle de 10 m/rayon autour de la victime.
2	+3	100	Toute cible dans un cercle de 20 m/rayon autour de la victime.
3	+4	200	Toute cible dans un cercle de 40 m/rayon autour de la victime.

124- Eau bénite (Précision)

Cette attaque n'affecte que les créatures maléfiques (Mort-vivants, familiers, Démons et Prince-Démons) et ressemble à un jet de tuyau d'arrosage sortant des mains de l'attaquant. Sur quelqu'un de normal, cela n'aura pas plus d'effet que l'objet sus-cité, sauf par grand froid.

PP	Puissance	Portée	Notes
1	+7	15	Affecte 4 cibles proches l'une de l'autre.
2	+8	30	Affecte 5 cibles proches l'une de l'autre.
3	+9	60	Affecte 6 cibles proches l'une de l'autre.

125- Eau du robinet (Précision)

Projette depuis les mains de l'attaquant un fin jet d'eau à très haute pression, d'un diamètre à peine visible. N'affecte qu'une seule cible à la fois.

PP	Puissance	Portée
1	+3	50
2	+4	100
3	+5	200

126- Télékinésie (Précision)

Projeter par la force de l'esprit un paquet de petits objets de moins de 50 grammes (Une douzaine de stylos Bics, par exemple) à très grande vitesse. Les objets doivent être distants de moins de (2+niveau) mètres de l'utilisateur.

PP	Puissance	Portée	Note
1	+3	20	Affecte 2 cibles proches l'une de l'autre
2	+4	30	Affecte 3 cibles proches l'une de l'autre
3	+5	40	Affecte 4 cibles proches l'une de l'autre

13- Attaque non-létale

Ces pouvoirs sont paraît- il paranormaux, toujours est- il que ça existe et que ça vient de la tête. Les points de pouvoirs sont toujours dépensés, que l'attaque soit réussie ou non (Voir le chapitre "Combat psychique"). Le résultat des unités précise la puissance, la durée et autres, de l'attaque. Toutes ces attaques n'affectent qu'une seule victime.

131- Charme (Apparence)

Cette attaque affecte un individu, à moins de 5 mètres, le résultat des unités donnant le nombre de minutes pendant lesquelles la victime doit suivre aveuglément les ordre de l'attaquant (Sauf se suicider). Cette attaque dépense 4 PP.

132- Sommeil (Volonté)

Permet d'endormir une victime pendant (Résultat des unités) minutes, à une portée de 5 mètres. Pendant cette durée, la victime ne peut être réveillée que par des bruits importants (Hurlement de démon, explosion, chute d'un démon sur une voiture depuis le 13eme étage, etc...). Ce pouvoir dépense 2PP.

133- Faiblesse (Volonté)

Affecte un individu, jusqu'à une distance de 10 mètres, le résultat des unités donnant le nombre de minutes pendant lesquelles la force de la victime est divisée par 2 (arrondi au chiffre inférieur) (Pas pour ce qui est des points de vie). L'attaque coûte 1 PP. Résistance avec un jet de Force.

134- Peur (Volonté)

Pendant z minutes (Résultat des unités), la victime sera prise d'une peur panique vis-à-vis de l'attaquant. Elle cherchera d'abord à s'enfuir par tous les moyens, et si elle ne le peut pas, elle ne pourra que se défendre, mais avec deux colonnes de malus sur la table UM. Cette attaque coûte 2 PP et a une portée de 10 mètres.

135- Paralysie (Volonté)

Pendant z minutes (z= Résultat des unités), la victime sera paralysée et ne pourra donc pas se servir de ses membres. Après ce laps de temps, la victime pourra se libérer à condition de réussir un jet de force "Facile" (un essai pas seconde). Cela ne l'empêche ni ne réfléchir, ni de projeter un quelconque pouvoir mental. La portée de ce pouvoir est de 5 mètres. Coût: 2 PP. Résistance avec un jet de Force.

136- Coma (Volonté)

Cette attaque permet de plonger la victime dans une profonde catalepsie pendant z heures (Résultat des unités), et ce avec une portée maximum de 5 mètres. Il sera impossible de la réveiller avant que cette durée soit écoulée. Coût: 5 PP

14- Absorption

Ces pouvoirs ne devront être utilisés qu'en cas d'urgence car ils posent un problème d'éthique évident. Ainsi, l'utilisateur ne "pompera" pas l'énergie d'un individu "au cas où". A cette règle font exception les pouvoirs d'absorption de colère et de mal. Si le nombre de PP absorbés dépasse celui des PP maximum de l'utilisateur, les PP en sus seront perdus en une heure s'ils ne sont pas utilisés. Le prêteur retrouvera ses points en une heure. Ces pouvoirs ne consomment pas de PP mais ne peuvent être utilisés qu'une fois toutes les deux heures. A chaque toucher, l'utilisateur devra réussir son jet de pouvoir et le défenseur pourra se défendre (Voir "Conflit psychique").

141- Volonté (Volonté)

L'utilisateur pourra absorber la totalité des points de volonté du prêteur moins 1. En effet, un Personnage ne peut avoir moins d'un point de volonté. Le résultat des unités donne le nombre de points de volonté enlevé à la victime et transformé par l'Ange en PP. Tous les talents dépendant de cette caractéristique s'en trouvent diminués en conséquence.

142- Force (Volonté)

Même principe, mais avec les points de force. Un Personnage ne peut avoir moins d'un point de force. Tous les talents dépendant de cette caractéristique s'en trouvent diminués en conséquence. Exception: Le défenseur peut tenter de résister avec un jet de Force (et pas de Volonté).

143- Amour (Volonté)

Tâche difficile, l'utilisateur doit trouver deux êtres s'aimant fortement. Les prêteurs perdront le nombre de points de volonté absorbés par l'utilisateur. Un personnage ne peut posséder moins d'un point de volonté. Le résultat des unités donne le nombre de PP récupérés par l'Ange. Tous les talents dépendant de cette caractéristique s'en trouvent diminués en conséquence.

144- Gentillesse (Volonté)

L'utilisateur doit trouver quelqu'un qui commet un acte de profonde gentillesse, un acte gratuit, ou quelqu'un qui est gentil de nature. L'utilisateur empruntera donc un certain nombre de point de volonté qui convertira alors en PP. Le résultat des unités donne le nombre de PP récupérés par l'Ange. Un personnage ne peut posséder moins d'un point de volonté. Tous les talents dépendant de cette caractéristique s'en trouvent diminués en conséquence.

145- Colère (Volonté)

L'utilisateur doit emprunter les points de volonté à quelqu'un en train d'hurler sur un autre, ou chez quelqu'un de rancunier, juste au moment où il y pense, etc... Les autres choix sont laissés à l'appréciation du maître de jeu. Un personnage ne peut posséder moins d'un point de volonté. Tous les talents dépendant de cette caractéristique s'en trouvent diminués en conséquence.

146- Mal (Volonté)

Le prêteur n'est pas forcément quelqu'un de maléfique: cela peut être un individu foncièrement méchant ou sadique. Le prêteur perd des points de volonté (comme pour les pouvoirs ci-dessus). Le résultat des unités donne le nombre de PP récupérés par l'Ange. Un personnage ne peut posséder moins d'un point de volonté. Tous les talents dépendant de cette caractéristique s'en trouvent diminués en conséquence.

15- Bénédiction

C'est la forme la plus symbolique du pouvoir des anges, les bénédictions étant des moyens de promulguer le bien de la façon la plus évidente qui soit. Toute bénédiction coûte la moitié des PP d'un ange (Minimum 4). Pour tous ces pouvoirs, l'Ange doit juste réussir son pouvoir.

151- Guérison de maladies (Volonté)

Demande une journée de prières, à la fin de laquelle sera effectué le jet d'un D666. Le patient guéri en (10-résultat des unités) Jours (minium 1). L'ange doit voir son patient durant toute la prière.

152- Fertilité (Volonté)

Ce pouvoir rend le patient fécond à vie, à moins d'une intervention démoniaque. Demande une journée de prières durant laquelle l'Ange doit voir son patient.

153- Rajeunissement (Volonté)

Vulnerant omnes, ultima necat

Rajeuni le patient d'un nombre d'année égal au résultat des unités du D666. L'Ange doit toucher son patient. Le rajeunissement s'opère à raison de un an par jour après la cérémonie.

154- Guérison de folies (Volonté)

Ce pouvoir guéri de n'importe quelle folie en z jours, qu'elle soit d'origine démoniaque ou pas; z étant égal, comme d'habitude, au résultat des unités. L'ange doit voir son patient et se doit de prier pendant toute une journée.

155- Guérison de phobies (Volonté)

De même que ci- dessus, l'ange doit également être en vue du patient.

156- Beauté (Volonté)

L'ange doit voir son patient. Le nombre de points d'apparence gagné est égal au résultat des unités. Le maximum atteignable est égal au maxima des caractéristiques pour la créature plus un; Exemple: Un humain pourra avoir jusqu'à 4 en apparence.

16- Contact

Certains de ces pouvoirs font le bien, d'autres serviront à abolir le mal. Ils dépensent le nombre de PP indiqué par touché (que le pouvoir soit réussi ou pas). Un tel touché, en combat, doit être réalisé avec le talent Corps à corps. L'effet spécial doit venir d'un seul endroit (bouche, main, etc...) à déterminer à l'obtention du pouvoir.

161- Charme (Apparence)

Cette attaque affecte un individu, le résultat des unités donnant le nombre de minutes pendant lesquelles la victime doit suivre aveuglément les ordres de l'attaquant (Sauf de se suicider). Cette attaque dépense 4 PP. Résistance avec un jet de Volonté.

162- Faiblesse (Volonté)

Affecte un individu, le résultat des unités donnant le nombre de minutes pendant lesquelles la force de la victime est divisée par 2 (arrondi au chiffre inférieur) (Pas pour ce qui est des points de vie). L'attaque coûte 1 PP. Résistance avec un jet de Force.

163- Paralysie (Volonté)

Pendant z minutes (z= Résultat des unités), la victime sera paralysée et ne pourra donc se servir de ses membres. Après ce laps de temps, la victime pourra se libérer à condition de réussir un jet de force "Facile" (un essai par seconde). Cela ne l'empêche ni ne réfléchir, ni de projeter un quelconque pouvoir mental. Coût: 1PP. Résistance avec un jet de Force.

164- Peur (Volonté)

Pendant z minutes (Résultat des unités), la victime sera prise d'une peur panique vis-à-vis de l'attaquant. Elle cherchera d'abord à s'enfuir par tous les moyens, et si elle ne le peut pas, elle ne pourra que se défendre, mais avec deux colonnes de malus sur la table UM. Cette attaque coûte 2 PP. Résistance avec un jet de Volonté.

165- Sommeil (Volonté)

Permet d'endormir une victime pendant (Résultat des unités) minutes, à une portée de 5 mètres. La victime ne peut être réveillée que par des bruits très forts (Hurlement de démon, explosion, chute d'un démon sur une voiture depuis le 13eme étage, etc...). Ce pouvoir dépense 2PP. Résistance avec un jet de Volonté.

166- Calme (Volonté)

Pendant z minutes (z= Résultat des unités), la victime trouvera qu'un combat ne résout rien et qu'il serait plus sage de discuter. Bien entendu, si on l'attaque, la victime réagira, mais avec un délai de 2 secondes, car elle s'étonne que l'on puisse réagir d'une manière aussi stupide. Coût: 1PP. Résistance avec un jet de Volonté.

2- POUVOIR DEFENSIF

21- Défense permanente

211- Armure corporelle

Ce type de protection est entièrement physique et agit comme une des armure qu'utilisent les êtres humains. Ces défenses sont toutes rétractiles (Sortir ou rentrer une protection prend une seconde) et ne dépensent aucun PP. Le niveau donne la résistance et le type de protection:

Niveau	Protection	Type
0	2	Or
+1	3	Argent
+2	4	Cuivre
+3	6	Pierre

212- Immunité aux maladies et aux poisons*

Ce pouvoir permet au personnage d'être entièrement immunisé à tous les types de maladies et de poisons. Il fonctionne même pour les virus créés par l'homme pour la guerre bactériologique.

213- Immunité au feu*

Ce pouvoir immunise le personnage envers 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 n'est pas immunisé aux gaz toxiques dégagés par la combustion de certains matériaux.

214- Immunité au froid*

Ce pouvoir immunise le personnage contre tous les effets du froid et de la glace (y compris les pouvoirs utilisant la glace). Ses membres ne gèlent pas, il ne ressent aucune paralysie et même aucun ralentissement des réflexes.

215- Pas de nourriture*

Le personnage n'a pas besoin de se nourrir ou de boire. Il peut survivre indéfiniment sans nourriture mais peut tout de même en absorber pour faire "vrai".

216- Anaérobiose*

Le personnage n'a pas besoin de respirer. Il peut survivre sous l'eau, au milieu d'un nuage toxique.

22- Défense mentale

Ces pouvoirs sont utilisables dans les cas de conflits psychiques ou pour toute éventualité dans laquelle l'utilisateur aurait à contrer un pouvoir faisant appel à un jet de volonté.

221- Volonté supra-normale

L'utilisateur gagne (1+niveau dans ce pouvoir) colonnes de bonus à tous ses jets de Volonté lors d'une défense psychique (Voir les cas sus-cités). Ce pouvoir dépense un PP par attaque.

222- Non-détection*

Ce pouvoir permet à son possesseur d'être indétectable par les voies de l'esprit, et ne peut être affecté par des moyens psychiques seulement si son adversaire le voit. Ce pouvoir fonctionne inconsciemment, ne dépense aucun PP, et n'a qu'un niveau.

223- Multiplication

Ce pouvoir permet à l'esprit de l'utilisateur de se diviser en (2 + Niveau dans le pouvoir) esprits distincts. L'attaquant aura donc le choix d'agir sur un des esprits dont seulement un sera le véritable... L'agresseur résoudra le conflit, mais ne saura pas s'il a attaqué le bon. Cela donne donc pas mal de possibilités à l'utilisateur, qui pourra par exemple feindre le sommeil et ressurgir quelques secondes après à la plus grande surprise de l'adversaire. Ce pouvoir coûte 1PP par seconde.

224- Absorption*

Dans le cas d'un conflit psychique, ce pouvoir permet d'absorber les PP dépensés par l'adversaire lors de son attaque. Les points de pouvoir absorbés en sus des PP maximum de l'utilisateur sont perdus s'ils ne sont pas utilisés en moins d'une heure. Ce pouvoir ne dépense pas de PP et n'a qu'un seul niveau. Attention ! Le pouvoir de l'adversaire fonctionne quand même s'il gagne le conflit psychique.

225- Immunité

Ce pouvoir ne coûte aucun PP et immunise de façon permanente l'Ange envers (1+niveau dans ce pouvoir) pouvoirs d'attaque psychique de Démon (au choix).

226- Régénération

Ce pouvoir permet de guérir ses propres blessures à raison de (1+Niveau) points de force toutes les heures (sauf si le personnage est mort).

23- Couverture*

Permet à l'ange de s'ouvrir un accès à la société humaine. La personnalité entre en pénitence durant tout le temps pendant lequel l'ange prendra sa place. A la mort de l'ange (Fausse, mais elle correspond à la fin de la durée de vie présumée de la personnalité) la personnalité est transformée en Ange ou en Soldat de Dieu, en fonction de sa pureté d'esprit. Cette collaboration ne peut avoir lieu qu'avec un accord complet de l'humain; s'il change d'avis pendant la durée de la pénitence, la collaboration est immédiatement rompue et il reprend sa place dans le monde des mortels. La liste ci-dessous n'est pas exhaustive et le maître de jeu pourra en autoriser d'autres.

231- Président d'organisation humanitaire

Comme toujours, n'hésitez pas à voir grand. Choisissez de préférence une organisation internationale qui comporte des pouvoirs que vous chérissez (Force para-militaires pour les Anges de Laurent etc...).

232- Médecin

Evitez "Médecin qui fait n'importe quelles expériences du moment que ça fait progresser la science" mais plutôt ceux qui ont un effet médiatique certain.

233- Prêtre

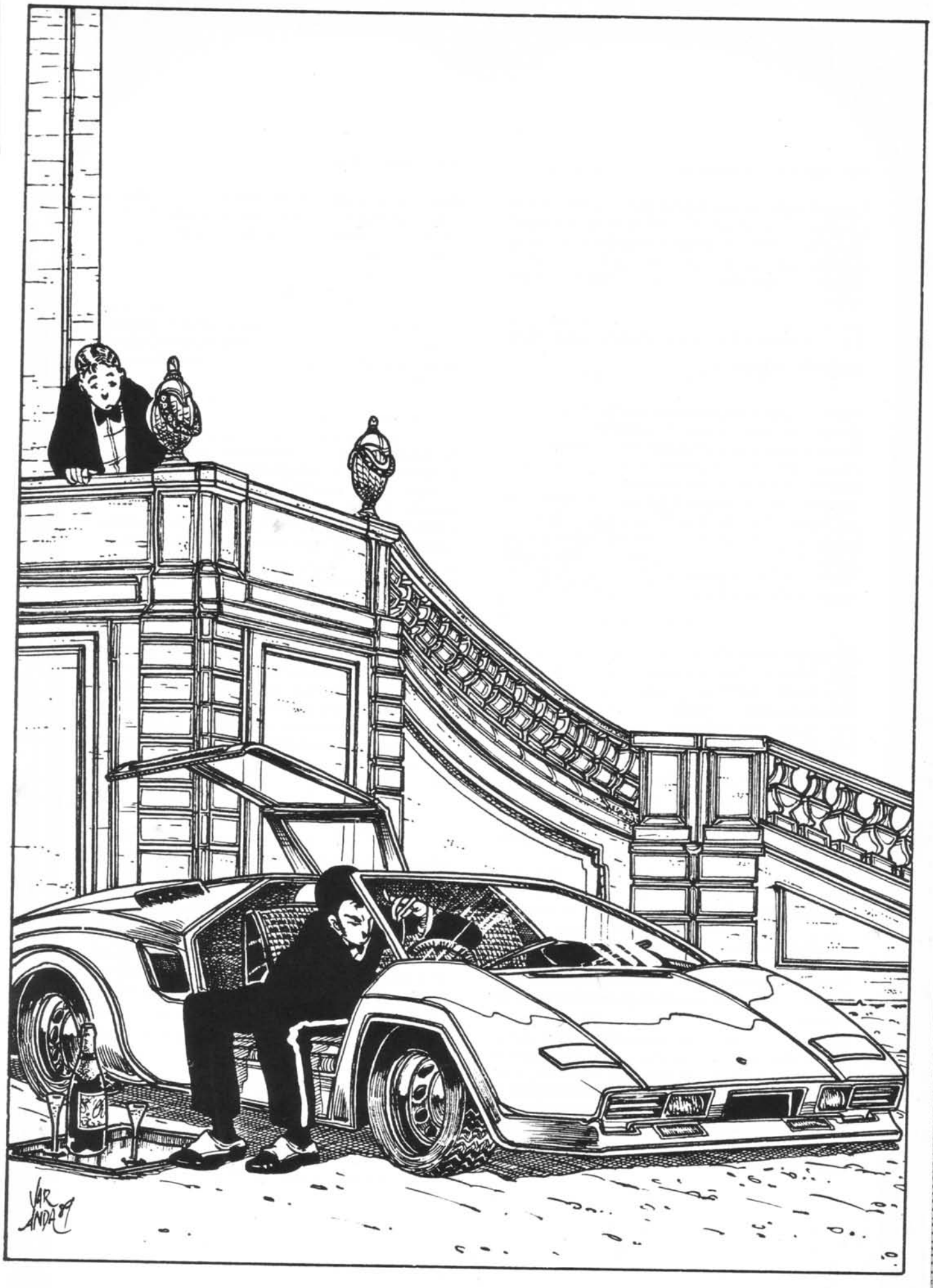
No comment...

234- Vedette de cinéma

Un bon conseil d'Ange, évitez les poncifs de ce genre. Sans pour cela prendre les acteurs jouant dans les films d'horreur divers, assurez un peu et contentez vous d'une bonne vedette bien propre sur elle, qui n'a jamais fait l'objet de scandales graves et pas trop idiote (ayant un avis politique reconnu).

235- Scientifique

Même remarques que pour le médecin. Un appui médiatique est toujours très utile. L'accès à de nombreux laboratoires et bibliothèques vous permettront de travailler réellement si vous en avez les possibilités (Talents qui correspondent).


VAR
ANDA 89

236- Sportif professionnel

Essayez d'en trouver un avec un QI un tant soit peu supérieur à la moyenne humaine (je sais, c'est dur) et faisant un sport qui l'oblige à beaucoup voyager et qui ne demande (tout est relatif) pas trop de temps d'entraînement). Evitez les sports d'équipe, à moins d'en former une entièrement avec des Anges.

24- Augmentation temporaire des caractéristiques

Permet à l'ange d'augmenter une caractéristique pendant (Résultat des unités) minutes. L'augmentation est égale à (2+niveau dans le pouvoir) points (pas au dessus de 6). Chaque utilisation de ce pouvoir coûte 1 PP. Note: Si la caractéristique aurait du être supérieure à 6, le surplus est considéré comme un bonus (exprimé en nombre de colonnes) pour tout jet utilisant la caractéristique considéré. Exemple: La force de 5 d'un personnage, augmentée à l'aide du pouvoir numéro 241 au niveau+2 (+3 à la force donc...) sera considéré comme étant 6 (le maximum), avec en plus un bonus de 2 (8-6) à tous ses jets de force pour toute la durée du pouvoir.

241- Force (Volonté)
242- Précision (Volonté)
243- Agilité (Volonté)
244- Apparence (Volonté)
245- Agilité (Volonté)
246- Perception (Volonté)

25- Défense temporaire

Permet à l'ange de se défendre contre certaines attaques physiques pendant un temps dépendant du nombre de PP investis.

251- Champ de force

Ce pouvoir donne une protection de (1+niveau dans le pouvoir)x2 contre toutes les attaques solides (Projectiles, Télékinésie, Pierres, mais pas l'Energie, les Eclairs, le Feu ou l'Acide). Le Champ dure un nombre de secondes égal aux PP dépensés.

252- Glace

Ce pouvoir donne une protection de (2+niveau dans le pouvoir) fois 2 contre toutes les attaques solides (Voir ci-dessus), mais le feu cause double dommages. La protection dure un nombre de secondes égal à deux fois les PP dépensés. Pouvoir 214 pour toute la durée du pouvoir.

253- Courant d'air

Ce pouvoir donne une protection de 3 fois (1+ niveau dans le pouvoir) contre toutes les attaques liquides ou gazeuses (Feu, Eau, etc...). La protection dure un nombre de secondes égal aux PP dépensés.

254- Champ magnétique

Ce pouvoir protège de 3 fois (1+niveau dans ce pouvoir) points contre toutes les attaques d'objets en métal (Balles et armes blanches) pour une durée d'une seconde par PP dépensé.

255- Rebond

Ce pouvoir donne une protection de (1+niveau dans le pouvoir)x5 contre un seul type d'attaque solide (Au choix. Exemple: balles, arme blanche) pendant une durée en secondes égale au nombre de PP dépensés. De plus, si l'utilisateur le désire, pour 2 PP, l'attaque sera renvoyée à l'adversaire avec les même effets (Résultat des unités).

256- Conversion

Ce pouvoir donne une protection de (1+niveau dans le pouvoir)x2 contre un seul type d'attaque physique (Au choix. Exemple: balles) pendant une durée en secondes égale au nombre de PP dépensés. De plus, l'utilisateur gagne 1 PP par 2 points de dommage évités à l'aide de ce pouvoir. Comme d'habitude, les points de pouvoir absorbés en sus des PP maximum de l'utilisateur sont perdus si ils ne sont pas utilisés en moins d'une heure.

26- Camouflage

261- Invisibilité

Ce pouvoir permet de devenir invisible pendant une durée égale au nombre de PP dépensés fois trois secondes. L'utilisateur sera donc indétectable pour la plupart des humain et toutes les entités ne pouvantse servir que de la vue pour le repérer (Mais donc pas pour la plupart des animaux et les morts-vivants). Si l'utilisateur est tout de même repéré, ses attaquant seront affligés de (1+niveau dans le pouvoir) colonnes de malus pour l'attaquer (Pas pour les conflits psychiques).

262- Caméléon

En 3 secondes, sans utiliser de PP, l'utilisateur peut changer la couleur ou le motif de sa peau, et bénéfice donc d'une protection de (1+ niveau dans le pouvoir) colonne de malus pour toute attaque lui étant destinée. Le seul léger problème quant à l'utilisation de ce pouvoir est que l'utilisateur doit être complètement nu pour que cela serve à quelque chose.

263- Forme gazeuse

Pendant (1+ niveau dans le pouvoir) minutes et pour 4 PP, l'utilisateur peut se transformer en gaz visible (motif et couleur au choix, multicolore en option, garanti insipide et inodore). Pendant ce laps de temps, l'utilisateur ne peut ni porter, ni recevoir d'attaque physique, mais peut par contre recevoir des attaques énergétiques ou psychiques. Tout ce qu'il porte sur lui est transformé en gaz. Attention, si l'utilisateur est assommé ou rendu hors service mentalement, il commence à se répandre dans l'air au bout de (2+niveau dans le pouvoir) secondes. A partir de ce moment, il lui faut (1d6 - Niveau dans le pouvoir) heures pour se reconstituer (Minimum 1h). Attention (bis): si l'utilisateur se retrouve coincé dans un petit espace aux parois solides qu'il est incapable de briser au moment de sa reformation, c'est la mort !

264- Electricité

Pendant (1+niveau dans le pouvoir) minutes, et pour 4 PP, l'utilisateur peut se transformer en électricité, et forme alors un éclair bleuté de faible puissance dans l'air. Quelqu'un essayant de l'attaquer au contact sera sonné pendant (1+niveau dans le pouvoir) secondes. Il ne peut également pas porter d'attaque physique à part celle-ci. Tout les objets portés sont transformés en électricité. Attention, si l'utilisateur est assommé ou rendu hors service mentalement, il commence à laisser ses électrons se répandre dans l'air au bout de (2+niveau dans le pouvoir) secondes. A partir de ce moment, il lui faut (1d6-niveau dans le pouvoir) heures pour se reconstituer (Minimum 1h). Attention (bis): si l'utilisateur se retrouve coincé dans un fil électrique au moment de sa reformation, il se décharge lamentablement et meurt de suite.

265- Réduction

Bien que toutes les caractéristiques et talents de l'utilisateur restent les mêmes, sa taille est réduite de façon monumentale, et ce pour pour une durée en heures égale au nombre de PP dépensés.

Niveau	Taille	Malus
0	Divisée par 2	-1
+1	Divisée par 5	-2
+2	Divisée par 10	-3
+3	Divisée par 100	-4

Malus: Modificateur au jet de toucher d'une attaque physique.

266- Polymorphe (Volonté)

L'Ange peut 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. Cela coûte 1 PP par heure. Le jet de talent sert pour un éventuel conflit entre l'Ange et le jet de perception d'une tierce personne qui tenterai de découvrir le subterfuge. Le personnage peut aussi modifier son apparence de (Niveau) points lors de cette transformation.

3- POUVOIR UTILITAIRE

31- Détection

311- Mal

Ce pouvoir permet à l'utilisateur de détecter une ou plusieurs créatures maléfiques dans un rayon de (10 + (niveau dans le pouvoir x 10)) mètres. L'utilisateur connait la position approximative des créatures, mais ni leur forme, ni leur nombre exact. Cela lui coûte 1 PP par seconde.

312- Psychométrie (Volonté)

Ce pouvoir permet, en touchant un objet, de retracer son histoire approximative depuis (5+niveau dans le pouvoir) x 2 années. Plus le résultat des unités est grand, plus la précision des dates et de l'histoire sera grande (au choix du maître de jeu). Ce pouvoir dépense 4 PP par essai.

313- Invisible

L'utilisateur peut, à l'aide de ce pouvoir, déterminer si un être ou un objet invisible se trouve dans son champ de vision. Coût: 1PP par (1+ niveau dans le pouvoir) seconde(s).

314- Futur proche

En dépensant 3PP et en se concentrant intensément, l'utilisateur peut connaître l'avenir dans (3+niveau) minutes. Note: Cette note n'existe pas, je laisse les conséquences spatio-temporelles à l'appréciation du maître de jeu.

315- Danger (Perception)

Quand un danger potentiel distant de moins de (1+niveau) minutes se présente au possesseur du pouvoir, le maître de jeu tire secrètement un jet de perception au niveau du pouvoir. Si le pouvoir est réussi, le maître prévient le joueur, sinon rien. (D'où l'expression, un danger sinon rien).

316- Mensonge (Volonté)

L'utilisateur peut, en dépensant 1 PP par minute de conversation, savoir si son interlocuteur ment, mais sans savoir à quel propos et dans quelle mesure il ment. Le jet de pouvoir permet de résoudre un éventuel conflit entre le Démon et son interlocuteur (jet de Volonté).

32- Communication

321- Télépathie

A partir du moment où l'utilisateur à vu une personne au moins une fois, et que cette dernière est détectable, il peut lui envoyer un message de 20 mots maximum, et à une portée de (1+niveau) kilomètres. Chaque envoi coûte 1 PP.

322- Dialogue mental

A partir du moment où l'utilisateur à vu une personne au moins une fois, et que cette dernière est détectable, il peut dialoguer avec elle à raison de 1 PP par minute de conversation, ceci à une portée de (1+niveau) kilomètres.

323- Lire les pensées (Volonté)

Ce pouvoir permet de lire les pensées superficielles de la victime en dépensant 3 PP par essai (que le pouvoir soit réussi ou pas (conflit psychique)), et est utilisable jusqu'à une portée de 10 mètres.

324- Lire les sentiments (Volonté)

Ce pouvoir pourrait s'appeler "Détection des hypocrites". En effet, ce pouvoir permet de connaître les émotions et sentiments animant un être, à raison d'un PP par essai (Résoudre un conflit psychique) et ce à une distance de 20 mètres.

325- Rêve (Volonté)

Ce pouvoir permet, pour 5 PP, pendant le sommeil d'un individu, de remplacer des souvenirs par d'autres dans la mémoire de la victime. Ces souvenirs pourront être vieux de (1+niveau) journée(s) par rapport à la date d'impression. Un conflit psychique devra être résolu, mais avec deux colonnes de malus pour l'endormi.

326- Projection de pouvoir

Ce pouvoir permet de faire utiliser un de ses propres pouvoirs ou le pouvoir d'un autre individu à une tierce personne, à condition que cette dernière possède des points de pouvoir, que toutes ces personnes soient consentantes, et que le pouvoir soit psychique (pour une durée de (1+niveau) minutes)). L'utilisateur doit toucher la (ou les) personne(s) concernée(s). Chaque essai coûte 4 PP.

33- Déplacement

331- Téléportation

Ce pouvoir extrêmement puissant permet 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 (1+niveau) kilomètre(s). L'utilisateur peut emporter jusqu'à (20 x Vo) kg avec lui. Chaque utilisation coûte 5 PP. Attention ! Une reformation dans une matière solide entraîne la mort.

332- Vol

En dépendant 1 PP par minute, l'utilisateur peut voler à une vitesse (1 + niveau) fois supérieure à celle d'un humain à pied.

333- Bond

Permet de faire un saut de (1+ niveau) fois 5 mètres en hauteur ou en longueur. Chaque utilisation coûte 1PP.

334- Vitesse

Permet, en dépensant 1 PP par minute, de courir (3+ niveau) fois plus vite qu'un humain.

335- Passe-muraille

Permet, au prix de 3 PP par 5 secondes de passer à travers les murs et les plafonds. Attention ! L'utilisateur reprend forme dès qu'il sort de la matière: dure sera la chute ! Il peut emporter (20 x Vo) kg avec lui. Attention ! (bis): Si l'utilisateur n'a plus assez de PP et qu'il se trouve au milieu d'un mur, il en fera partie intégrante pour toujours.

336- Déplacement temporel*

Ce pouvoir permet à l'utilisateur de revenir d'une seconde dans le passé. Chacun y prendra l'intérêt qu'il y voit, intérêt qu'il visualisera mieux en combat. Coût: 5PP. 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.

34- Talent*

Un talent bassement humain au niveau +3 est accordé par Dieu à l'individu qui pourra choisir son talent dans la famille de talents qu'il aura tiré.

341- Physique
342- Artistique
343- Scientifique
344- Communication

345- Ruse
346- Combat

35- Augmentation permanente des caractéristiques*

La caractéristique est augmentée de 1 à chaque fois que le pouvoir associé est tiré ou donné mais ne peut pas être augmentée au dessus de 6.

351- Force
352- Précision
353- Volonté
354- Apparence
355- Agilité
356- Perception

36- Contrôle

Chacun des pouvoirs suivants permet de contrôler un type d'animal particulier (à ce titre, les humains sont séparés des mammifères). L'utilisation du pouvoir coûte 2 PP et permet, après un éventuel jet de résistance (Conflit psychique) de contrôler les actions d'une créature de ce type en vue du Démon pour (1+niveau dans ce talent) minutes. Le contrôle ne peut aller contre le comportement habituel de la créature (pas de suicide donc, à part pour les lemmings...). Le personnage peut discuter avec la (les) créature(s) et voir par ses sens.

361- Humains (Volonté)
362- Reptiles et batraciens (Volonté)
363- Oiseau (Volonté)
364- Insectes et arachnides (Volonté)
365- Mammifères et marsupiaux (Volonté)
366- Poissons et mollusques (Volonté)

4- OBJET*

La puissance des objets ne varie pas avec le niveau, mais on peut en posséder plusieurs du même type, même si l'on n'y voit pas toujours d'intérêt.

41- Arme

En temps normal, l'arme se promène sur un autre plan, jusqu'au moment où le possesseur juge opportun de la déranger au prix d'un PP sans tenir compte de son avis (on peut la renvoyer pour le même nombre de points). L'arme accourt donc immédiatement depuis une autre dimension et se précipite dans les mains du possesseur, prête à l'emploi. Ces armes sont indestructibles, sauf par le Tout- Puissant, bien entendu. Si le possesseur est détruit, l'arme, à son plus grand soulagement, retourne se promener sous les peupliers de la Quatrième Dimension...

411- Arme de contact bénite

Cette arme (au choix), attaque comme une arme normale de corps à corps, si ce n'est qu'elle possède une puissance ou une précision majorée de 3 points, tout ceci sans la moindre dépense de PP.

412- Arme à distance bénite

Cette arme (au choix), attaque comme une arme à distance normale, si ce n'est qu'elle possède une puissance ou une précision majorée de 3 points, et cela sans la moindre dépense de PP. Elle n'utilise pas de munitions.

413- Arme de contact intelligente

Cette arme (au choix), attaque comme une arme normale de corps à corps, si ce n'est qu'elle possède une puissance ou une précision majorée de 1 point, sans dépenser de PP. De plus, elle possède une volonté de 3, est dotée de 3 pouvoirs, dont elle communique les résultats par télépathie et 6 PP. Chaque arme possède un caractère propre dont le maître de jeu décidera. Elle attaque avec le talent (niveau+2) et la caractéristique (valeur: 4) appropriée.

414- Arme à distance intelligente

Cette arme (au choix), attaque comme une arme à distance normale, si ce n'est qu'elle possède une puissance ou une précision majorée de 1 point, sans dépenser de PP. De plus, elle possède une volonté de 3, est dotée de 3 pouvoirs, dont elle communique les résultats par télépathie (et 6 PP). Chaque arme possède un caractère propre dont le maître de jeu décidera. Elle attaque avec le talent (niveau+2) et la caractéristique (valeur: 4) appropriée.

415- Arme de contact mobile

Cette arme possède une précision ou une puissance majorée de 2 points, mais attaque toute seule, sur les ordres télépathiques de l'utilisateur. Ceci ne dépense aucun PP. Elle se déplace seule à la vitesse d'un humain et combat avec +2 dans le niveau approprié (et une caractéristique de 4).

416- Arme à distance mobile

Cette arme possède une précision ou une puissance majorée de 2 points, mais attaque toute seule, sur les ordres télépathiques de l'utilisateur. Ceci ne dépense aucun PP. Elle se déplace seule à la vitesse d'un humain et combat avec +2 dans le niveau approprié (et une caractéristique de 4).

42- Objet magique

Chacun de ces objets est physique et accorde au porteur deux pouvoirs tirés au sort avec un D666 sur cette même table mais c'est l'utilisateur qui doit dépenser ses propres PP pour faire fonctionner le pouvoir. Tous ces objets sont indestructibles.

421- Croix ou autre objet sain.
422- Bracelet ou autre bijoux qui orne les bras.
423- Rameau ou autre morceau de plante.
424- Perle ou autre petit objet précieux.
425- Diadème ou autre couvre-chef.
426- Anneau ou autre bijoux qui orne les doigts.

43- Locaux

L'Ange est légalement propriétaire de ce local. Cela représente parfois un lieu calme et sur pour prendre le repos du guerrier.

431- Château

Très utile pour attirer vers vous des relations rivalisant d'hypocrisie... Possède généralement un grand parc parfait pour l'entraînement.

432- Ecole

Les salles de classe sont très pratiques pour les débriefings. Evitez les maternelles...

433- Immeuble

Vous êtes propriétaire d'un immeuble aux trois-quarts occupé, et pas toujours par ceux qu'on croit. Certains locataires seront peut-être très mal tombés.

434- Armée du Salut

Votre lieu d'habitation est peuplé de clochards, de familiers désaffectés, de mendiants...

435- Laboratoire

Peu de surface, se déplacer avec précaution...

436- Eglise

Vous êtes donc membre de l'Eglise et vous vous devez de célébrer quelques messes de temps en temps afin de perpétuer l'idée que l'Eglise sert à quelque chose.

44- Lieux de réunion

L'ange a un accès quasi-permanent à cet endroit, soit par son métier, soit par ses relations. Sert souvent à l'élaboration de plans pour combattre les forces du mal. Livré avec force domestiques et jardiniers discrets.

441- Monument historique

Monument isolé ou mal connu, cela fait un point de rendez-vous très pratique.

442- Ambassade

GM's choice... Mais évitez les Ambassades de pays communistes.

443- Parc

Ce parc est fermé de nuit et permet donc un entraînement très sérieux de vos soldats préférés.

444- Musée

Très utile pour les rencontres au calme et dans un cadre classe.

445- Petite maison

Comble de la discrétion mais pas vraiment pratique pour les grandes réunions ou les invités de marque.

446- Salle de concert

Attention: Pas une salle comme le Zenith ou Bercy. Nous parlons ici des salles de concert de musique classique (Opéra...). Bruyant mais idéal pour les invités de marque.

45- Association

L'ange est président d'une de ces associations, et possède donc toutes les relations s'y rattachant.

451- Greenpeace

Tellement vert qu'ils en deviennent rouge, les extrémistes de Greenpeace ont un bon fond. A vous de les utiliser avec subtilité.

452- Médecins du monde

Organisation mondialement connue et aux actions toujours appréciées. Idéal pour la propagande médiatique.

VAR
ANDA

453- ONU

Un peu plus discutable que les autres, cette association possède tout de même l'avantage de posséder une réelle armée (à n'utiliser qu'en cas de gros coup dur).

454- UNICEF

Un peu gentil sur les bords, et donc pas très utile. Possède tout de même un grand pouvoir médiatique

455- Ligue contre le cancer

Ou autre association médicale contre un fléau mondial (SIDA par exemple). Très utile pour obtenir des crédits pour lutter contre le Mal.

456- Scouts

A ne pas prendre trop au mot, car ils ont tendance à voir le mal partout. Peuvent être utilisés pour les missions de recherche sans dangers.

46- Etablissement

Permet de gagner beaucoup d'argent (que vous redistribuerez de suite aux plus démunis, cela va de soi) et de piéger les pauvres Démons, toujours à la recherche de luxure dans ces endroits décadents.

461- Restaurant

Ce type d'établissement ne rapporte pas vraiment beaucoup d'argent mais sert surtout à recevoir convenablement toutes sortes de personnes qui ne supporteraient pas un traitement inférieur. Le restaurant sera l'un des meilleurs du monde et sera placé dans un endroit chic (Exemple: sur les Champs Elysées à Paris).

462- Hôtel

Mêmes remarques que ci-dessus. Peut aussi servir pour toutes sortes de rencontres, colloques et réunions diverses.

463- Université

Cet établissement ne rapporte pas d'argent mais permet d'avoir sous la main toutes sortes de petits génies qui voudront surement faire partie de la grande armée de Dieu.

464- Casino

Ce type d'établissement est très important puisqu'il permet de démasquer toutes sortes de truands.

465- Station balnéaire

Idéal pour se reposer un peu entre deux missions éprouvantes. Peut aussi servir de base camouflée pour les alliés du personnage.

466- Boutique de luxe

Ce terme regroupe toutes sortes d'établissements, comme bijoutier, haute-couture ou même traiteur.

5- SERVITEUR*

Si on obtient plusieurs fois ces pouvoirs, on reçoit à chaque fois les serviteurs indiqués

51- Serviteurs de Dieu

En temps normal, les serviteurs vivent tel "Monsieur Moins" que vous rencontrez chaque jour dans la rue. Sur l'appel d'un Ange, ils s'équipent et, tel le pompier, s'en vont éteindre les Démons.

511- Investigateur

Plutôt qu'au combat, un Investigateur servira à trouver le mal et à diagnostiquer, le remède prenant forme dans les équipes de combat. Il possède par exemple les caractéristiques suivantes:

FO2 AG2 AP2 VO3 PE2 PR2
Talents: Discrétion, Crochetage+1, Arme de poing+1, Baratin+1
Pouvoir: Réduction (265).

512- Escouade anti mort-vivants (5)

Spécialistes du combat contre les zombis, ces escouades servent à la destruction des créatures maléfiques de leur région. Ils possèdent par exemple les caractéristiques suivantes:

FO2 AG2 AP2 VO3 PE2 PR2
Talents: Arme d'épaule+2, Discrétion, Course+1
Pouvoir: Armure (211).

513- 2 escouades anti mort-vivants (10)

Spécialistes du combat contre les zombis, ces escouades servent à la destruction des créatures maléfiques de leur région. Ils possèdent par exemple les caractéristiques suivantes:

FO2 AG2 AP2 VO2 PE2 PR2
Talents: Arme d'épaule+2, Corps à corps
Pouvoir: Eclair (121).

514- Escouade anti-familiers (5)

Ces équipes sont spécialisées dans le dépistage et la destruction de ces saletés de familiers que les Démons laissent traîner partout. Ils possèdent par exemple les caractéristiques suivantes:

FO2 AG2 AP2 VO3 PE3 PR1
Talents: Arme d'épaule+2, Esquive+1, Course+1
Pouvoir: Assommer (116).

515- 2 escouades anti-familiers(10)

Ces équipes sont spécialisées dans le dépistage et la destruction de ces saletés de familiers que les Démons laissent traîner partout. Ils possèdent par exemple les caractéristiques suivantes:

FO2 AG2 AP2 VO2 PE3 PR1
Talents: Arme d'épaule+2, Esquive
Pouvoir: Eau bénite (124).

516- Escouade d'élite multi-rôles (5)

Les plus efficaces des serviteurs... Ils possèdent par exemple les caractéristiques suivantes:

FO2 AG3 AP2 VO3 PE3 PR1
Talents: Arme d'épaule+2, Esquive, Corps à corps, Voiture
Pouvoir: Télékinésie (126).

52- Serviteur de Dieu spécialisés

Ces serviteur ont compris qu'il n'y avait qu'une seule voie: celle de Dieu. Ils tentent de faire passer le message divin chez leurs collaborateurs et servent l'Ange qui les commande du mieux qu'il peuvent.

521- Informaticien

C'est un hacker qui brise les codes des plus gros réseaux informatiques de la planète, et qui, une fois entré dans une banque de donnée, peut soit prélever des informations, soit détruire le maximum de fichiers. Se nourrit exclusivement de coca, de café, et de comics.

522- Avocat

Très utile pour que le corps d'un ange ne se retrouve emprisonné pour trop de temps. Même s'il peut user subtilement de son influence, il n'agira jamais en ignorance des lois en vigueur.

523- Comptable

Même si l'on n'y voit pas immédiatement d'intérêt, cela peut servir à découvrir des manques (ou des gains) étranges dans certaines sociétés louches.

524- Commissaire de police

Alors ça, c'est très pratique, mais uniquement pour obtenir des informations de bon aloi, bien sûr.

525- Militaire

Etrange destin que celui du colonel qui passe en cour martiale pour avoir détourné des troupes dans une mission quelque peu ésotérique...

526- Editeur

Hem...C'est un sujet un peu délicat par les temps qui courent, et je ne m'étendrai donc pas sur le fait que les éditeur peuvent publier des ouvrages très engagés... N'oubliez pas qu'il peut arriver qu'une des raclures de Satan vienne lui présenter un manuscrit, et c'est là que cela commence à devenir drôle...

53- Soldats de Dieu

Aaaaaah...! Voilà les plus beaux...Les as de la purification. Les Soldats de Dieu vivent dans des casernes secrètes ou souterraines (Pas les spécialisés, bien sur). Ils possèdent un équipement et une âme hors du commun.

531- Petite section d'enquête (5)

Ces équipes sont équipées du matériel électronique le plus perfectionné et démantibulent puis exterminent les réseaux maléfiques. Ils possèdent par exemple les caractéristiques suivantes:

FO1 AG1 AP3 VO3 PE3 PR2 PP5
Talents: Informatique+2, Savoir-faire, Baratin+1, Arme d'épaule, Arme de poing+1, Discrétion+1
Pouvoirs: Détection du mal (311), Lire les sentiments (324)

532- Section d'enquête (10)

Ces équipes sont équipées du matériel électronique le plus perfectionné et démantibulent puis exterminent les réseaux maléfiques. Ils possèdent par exemple les caractéristiques suivantes:

FO1 AG1 AP3 VO3 PE3 PR2 PP5
Talents: Informatique+1; Savoir-faire, Baratin+1, Arme d'épaule, Arme de poing, Discrétion
Pouvoirs: Détection du mal (311), Lire les sentiments (324)

533- Section de combat multi-rôle (10)

Les jeunes qui montent, de futures sections lourdes ma pauv' dame... Ils possèdent par exemple les caractéristiques suivantes:

FO2 AG2 AP2 VO2 PE3 PR1 PP4
Talents: Arme lourde+1, Arme d'épaule+1, Corps à corps+2, Arme de poing+1
Pouvoirs: Détection du danger (315), Armure (211)

534- 2 sections de combat multi-rôle (20)

Encore plus de jeunes qui montent... Ils possèdent par exemple les caractéristiques suivantes:

FO2 AG2 AP2 VO2 PE3 PR1 PP4
Talents: Arme lourde+1, Arme d'épaule, Corps à corps+1, Arme de poing+1
Pouvoirs: Détection du danger (315), Armure (211)

535- Section lourde (5)

Les purificateurs de Démons parfaits. Un familier pour le petit déjeuner, et deux Démons midi et soir. Ils possèdent par exemple les caractéristiques suivantes:

FO3 AG2 AP1 VO2 PE3 PR1 PP4
Talents: Arme lourde+2, Arme d'épaule+2, Corps à corps+1
Pouvoirs: Armure (211), Caméléon (262)

536- Section lourde (5) + véhicule de combat

Les rouleaux compresseurs habillés de blanc. L'un d'eux possède, Camion ou Hélicoptère (C'est selon) au niveau +1 à la place de corps à corps. Ils possèdent par exemple les caractéristiques suivantes:

FO3 AG2 AP1 VO2 PE3 PR1 PP4
Talents: Arme lourde+2, Arme d'épaule+2, Corps à corps+1
Pouvoirs: Armure (211), Caméléon (262)

54- Soldat de Dieu spécialisés

Comme les Serviteurs spécialisés, mais beaucoup plus haut placés, et de par là même connus dans leur pays.

541- Informaticien

C'est un hacker qui brise les codes des plus gros réseaux informatiques de la planète, et qui, une fois entré dans une banque de donnée, peut soit prélever des informations, soit détruire le maximum de fichiers. Se nourrit exclusivement de coca, de café, et de comics.

542- Avocat

Très utile pour que le corps d'un ange ne se retrouve emprisonné pour trop de temps. Même s'il peut user subtilement de son influence, il n'agira jamais en ignorance des lois en vigueur.

543- Comptable

Même si l'on n'y voit pas immédiatement d'intérêt, cela peut servir à découvrir des manques (ou des gains) étranges dans certaines sociétés louches.

544- Commissaire de police

Alors ça, c'est très pratique, mais uniquement pour obtenir des informations de bon aloi, bien sûr.

545- Militaire

Etrange destin que celui du colonel qui passe en cour martiale pour avoir détourné des troupes dans une mission quelque peu ésotérique...

546- Journaliste

Le journaliste aide à faire passer un message divin dans la population, et à rendre extrêmement impopulaire des démons trop haut placés pour une intervention directe.

55- Groupe allié non-affilié

Ces groupes ne savent pas qu'ils travaillent pour un ange, mais lui vouent une allégeance tout simplement sans faille.

551- Scouts

A ne pas prendre trop au mot, car ils ont tendance à voir le mal partout. Vous verrez, être chef de patrouille est très enrichissant.

552- Service d'ordre

Ces gens sont très physionomistes et possèdent énormément de contacts dans les couches inférieures de la population. Ils ont la possibilité de faire appel à beaucoup d'amis patibulaires, musclés, armés, aquatiques et en liberté...

553- Skinheads

Groupuscule d'un QI moyen peu élevé (Du niveau de celui de la police municipale), mais dont les chefs sont des meneurs d'hommes extrêmement rusés.

554- Milices

Fondées sur le principe de l'entraide entre voisins, ces milices peuvent parfois s'étendre à une ville entière en formant une association de bénévoles qui font régner l'ordre préventivement "au cas où". Fusil à pompe 1655 Francs Décathlon pas cher.

555- Police municipale

L'effectif de cette police dépend essentiellement du niveau de mégalomanie du maire et de ses moyens. Ces patrouilles se croient tout permis, mais selon les pays, n'ont pas toujours la loi de leur coté.

556- Royalistes

Etant la plupart du temps les fils de familles aisées, il n'auront que de rares démêlés avec la justice. Arme préférée: la canne-épée.

56- Relations

Ces gens ne savent pas que leur ami le plus cher est un Ange. Ils feront tout pour l'aider dans la limite de leurs moyens d'action. On peut estimer qu'ils interviendront 75% du temps lorsque le personnage en fera la demande, mais rarement plus de deux fois par semaine.

561- Commissaire de police

Très utile pour faire sauter des contraventions, mais au delà...

562- Procureur

Plaidera la peine de mort à la place de la réclusion à perpétuité. C'est gentil, non?

563- Politicien

Il vous fait part des rumeurs, et connait beaucoup, beaucoup de gens en costume auprès desquels il pourra vous introduire.

564- Journaliste

Faites paraître un article sur les mouettes d'Afrique du sud dans La Croix, cela peut se révéler très bon pour votre popularité.

565- Militaire

Un tour en char d'assaut un soir de pleine lune vers le cimetière le plus proche vous tente? Aucun problème! L'oncle Zam est là pour ça.

566- Présentateur TV

Informer vos collègues plus rapidement que par télégramme? Le journal de 20 heures peut se révéler très écouté... Et c'est vrai pour les deux cotés de la Force.

6- LIMITATION*

Hé oui, c'est dommage pour vous, ces "pouvoirs" ne feront que vous apporter ennuis et désagréments...

61- Défaut physique naturel

611- Sens éliminé

Un de vos sens est entièrement éliminé (au choix du maître de jeu). Exemples:

Odorat	2 colonnes de malus en Chimie.
Toucher	3 colonnes de malus pour tous les talents requérant la Perception.

612- Membre coupé

Un entraînement poussé vous permettra peut être de surmonter ce handicap.

613- Cicatrice

Une cicatrice importante qui inflige -1 en Apparence (AP minimum: 1).

614- Gras

Vous êtes gros et gras. Rajoutez vous 30 kg et réduisez votre vitesse de 2 points.

615- Restriction vestimentaire

Vous vous sentez obligé de porter un costume particulier, très particulier...

616- Tic

Hihi, et pas n'importe quel tic...! Cela vous enlève 1 en Apparence si votre interlocuteur s'en aperçoit. On peut aussi imaginer un personnage récitant sans cesse des passages de la Bible. Ca n'enlève rien à l'apparence mais c'est dur pour les nerfs.

62- Défaut physique surnaturel

621- Aura

Une faible lumière visible seulement la nuit et/ou par les Démons (d'une couleur que je vous laisserez choisir) émane de votre corps.

622- Couleur de la peau

Votre peau change de couleur avec votre humeur... Mais pas n'importe quelle couleur, des couleurs bien chatoyantes, s'il vous plaît. Ne vous en faites pas: j'ai testé, et bien ça a un succès fou!

623- Couleur des cheveux

Voir ci-dessus...

624- Couleur des yeux

De même, et là vos yeux sont carrément luminescents...

625- Ailes

Vous avez des ailes de cygne dans le dos, des ailes d'Anges quoi... Le seul petit problème est qu'elles ne servent vraiment à rien.

626- Asexué

Nobody's perfect...

63- Folie

631- Paranoïa

L'Ange voit le mal jusque sous son matelas, et soupçonne même ses collègue d'être des espions de ce bouffon de Satan.

632- Mythomanie

L'Ange prend ses désirs pour des réalités, et n'hésitera pas à se mettre vraiment en colère si on lui fait remarquer qu'il devient un peu lourd...

633- Mégalomanie

> Memento, homo, quia pulvis es
> et in pulverem revertis

Ceux là sont de la pire espèce, car ils sont non seulement dangereux pour eux-même (Qu'à cela ne tienne...), mais surtout pour les autres: ces gens se prennent pour plus gradés qu'il ne sont... Vous voyez un Ange se prenant pour un Archange?

634- Monomaniaque

L'Ange n'a qu'une idée, c'est de réaliser un but que le maître de jeu lui aura préalablement et subtilement glissé à l'oreille. Une fois ce but atteint, il sombre dans une sombre et glauque morosité pendant 1D6 semaines. Après quoi il en trouvera un autre.

635- Schizophrénie

L'Ange possède deux personnalités distinctes et opposées qui s'intervertissent chaque matin. Roleplay it!

636- Kleptomanie

L'Ange ne peut s'empêcher de chaparder de petits objet avec ou sans valeur, même si le risque encouru est grand.

64- Phobie

L'Ange a une peur bleue d'une des choses de la liste ci-dessous. Il cherchera à tout prix à les éviter et s'il ne le peut, il subira un malus de deux colonnes sur la table UM

641- Cadavres (et le sang).
642- Monstres (toute créature anormale).
643- Armes blanches (de contact ou de lancer).
644- Nuit (à l'extérieur).
645- Espaces fermés (caverne, bâtiments etc...).
646- Technologie (n'importe quel objet).

65- Interdits

L'Ange mettra un point d'honneur à ne jamais perpétrer un de ces crimes, infâmes pour lui. Il le fera d'ailleurs lourdement remarquer si on fait une de ces choses en sa présence.

651- Acte sexuel

Jamais... J'ai dit jamais. N'oubliez pas, de tout façon que faire l'Amour ne sert qu'à créer un nouvel être vivant.

652- Nourriture

L'Ange souffre toute sa vie mais mange le moins possible en signe de pénitence, et ce jusqu'à obtention d'une maigreur repoussante.

653- Sommeil

L'Ange dort deux ou trois heures par nuit, pas plus...

654- Musique

Même pas Stryper.

655- Armes à distance

Interdiction d'utiliser une arme qui blesse à distance. Attention ! Prendre au pied de la lettre: également valable pour les explosifs télécommandés...

656- Intégrisme

L'Ange dort, mange, et casse du Démon toute la journée, et ce tout au long de l'année, sans interruption aucune.

66- Péchés

Ces péchés sont inacceptables, et si Dieu venait à apprendre que de tels Anges existent, Il les rétrograderait sur le champ. Un Ange ne pourra jamais atteindre un rang supérieur tant qu'il possèdera une de ces limitations.

661- Paresse

Le personnage devra se reposer dès (et chaque fois) qu'il en aura l'occasion.

662- Lâcheté

Le personnage ne supportera pas de combattre en face un adversaire.

663- Luxure

> Spiritus promptus est, caro autem
> (J.C - XXVI, 36- 41)

Le personnage sera très attiré par les personnes du sexe opposé et ne manquera pas d'accepter un éventuel rendez-vous. N'exagérez pas trop cette limitation: Un Ange ne sera jamais un obsédé sexuel.

664- Gourmandise

L'Ange ne refuse jamais un bon repas. Idéal avec la limitation (614).

665- Accès de colère

Le personnage se met souvent dans une colère noire pour pas grand chose.

666- Besoin de tuer

L'Ange doit réussir un jet de Volonté avec 3 colonnes de malus chaque jour ou être pris d'une envie frénétique de tuer un être vivant (et intelligent).

Attention: Les défauts de 661 à 666 sont très mal perçus par les forces du bien et un personnage en possédant un (ou plus!) devra le cacher à tout prix à ses camarades (surtout ceux au service de Dominique).

LA CONFRONTATION

> L'heure est à l'espérance car le Christ est vainqueur.
>
> Jean 16,33

Lorsque deux personnages se rencontrent et qu'ils n'ont pas les même intentions, il peut en résulter un conflit. Quand ces deux personnages sont un Ange et un Démon, il est même sur que tout va se terminer par l'élimination (même provisoire) de l'une des deux parties.

Le déplacement

Un être humain (ou assimilé, c'est à dire: Ange, Démons, Mort-vivants humanoïdes etc...) peut bouger de 6+(sa Force) mètres par seconde et ce, avant une éventuelle attaque. Si un personnage est poursuivi par un autre, on peut résoudre un conflit entre leurs talents de course respectifs (le résultat des unités donne le nombre de mètres gagnés par le vainqueur).

Le combat physique

> Nous combattons dans une Guerre Sainte
> Regardez-nous voler sur les vents du destin
> Baptisés dans le feu et l'acier
> L'apocalypse que nous apportons est proche
> Faites face à la tempête divine
> Faites face à la Guerre Sainte
>
> Cantique de Laurent, Archange de l'Epée

Le combat physique est le plus simple, le plus direct et aussi le plus sale des formes de conflit. Il a le désavantage de ne pas être discret et l'avantage d'être expéditif. C'est la forme de combat préférée des êtres simples (humains, mort-vivants et certains Démons).

> We've got the energy, we've got the balls
> We have our enemies, big and small
> We've got the power, we've got the might
> Just what it takes to win this fight
> If you love your parents and hate monsters
> Then party with us cause they're close now
> We bite em off and spit em out
> And ram our skateboards right down their throats
>
> Cantique de guerre de Christophe

Les armes

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 occasionne), sa précision, sa portée (pour les armes à distance) et le talent que l'on doit posséder pour l'utiliser efficacement. Le maître de jeu peut créer les armes dont il estime avoir besoin et qui ne sont normalement pas prévues.

Arme de contact	Puissance	Précision	Talent	Note(s)
Coup de poing	-3	-	Corps à corps	a
Coup de pied	-2	-1	Corps à corps	a
Coup de boule	Spécial	-1	Corps à corps	b
Cran d'arrêt	-1	-	Arme de contact	
Matraque	Spécial	-	Arme de contact	c
Poignard	+0	-	Arme de contact	
Hachette	+1	-1	Arme de contact	
Epée courte	+1	-	Arme de contact	
Epée longue	+2	-	Arme de contact	
Hache de bataille	+2	-	Arme de contact lourde	
Hallebarde	+2	-1	Arme de contact lourde	
Masse à deux mains	+3	-2	Arme de contact lourde	
Epée à deux mains	+3	-1	Arme de contact lourde	

Puissance: Ajustement au dé des unités du jet de toucher lors de la détermination des dommages.
Précision: Ajustement (en nombre de colonnes) lors du jet de toucher.
a: Un niveau de Corps à corps supérieur ou égal à +2 rajoute un point de dommage et une partie du corps protégée (bottes ferrées, poing américain) rajoute aussi un point de dommage.
b: Le résultat des dommages donne simplement le nombre de tours durant lesquels le personnage ne peut pas agir (il est sonné). Il ne subit réellement que le tiers de cette valeur en points de dommages (Exemple: Résultat des dommages:7. 7 tours sonnés, 2 points de dommages). Si la tête est protégée (avec un casque), la puissance est de +2. Sinon, elle est de 0.
c: Même procédure que ci-dessus. La puissance est de +1.

Arme à distance	Puissance	Précision	Portée	Coups	Talent	Note(s)
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	a
Uzi	+1(+3)	-	35	30(5)	Arme de poing	b
Fusil à pompe	+2	-	25	10	Arme d'épaule	
Carabine	+1	+1	100	10	Arme d'épaule	
M-16	+2(+4)	-	80	30(5)	Arme d'épaule	c
M-60	(+6)	-	200	-(20)	Mitrailleuse	d
Lance-grenade	Spécial	-1	20	1	Lance-grenade	e
Lance-flammes	+6	-1	10	5	Lance-flammes	f
Grenade	+5	-2	4	-	Lancer	g
Cocktail molotov	+2	-2	4	-	Lancer	h
Dague de lancer	-1	-1	2	-	Lancer	
Shuriken	-2	-1	2	-	Lancer	
Hachette	+0	-	2	-	Lancer	

Puissance: Ajustement au dé des unités du jet de toucher lors de la détermination des dommages. Les dommages d'une rafale sont donnés entre parenthèse.
Précision: Ajustement (en nombre de colonnes) lors du jet de toucher.
Portée: Distance en mètre à laquelle le bonus de précision est valable tel quel. La portée maximum est cette valeur fois cinq.
Coups: Nombre de tirs possibles avec un chargeur plein. Le nombre de rafales est indiqué entre parenthèse.
a: Cette arme peut toucher jusqu'à trois cibles proches l'une de l'autre avec une puissance de +1 pour chacune.
b: En rafale, cette arme peut toucher jusqu'à cinq cibles proches l'une de l'autre avec une puissance de +1 pour chacune.
c: En rafale, cette arme peut toucher jusqu'à cinq cibles proches l'une de l'autre avec une puissance de +2 pour chacune.

d: En rafale, cette arme peut toucher jusqu'à huit cibles proches l'une de l'autre avec une puissance de +1 pour chacune, ou quatre cibles avec une puissance de +2.
e: Cette arme sert à lancer une grenade à une distance plus grande et en utilisant un autre talent (Lance-grenade).
f: Cette arme peut toucher jusqu'à cinq cibles proches l'un de l'autre avec une puissance de +6 pour chacune.
g: Attaque toutes les cibles dans un rayon de 5 mètres avec une puissance de +5.
h: Attaque toutes les cibles dans un rayon de 1 mètres avec une puissance de +2.

Les protections

Même remarques que pour les armes. Seuls les êtres sans défenses naturelles doivent s'équiper d'armures et de protections pour se défendre. En voici une liste non-exhaustive.

Nom	Protection	Ajustement	Note(s)
Cuir	1	-	
Cotte de maille	3	-1	
Kevlar	2	-1	a
Acier	6	-3	

Protection: Ajustement aux unités du jet de toucher d'un adversaire qui souhaiterait blesser le porteur de l'armure.
Ajustement: Nombre de colonnes de malus accordés par ce type d'armure sur le porteur (Seulement pour les talents nécessitant la caractéristique d'agilité).
a: Protège de 4 contre les armes à feu.

Le combat

Le combat physique lui même se déroule avec une série de tours dont la durée est d'une seconde et qui comprend toujours les points suivants:

1- Chaque personnage peut utiliser un pouvoir psychique (par ordre décroissant de volonté).

2- Les personnages agissent par ordre d'agilité décroissante. Ceux ayant la même agilité agissent simultanément.

3- Celui qui agit peut tout d'abord se déplacer, puis agir en faisant une action (une attaque par exemple).

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

5- Les effets des dommages prennent effet immédiatement.

Résolution d'une attaque

Une attaque est résolue comme un conflit avec, comme défense, l'utilisation d'un talent du défenseur selon l'attaque qu'il subit. A noter qu'on peut tenter un jet de défense pour chaque attaque que l'on voit venir.

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 de 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. Si une arme, et le talent d'arme approprié est utilisé pour se défendre, on utilise le modificateur de précision (la parade est plus difficile avec une arme mal équilibrée). On ajoute aussi aux unités la puissance de l'arme utilisée (car une arme plus puissante, si elle pare, arrête plus de dommages).

Les dommages reçus 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 le résultat de ces dommages sur l'infortunée victime.

Unités du D666 d'attaque (si l'attaque est réussie, sinon, pas de dommages)
- 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.

Lors d'une attaque au corps à corps ou avec une arme de contact, et si l'attaquant possède une force surhumaine (4 ou plus) il 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 ne sert qu'en attaque pour déterminer les dommages, jamais lors d'une parade.

Modificateurs au jet d'attaque

Les modificateurs principaux aux jets d'attaques ont étés 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 sur, des décalages sur la table UM pour le jet d'attaque.

	Type d'attaque		
Evénement	Au contact	A distance	Note(s)
Cible surprise	+1	-	Pas d'esquive
Cible de dos	+1	-	Pas d'esquive
Cible mobile	-	-1	
Attaquant mobile	-1	-1	
Portée	-	+1	
Portée à Portée x2	-	-	
Portée x2 à Portée x5	-	-1	
Viser (un tour)	+1	+1	
Viser (Deux tours)	-	+2	
Viser (Trois tours et plus)	-	+3	
Nuit	-1	-2	
Voiture	+1	+2	
Attaquant plus bas	-1	-	
Attaquant plus haut	+1	-	

Le combat psychique

Le combat psychique utilise le même système de base que le combat physique mais est différents sur plusieurs points. Seuls les êtres ayant des pouvoirs peuvent attaquer psychiquement (par contre, tous peuvent de défendre). On peut attaquer une fois par seconde, avant les attaques physiques et par ordre décroissant de volonté (les ex-aequo sont départagés par un D66).

Les pouvoirs offensifs

Un pouvoir psychique est utilisé comme un pouvoir conventionnel en utilisant le niveau du talent et la caractéristique de volonté (ou d'apparence, selon les cas).

Défense

Si l'adversaire veut se défendre, et il le voudra sûrement, il a le droit à un jet de volonté au niveau 0. 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 permettent de se défendre avec la Force.

Exemple: Attaque de charme réussie. Résultat des unités: 4. Défense réussie. Résultat des unités: 2. La victime est charmée pour deux heures.

Effet des blessures

Sur les humains, les Serviteurs et les Soldats de Dieu

J'avais un camarade
De meilleur tu n'en trouveras pas
Le tambour battit pour le combat
Il allait à mon coté
Au même pas que moi

Hymne au camarade tombé pour le Seigneur

Chaque point de dommage réduit la force du personnage de un point. Arrivé à 0, l'humain est évanoui pour D6 minutes, à -1 il est dans le coma pour D6 jours et à -2 il est mort. Il récupère ces points à raison d'un par semaine de repos total. Un personnage blessé reçoit un malus de x colonnes sur toutes ses actions (x est égal au nombres de points de dommages qu'il a reçu et qui ne sont pas encore guéris). Tout jet sur la table UM utilisant la force prend en compte sa valeur d'origine.

Sur les Anges

A chaque fois qu'un Ange prend 3 points de dommages, il perd 1 point de force. Arrivé à -2 il est assommé pour D6 secondes et à -3 il est mort (le corps physique s'évapore et l'esprit retourne au Paradis pour au moins deux ou trois siècles). Il récupère ces points à raison d'un par semaine. Tout jet sur la table UM utilisant la force prend en compte sa valeur d'origine.

Sur les Archanges

Chaque Cinq points de dommage réduit la force de l'Archange de un point. Arrivé à -3 il est assommé pour D6 secondes et à -4 il est mort (le corps physique s'évapore et l'esprit retourne aux cotés de Dieu). Il ne peut plus revenir sur terre pour 1D6 semaines. Il récupère ces points à raison d'un par semaine. Tout jet sur la table UM utilisant la force prend en compte sa valeur d'origine.

Visualisation des dommages

Vous avez surement remarqué que dans Magna Veritas il n'y a pas, à la différence d'autres jeux de rôle, de localisation pour les dommages. Ceci a surtout pour but de simplifier les combats. Par contre, la mort est un fait que les joueurs rencontreront souvent dans leurs aventures et il est quelquefois bon pour l'ambiance de décrire la mort d'un adversaire. Les quelques listes qui suivent vous donneront une idée du genre phrases dont il faudra émailler vos descriptions pour que ce jeu devienne vraiment Gore. Les chiffres qui précèdent les descriptions sont une sorte de guide et donnent le nombre de points de dommages qui cause la mort de personnage.

Mort par le feu (lance-flammes)

(1-3): Le feu brûle entièrement le visage, faisant bouillir entièrement la cervelle et rendant méconnaissable la victime. Elle hurle de souffrance dans un dernier souffle.
(4-6): Le corps n'est plus qu'un amas de chair sanguinolent. La plupart des os sont apparents et noircis. Une odeur insoutenable se dégage de l'ensemble.
(7-9): Le souffle de feu atteint la partie inférieure du corps, emportant celle-ci tout en coupant en deux la victime. Cette dernière, encore en vie pour quelques secondes doit affronter la terrible vérité.
(10-12): Seul le squelette reste debout mais pas pour bien longtemps. En effet, les ossements calcinés, s'affaissent en un tas méconnaissable.
(13+): Une ombre noire sur le mur calciné est l'unique témoignage de la présence de l'être vivant qui se tenait à cet endroit. Il ne reste plus rien, pas même quelques cendres.

Mort par attaque tranchante (épée, hache)

(1-3): La lame s'enfonce entre deux côtes, s'insinue dans la chair et pénètre dans le coeur. Celui-ci, empalé, cesse de battre.
(4-6): Coup d'estoc; La pointe fait délicatement éclater l'oeil de la victime dont le liquide s'écoule maintenant, mêlé au sang. La partie postérieure du crâne est défoncée et laisse couler la cervelle.
(7-9): Coup de taille porté en travers de l'estomac; Les intestins se répandent aux pieds de la victime qui tente de les retenir, avant de mourir quelques secondes plus tard.
(10-12): Coup de taille; Tranche dans le sens de la hauteur le corps, de la tête au pubis. Les deux parties restent attachées durant un cours instant, puis se séparent. Le sang se vide d'un coup à gros bouillons.
(13+): Coup d'estoc. La lame coupe en deux le sternum et l'entraîne avec elle. Le colonne vertébrale ne pouvant soutenir un tel choc, ressort, perçant la chair et la peau du dos. Elle émerge par l'arrière, extraite de son enveloppe de muscle. Le tronc privé de support s'affale mollement sur lui même.

Mort par concussion (coup de boule, masse)

(1-3): Le coup est porté à la base du crâne. Il enfonce la pomme d'Adam et brise la nuque, de très longues souffrances en perspective... Avant de mourir.
(4-6): Le coup frappe la cage thoracique de plein fouet, explosant les côtes. L'une d'elle se casse et perce le coeur. Ce dernier dégorge à grande vitesse.
(7-9): L'arme s'enfonce juste dans la bouche, réduisant en miettes les dents. Lorsqu'elle est retirée, elle entraîne avec elle la mâchoire inférieure. A l'avenir, plus de problèmes de caries.
(10-12): Le coup est porté sur le dessus de la tête. Il réduit la cervelle en une espèce de crêpe-complète au sarrasin. La victime mesure désormais vingt centimètres de moins.
(13+): L'arme et le bras qui va avec pénètre dans l'estomac et ressort du coté opposé. Quand elle ressort, les viscères tombent à terre dans un grand "flotch". Chaud devant, ça tache.

Mort par balle (revolver, fusil)

(1-3): La balle fait exploser le coeur et la huitième vertèbre. La victime est donc à la fois mort et paralytique. Etonnant non?
(4-6): La balle l'a atteint exactement entre les deux orbites, lui créant ainsi un troisième oeil qui pisse déjà le sang.
(7-9): Le projectile atteint le thorax, perce le poumon droit, créant ainsi un nouvel orifice respiratoire, assez bruyant d'ailleurs.
(10-12): La balle parvient à se loger dans le cou tout en explosant. La moitié de ce dernier est arraché. La tête pendouille maintenant au bout d'un lambeau de chair.
(13+): Le projectile explose en de nombreux morceaux, perçant une multitude d'orifices (d'origine non-naturels), d'où s'écoulent le sang à grands jets. La victime est maintenant une vrai passoire. Repeignez la pièce.

SORTIE
REPUBLIQUE
OBERKAMPF
CARE DE L'EST
CARE DU NORD

Bâtiments et véhicules

> Quoiqu'il ait pu en coûter à ma dignité sacerdotale, et malgré le respect sacré que j'ai des lieux saints par l'effet de ma foi invincible, je dois dire que j'ai bien rigolé en voyant s'écrouler la basilique de Lourdes.
>
> Mgr de La Croix-Lager, Archevêque de Lisieux (P. Desproges)

Lorsqu'une attaque particulièrement puissante prend pour cible un objet inanimé, ce dernier peut subir des dommages qui risquent de le rendre inutilisable. La liste ci-dessous indique les "points de force" de divers objets et leur protection.

Objet	Points de force	Protection
Mur en bois	1/cm d'épaisseur	1
Mur en brique	2/cm d'épaisseur	2
Mur en béton	4/cm d'épaisseur	4
Mur en béton armé	6/cm d'épaisseur	8
Moto	4/-3	1
Voiture légère	8/-5	2
Voiture lourde	12/-5	2
Camionnette	16/-5	2
Camion	30/-9	4
Hélicoptère	16/-4	2
Jet privé	20/-6	3
Char léger	30/-12	6
Char lourd	50/-14	8

Lorsqu'une attaque frappe un objet inanimé, on utilise normalement les unités du jet d'attaque modifiées comme suit:

+ La puissance de l'arme (ou de l'attaque).
- La protection intrinsèque de l'objet.

Notez bien que l'objet ne peut bénéficier d'un jet de défense.

Le résultat est enlevé aux points de force de l'objet. Arrivé à 0, ce dernier est détruit (ou inutilisable dans le cas d'un véhicule). Si le total de points de force est inférieur ou égal au chiffre indiqué après le "/", le véhicule est irréparable.

Les combats de masse

Dans une partie de Magna Veritas, il est quelquefois nécessaire de résoudre rapidement un conflit entre deux groupes d'individus belliqueux et ce, sans que les joueurs ne puissent intervenir de manière importante dans l'issu du combat. On utilise alors un système de résolution très simplifié. Pour ce faire, il faut tout d'abord déterminer la puissance (notée PS) de chaque belligérant. Pour ce faire, on additionne la valeur de base de chaque combattant, on y ajoute la puissance due à son équipement et enfin, la puissance de ses pouvoirs. On obtient la puissance totale.

Type de combattant	Puissance
Humain normal	1
Humain entraîné (Police, Armée)	2
Humain très entraîné (Armée d'élite, Serviteur de Dieu*)	2.5
Soldat de Dieu*	3
Ange	5.5
Archange	11

*: Cette puissance tient déjà compte du pouvoir intrinsèque de volonté supra-normale.

Equipement	Puissance
Arme de contact	0.3
Arme de contact lourde	0.5
Arme de poing	1
Arme d'épaule	1.5
Arme lourde	3
Arme très lourde (canon, mortier etc...)	10
Véhicule léger (voiture)	4
Véhicule lourd (Camionnette)	6
Blindé léger (Transport de troupe)	12
Blindé lourd (Char d'assaut)	25

Type de Pouvoir	Puissance
Attaque corporelle (11)	3
Attaque à distance (12)	6
Attaque non-létale (13)	4
Contact (16)	3
Défense permanente (21)	2
Défense mentale (22)	2
Augmentation temporaire des caractéristiques (24)	0.5
Défense temporaire (25)	2
Camouflage (26)	1.5
Détection (31)	0.5
Communication (32)	0.2
Déplacement (33)	0.5
Talent (34)	0.2
Augmentation permanente des caractéristiques (35)	1
Contrôle (36)	0.5
Arme (41)	*(1)
Objet magique (42)	*(2)
Pouvoir "spécial"	*(3)

*(1): Double la puissance de base de l'arme
*(2): Possède la même puissance que le type de pouvoir qu'il contient.
*(3): Selon le pouvoir.

Une fois toutes ces valeurs prises en compte, vous avez la puissance théorique de chaque armée.

Type de combat

Il faut maintenant connaître les conditions du combat. Elles affecteront le pourcentage de pertes, la durée réelle du conflit et les éventuels avantages d'un camp ou d'un autre.

Bataille rangée: Les deux camps (A) et (B) se rentrent dedans au mieux de leurs possibilités. Le combat est souvent très rapide et les pertes importantes.
Assaut: Le camp (A) attaque un édifice ou un lieu défendu par le camp (B). Les pertes sont toujours plus importante dans le camp (A) que dans le camp (B) même si ce dernier est beaucoup moins puissant.
Embuscade: Le camp (A) surprend le camp (B) qui ne s'attend pas à un conflit. Les pertes sont très importantes dans le camp (B).

Type de combat	Bonus (A)	Bonus (B)	Pertes
Bataille rangée	-	-	+20%
Assaut	-	x2	+10%
Embuscade	x1.5	x0.5	-

Bonus (x): Le camp (x) voit la puissance de toutes ses troupes (et donc de son armée) multipliée par la valeur indiquée.
Pertes: Les pertes de chaque camp seront majorées du pourcentage indiqué (après tous les autres modificateurs).

Effet des leaders

Le leader de chaque armée devra, ensuite réussir un jet de tactique (ou de stratégie selon le nombre d'hommes sous ses ordres). Un conflit est résolu si les deux leaders ont réussis. Le résultat des unités du vainqueur, multiplié par 10, donne le pourcentage de pertes en plus.

Résolution du combat

Toutes les dix secondes (dix tours de combat personnel), chaque camp causera à l'autre un nombre de points de dommages calculés comme suit:

Puissançe de l'armée divisée par 10.
+xx% si le leader à réussi le conflit de tactique (ou de stratégie).
+xx% selon le type de combat

Ces points de dommages enlèvent autant de puissance à l'armée adverse. Le maître de jeu devra décider ce qui est éliminé (par exemple, une armée composée de mort-vivants et d'un Démon qui subit des dommages perd d'abord les mort-vivants, puis le Démon).

Fuite

Si une armée tente de fuir, elle subit 20% de pertes en plus durant 2 tours de combat (20 secondes) et voit sa puissance réduite de moitié. Les survivants de ces deux tours meurtriers pourront s'échapper.

LA HIERARCHIE

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

Les différents rangs

Les serviteurs de Dieu

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 erreur à les diriger.

Les soldats de Dieu

Je jure solennellement devant Dieu,
De rester aveuglement fidèle et obéissant,
A Jean Paul II,
Le Guide suprême de la très Sainte Eglise.
Je m'engage à combattre pour ma foi,
Avec courage et à mourir pour elle.

Serment des soldats de Dieu

Anciens serviteurs de Dieu, vétérans de nombreuses guerres pour la victoire de la foi universelle, ils sont rompus à tous les arts du combat mais il ne faut pas leur en demander trop. Ils prennent souvent l'initiative lors de contacts avec les forces du mal et il faut toujours avoir un oeil sur eux si vous ne voulez pas voir fondre leur nombre comme neige au soleil.

Les Anges

Les Anges (vous) êtes les messagers de vos Archanges sur la terre. Vous devez porter 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 là judicieusement, mais sans lâcheté.

Les Archanges

Ce sont d'anciens Anges qui, ayant démontrés sur terre, une foi sans limite et une facilité à diriger de nombreux serviteurs ont atteint le summum du pouvoir accordé par Dieu à un de ses serviteurs. Ils doivent être respectés comme ils respectent ceux qui se trouvent sous leurs ordres.

Rapport avec ses supérieurs

> Comme vous étiez, j'étais
> Comme je suis vous serez
>
> Dominique, Archange du Jugement

Chaque fois qu'un personnage attire l'attention de son supérieur direct (par exemple s'il termine une mission, qu'il ait réussi ou pas) il a des chances d'obtenir des faveurs de de dernier. Il est possible aussi d'être 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 leurs supérieurs, 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 un bon guide.

Récompenses

> Multi sunt vocati, pauci vero electi

Si un personnage a réussi une mission, il se voit accorder un nouveau pouvoir (ou augmenter le niveau d'un pouvoir) qui est déterminé selon l'avis du supérieur et le type de victoire:

Type	Pouvoir	Niveau
Victoire marginale	Pas de récompense	Rien
Victoire normale	Semi-aléatoire	A
Victoire totale	"Au choix" du personnage	B

A: Au lieu de ce voir accorder un nouveau pouvoir, il peut augmenter un de ceux qu'il possède déjà (choisi par le maître de jeu) de un niveau (pas au dessus du maximum possible).
B: Au lieu de ce voir accorder un nouveau pouvoir, il peut augmenter un de ceux qu'il possède déjà (choisi par le joueur) de un niveau (pas au dessus du maximum possible).

Le type de victoire devra être déterminé par le maître de jeu, mais un barème complet sera fourni avec chaque scénario.

Punitions

Si un personnage échoue dans une mission, ou qu'il agit en désaccord avec son supérieur, il subit une punition et se voit doter d'un défaut (à tirer au sort sur la table suivante:

D6	Résultat
1-2	Limitation déterminée aléatoirement de (611 à 616).
3-4	Limitation déterminée aléatoirement de (621 à 626).
5-6	Limitation déterminée aléatoirement de (651 à 656).

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 un défaut ou un pouvoir de ses supérieurs, il peut en faire profiter ses serviteurs.

Récompenses

Quand un Personnage reçoit, comme récompense, un nouveau pouvoir, il peut (mais ce n'est nullement obligatoire) en accorder un à son serviteur direct. Il sera déterminé de la même façon que celui reçu par le personnage. Le maître de jeu devra tout de même vérifier que ce serviteur peut encore acquérir un nouveau pouvoir. Pour vous aider voici le nombre maximum de pouvoirs d'un Personnage selon son rang:

Personnage	Nombre maximum de pouvoirs
Serviteur de Dieu	6
Soldat de Dieu	9
Ange	Illimité
Archange	Illimité

Punitions

Dans le même ordre d'idée que pour les récompenses, 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 la durée) sera entièrement laissée au choix du personnage.

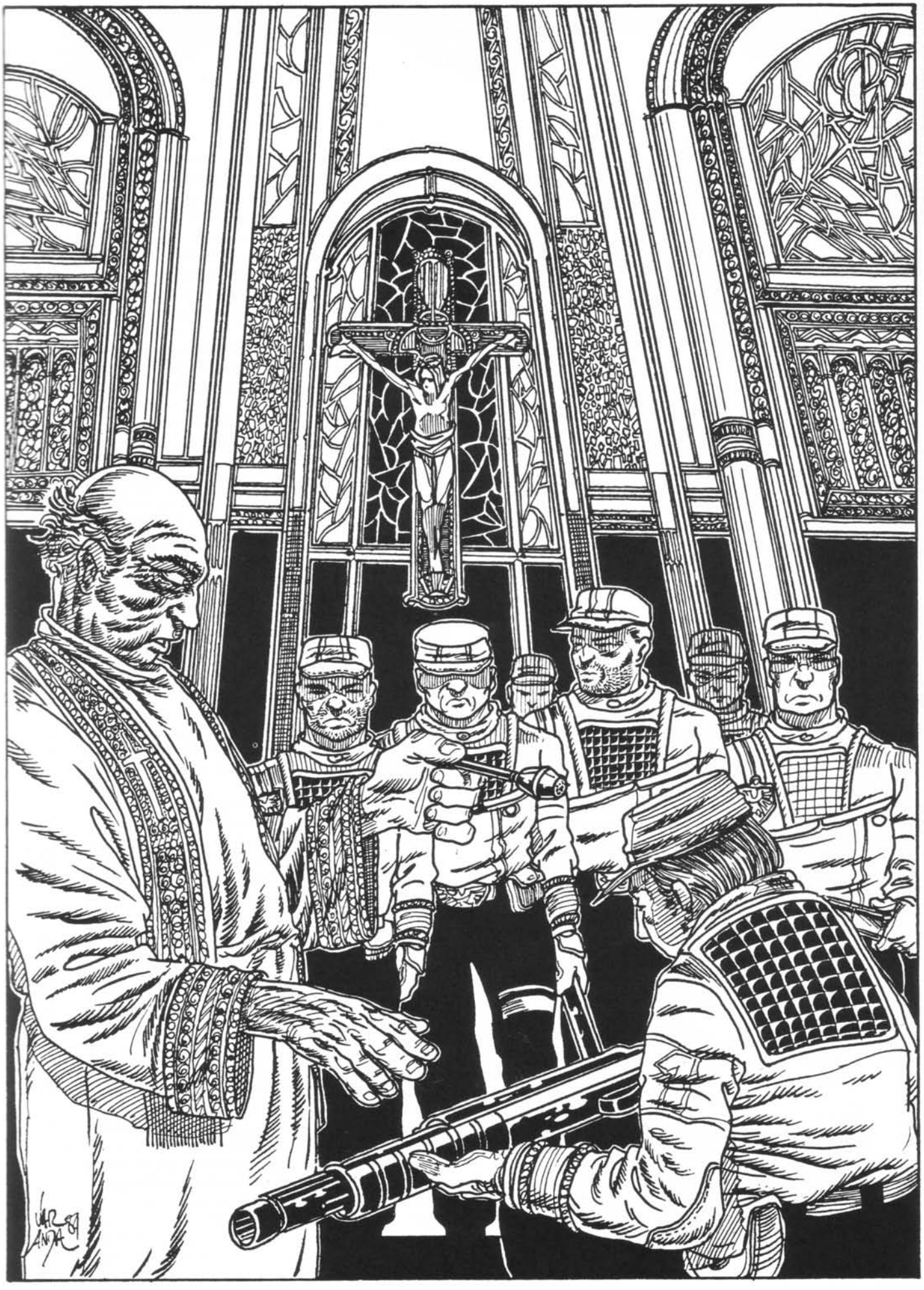
Perte d'un pouvoir

Lorsqu'un personnage perd un pouvoir, il perd aussi un point de pouvoir sur son total de points de pouvoir maximum. Un pouvoir est considéré comme perdu si le personnage est victime d'une punition, de la mort d'un groupe de serviteurs (pour les serviteurs ou les soldats) ou d'un vol (pour un objet magique).

Récompenses spécifiques 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 êtres acquis de la façon suivante:

- La première distinction (et le premier pouvoir annexe) est obtenu dès que l'Ange réussi une mission correctement ou dès la première action d'éclat (Sauver un animal d'une mort certaine pour Jordi, un enfant pour Christophe ou détruire seul un Démon pour Laurent).



- La deuxième distinction (et le deuxième pouvoir) est obtenu dès que l'Ange possède 20 points de pouvoir. Ce grade accorde un bonus de 1 lorsque le personnage tente de faire intervenir son Archange.

- La troisième distinction (et le troisième pouvoir) est obtenu lors d'une action particulièrement éclatante ou lors d'une mission particulièrement réussie (Sauver une école et ses élèves d'une catastrophe pour Christophe, Renvoyer en enfer un Prince-Démon pour Laurent). Ce grade accorde un bonus de 2 lorsque le personnage tente de faire intervenir son Archange.

Notez que les distinctions doivent être obtenues dans l'ordre, que les Archanges les possèdent toutes (évidement) et que les Anges cités dans les scénarios possèdent toujours la distinction un (à moins que le contraire ne soit indiqué) et la deux s'ils possèdent au moins vingt points de pouvoir (à moins, comme ci-dessus que le contraire ne soit indiqué). Vous trouverez ci-dessous la liste de toutes les distinctions et de tous les pouvoirs annexes. Dernière remarque: Si vous ne voulez pas vexer votre Archange, vous devez, après son nom, dire "possesseur de" et citer toutes ses distinctions, sans vous tromper!!!

Les pouvoirs annexes sont automatiques et ne dépensent aucun point de pouvoir. Lorsque le mot "humain" est utilisé, il inclut aussi les Anges et les Démons, mais ni les Princes ni les Archanges.

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.

Distinctions accordées par Christophe

Serviteur des bambins: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir d'obtenir la confiance de tous les enfants 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 et de converser avec eux.

Maître de l'éducation: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir d'amuser les enfants et de faire rire les adultes quelles que soient les circonstances.

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).

Distinctions accordées par Dominique

Serviteur du jugement dernier: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir d'avoir un regard de reproche qui obligera les êtres 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 de se réaliser dans les cinquante mètres autour du personnage.

Maître de la justice: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de détecter le taux 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).

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.

Distinctions accordées par Yves

Serviteur de la connaissance: Cette distinction accorde au possesseur le pouvoir de lecture rapide à tous ses possesseurs.

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.

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'une victime se trouvant à moins de 500 mètres. Ce rêve n'a aucun effet précis mais permet à l'utilisateur (et à la victime) de rentrer dans le monde des rêves.

Ami des rêves divin: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir détecter qu'une personne donnée est la cible d'un cauchemar ou d'un rêve, juste en la regardant.

Maître du sommeil: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir d'augmenter ses chances de réussite pour toute ses actions dans le monde du rêve de 2 colonnes.

Distinctions accordées par Daniel

Serviteur du monde souterrain: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de savoir 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 le pouvoir de reconnaître 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 le pouvoir de détecter la présence de cavités souterraines à l'endroit où il se trouve (rivières, sources, caves, gouffres, etc...).

Distinctions accordées par Novalis

Serviteur du repos divin: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de détecter le taux d'amour entre deux personnes que le personnage voit.

Ami des jardiniers: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de calmer un individu 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 taux de haine entre deux personnes que le personnage voit.

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 reconnaître l'utilité de tout objet technologique.

Maître de la technologie: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de détecter une panne dans tout objet technologique.

Changement de leader

Un personnage qui, estimant avoir mal choisi l'Archange qu'il sert peut en changer à plusieurs conditions. Leur niveau de relation doit être au moins de 2, ses actions doivent permettre à cette Archange d'accepter le nouvel élève et (mais c'est optionnel) le personnage perd tous ses pouvoirs "spéciaux". Il garde néanmoins ses distinctions.

EXPERIENCE

Augmentation des talents

Chaque fois qu'un personnage utilise un de ses talents dans une situation importante pour l'aventure il marque autant de point que le résultat des unités du D666 qui a servi à déterminer la réussite du talent. Il monte son niveau de talent dès qu'il obtient le nombre de points suffisants (pas au dessus du maximum autorisé). Note: Le nombre de points accumulé ne compte plus une fois le niveau acquis (il faut repartir à zéro).

Niveau du talent	Coût pour monter d'un niveau
0	150
+1	300
+2	600

Apprentissage des talents

Si le personnage réussit x fois l'utilisation d'un talent qu'il ne possède pas, il l'acquière au niveau 0. x a pour valeur: 20 fois le malus indiqué entre parenthèses après chaque talent (Exemple: 3 pour arme de poing et 4 pour médecine).

Augmentation et apprentissage des pouvoirs

Seulement en cas de récompense. Pas d'expérience possible.

ANNEXES

Pouvoirs divers possédés par certaines créatures bénéfiques

Aura bénéfique: Cette capacité, possédée par tous les Anges et Archanges, permet à la créature de faire apparaître une aura autours de lui visible seulement par les Démons, Prince-Démons, Soldats de Dieu, Anges et Archanges et qui indique, en plus, (s'il le désire) sa puissance en suivant le barème suivant:

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

Langage saint: Cette capacité permet à tous les Anges et Archanges de se comprendre entre eux quelque soit la nationalité du corps possédé. Attention: Ce n'est pas de la télépathie et les humains trouveront cette "langue" (une sorte de chant mélodieux) très bizarre.

Sur la mort

Ceux qui tombent aujourd'hui ressusciteront demain. Car les purs sont immortels et le royaume des cieux leur appartient. Amen.

Laurent, Archange de l'Epée

La mort désigne symboliquement la fin absolue de quelque chose de positif: un être humain, un animal, une plante, une amitié, une alliance, la paix, une époque. On ne parlera pas de la mort d'une tempête, mais de la mort d'un beau jour. Satan et ses subalternes ne peuvent donc par définition mourir, bien que cela soit leur plus pressante aspiration, afin d'abréger les justes souffrances dispensées par dieu.. La grande institution de la mort est une filiale de dieu: elle récompense les êtres extrêmement bons en leur donnant enfin le grand repos. Ainsi, un Archange en fin de carrière aura le privilège de mourir. La mort et ses employés prendront quelque fois une apparence matérielle afin d'altérer des données sur la destruction d'un être ou d'un peuple, mais ceci est une autre histoire.

Eglises et lieux saints

Il est évident que la présence quasi-permanente d'êtres humains vénérant notre Seigneur permet aux lieux saints d'acquérir des propriétés spéciales qui font de ces édifices un bastion contre les créatures maléfiques. La table ci-dessous vous indiquera les pouvoirs contenus par ces bâtiments:

Date de fabrication	Protection	Peur	Autre(s)	Volonté
1970-?	+0	-	-	-
1900-1969	+1	+0	-	3
1000-1899	+2	+1	1	4
?-999	+3	+2	2	5

Protection: Equivaut au pouvoir de volonté supra-normale (221) permanent au niveau indiqué pour tous les occupants de l'édifice (qui croient en Dieu). Ne coûte aucun PP.
Peur: Equivaut au pouvoir de peur (134) contre tous les familiers et mort-vivants (pas les Démons) au niveau indiqué. Ne coûte aucun PP, résolu avec la caractéristique de volonté de l'édifice.
Autre(s): Nombre de pouvoirs psychiques (déterminés par le maître de jeu) que l'édifice connaît et utilise. Il possède alors un nombre de PP égal à son nombre de pouvoirs plus sa volonté. Elle les récupère à raison d'un point par 24 heures.
Volonté: Caractéristique utilisée pour les pouvoirs possédés par le bâtiment.

La vie des êtres humains au service du Seigneur

Les serviteurs de Dieu

Ces humains ont le grand privilège d'appartenir à la grande armée de Dieu. Ils vivent comme tous les autres humains mais doivent donner 75% de leur temps libre à l'entraînement et aux prières. Au bout de deux ans, les Serviteurs peuvent obtenir leur première mission. Ils s'absentent alors pendant tous leurs congés et n'ont plus de temps libre. En cas de décès, leur esprit rejoint bien sur le monde de notre Seigneur et on camoufle la mort en accident pour ne pas éveiller les soupçons des autorités humaines.

Les Soldats de Dieu

Après cinq ans de missions difficiles et d'entraînement poussé, les Serviteurs deviennent Soldats. Ils obtiennent certains pouvoirs mais disparaissent entièrement du monde des humains. Ils n'ont plus de vie privée et sont employés par des sociétés fictives (le plus souvent dans des métiers qui nécessitent l'utilisation d'armes).

Equipement

On dit qu'il faut les exécrables choses
Dans le puits de l'oubli et au sépulcre encloses.
Et que par les écrits le mal ressuscité
Infectera les moeurs de la postérité,
Mais le vice n'a point pour mère la science,
Et la vertu n'est pas fille de l'ignorance.

Théodore d'Aubigné

Tous les humains au service de Dieu peuvent obtenir du matériel de plusieurs organisations. On estime qu'une escouade se voit allouer un budget (exprimé en Francs) qu'il devra dépenser à sa convenance en suivant les listes de matériel ci-dessous. Note: Les prix indiqués ne sont pas ceux du marché noir et un tel achat (surtout pour les armes) peut coûter beaucoup plus cher pour un autre humain.

Serviteurs de Dieu	Budget
Investigateur	3000
Escouade anti mort-vivants	30000
Escouade anti familiers	40000
Escouade d'élite multi-rôle	50000
Serviteur spécialisé	10000
Soldats de Dieu	Budget
Petite section d'enquête	30000
Section d'enquête	60000
Section de combat multi-rôle	90000
Section lourde	60000

Vêtements et armure	Prix
Vêtements "normaux"	500
Vêtements "luxe"	3000
Ranger's	250
Gilet en Kevlar	1000
Combinaison en tissu	500
Combinaison en cuir	1000
Casque en acier	1000

Ces listes peuvent aussi servir aux Anges qui souhaitent acquérir du matériel technologique mais les prix peuvent être doublés, triplés ou quintuplés selon les pays et les sources (marché noir etc...).

Armement	Prix
Matraque	100
Poing américain	100
Poignard	100
Revolver cal.22	500
Revolver cal.44	1000
Canon scié	1500
Uzi	5000
Fusil à pompe	2000
Carabine	2500
M-16	7000
M-60	20000
Lance-grenade	15000
Lance-flamme	25000
Grenade	50

Véhicules	Prix
Moto	25000
Voiture légère	50000
Voiture lourde	100000
Camionnette	200000

Accessoires	Prix
Lunette de visée	500
Viseur laser	2000
Viseur infra-rouge	15000
Poste de commandement	100000
Détecteur de vie	30000
Détecteur d'invisibilité	60000
Casque anti-psy	50000
Tenue caméléon	25000

Accessoires et gadgets technologiques

Note: Certains objets (notés *) n'existent pas encore en cette fin du 20° siècle. Estimons donc que ce matériel est expérimental ou que sa conception a été facilitée par une aide divine. Il est rare que les Anges disposent de ce matériel car il est la plupart du temps réservé aux soldats et aux serviteurs de Dieu qui ne possèdent pas autant de pouvoirs que les Anges.

Lunette de visée: Cet accessoire accorde une bonus d'une colonne pour toute arme à feu à une distance supérieure ou égale à 200 mètres.
Viseur laser: Cet accessoire accorde un bonus d'une colonne pour toute arme à feu à une distance inférieure ou égale à 10 mètres.
Viseur infra-rouge: Même bonus que la lunette de visée. Annule en plus un éventuel malus de tir de nuit.
Poste de commandement*: Cet accessoire est en fait composé de deux types d'objets: Un centre de contrôle (qui peut être placé dans une petite camionnette) qui comprend un siège confortable (pour le leader), une radio (équipé d'un système anti-brouillage), 10 postes de contrôle médical (qui permettent à tout moment de connaître l'état physique du soldat) et de 10 écrans de visualisation (qui projettent une image de ce que voit le soldat). L'autre objet est placé sur tout le corps du patient. Il comporte une caméra (dans le casque), des électrodes médicales (sur les points névralgiques du corps), un haut-parleur (dans lequel le leader peut donner ses ordres) et un micro. Tout ce système permet d'utiliser son talent de Tactique ou de Stratégie à distance et avec, en plus, un bonus de 2 colonnes.
Détecteur de vie*: Cet accessoire, de la taille et de la forme d'une paire de jumelles permet de distinguer un corps sans vie d'un corps avec. Idéal pour détecter les mort-vivants.
Détecteur d'invisibilité*: Se présente comme le détecteur de vie. Signale à l'utilisateur (avec un système de sonar) la présence d'objets et d'êtres invisibles. Peut être relié à une arme pour annuler la malus de tir sur un être invisible.
Casque anti-psy*: Ce casque (en acier) accorde une protection équivalente à un bonus de 1 en volonté contre toute attaque psychique. Un jet de D66 inférieur ou égal à 21 signale le type d'attaque que subit le porteur. Inutilisable si le porteur n'a pas de PP.
Tenue caméléon*: Offre les même capacités que le pouvoir d'Ange numéro 262 au niveau 0 (l'utilisateur n'a, bien sur, pas besoin d'être nu).

- Soldat1 à leader1. Trois formes sur la gauche, tout près de la maison.
- Leader1 à soldat2, mettez en place votre détecteur de vie.
- Soldat2 à leader1. Pas de vie.
- Leader1 à soldat1, 3 et 4. Feu à volonté.
- Soldat1 à leader1, les trois formes ont étés touchées et sont éliminées.
- Y'a un problème, Foster s'est écroulé.
- Leader1 à Section lourde, identifiez-vous.
- Soldat1 à...
- Leader1 à Soldat1, veuillez répéter.
- Ca merde vot' truc. Une dizaine de formes sur la droite.
- Leader1 à Section lourde. J'ai rien sur mes écrans. Qu'est ce qui se passe.
- Je sais pas, il en arrive de partout... Byyyoouuuizzzzz...
- Le matos déconne les enfants, ramenez-vous rapidos.
- Kkkrrrrzzzz... Pas possible, il y'en a partout. Feu à volonté.

Et les cinq lumière indiquant l'état physique des soldats passèrent de vert à rouge. C'est le seul dispositif qui fonctionna parfaitement ce jour là.

Répartition des forces du Bien dans la société humaine

La plupart des grandes organisations qui font régner l'ordre sur terre sont plus ou moins dirigés par les forces du Bien. La petite liste ci-dessous vous donnera une idée de cette participation. A noter que ces valeurs peuvent varier selon le pays ou la région où se trouvent les joueurs.

Clergé: On peut estimer que 20% des membres du clergé font partie des forces du bien (15% de serviteurs, 4% de soldats et 1% d'Anges) mais que plus de 99% des autres peuvent contacter rapidement (en moins d'une heure) un membre "privilégié".

Armée (et gendarmerie): 10% des forces armées font partie des forces du bien (9% de soldats et 1% d'Anges). A peine 25% des autres connaissent un membre privilégié.

Police (municipale et nationale): 15% des forces de l'ordre font partie des forces du bien (10% de serviteurs, 4% de soldats et 1% d'Anges). 50% des autres connaissent un membre "privilégié".

La vie privée des Anges

La forme physique

La forme physique permet à l'Ange de s'ouvrir un accès à la société humaine. L'être humain entre en pénitence durant tout le temps durant lequel l'ange prendra sa place. A la mort de l'ange (Fausse, mais elle correspond à la fin de la durée de vie présumée de l'humain) l'être humain est transformé en Ange ou en Soldat de Dieu, en fonction de sa pureté d'esprit. Cette collaboration ne peut avoir lieu qu'avec un accord complet de l'humain; s'il change d'avis pendant la durée de la pénitence, la collaboration est immédiatement rompue et il reprend sa place dans le monde des mortels sans avoir le moindre souvenir de ce qui lui est arrivé.

Les biens matériels

Un Ange débutant peut posséder tous les petits objets qu'il peut vouloir et est seulement limité par ce qui est très cher (et qui est considéré comme un pouvoir). Voici un petit guide de ce qu'il peut donc avoir: Un logement correct (loyer: 4000 Francs par mois), un véhicule (60000 Francs), quelques armes (plus ou moins 30000 Francs). Pour ce qui concerne les armes, n'oubliez pas que le droit de les acheter ne donne pas le droit de les utiliser. La limitation sera donc surtout de ce que l'on peut cacher facilement. On estime qu'un Démon possède les permis de conduire ou de piloter les véhicules dont il a au moins un niveau+0. Il possède, de plus, un port d'armes dans le pays où il vit s'il a un niveau+1 en armes de poing et international s'il a un niveau+2 (ou plus).

Le mode de vie

Le corps d'accueil doit être entretenu avec soin: Si par malheur vous oubliez de le faire respirer, de le faire manger et boire (c'est vrai qu'au début c'est un peu compliqué à coordonner, mais on s'y fait très bien) il risque de dépérir. Pour ce qui est des biens matériels, il est nécessaire de travailler ou d'avoir un collègue qui ai un pouvoir lui apportant ces derniers. Evidemment, personne n'est sensé savoir que l'Ange est à la place de la vraie personne, aussi, prenez soin de rendre votre vie d'être humain crédible aux yeux de tous.

Réaction des êtres humains

Dès qu'un humain (normal, pas un soldat ou un serviteur de Dieu) rencontre un Ange (ou un de ses serviteurs) il peut réagir de plusieurs façons. On jette donc un D6 sur la table ci-dessous (en tenant compte des modificateurs appropriés et du type d'humain (qui donne la colonne à consulter).

Apparence de l'Ange supérieure ou égale à 5	-1
Apparence de l'Ange égale à 1	+1
Soldats de Dieu	-1

D6	Réaction 1	Réaction 2	Réaction 3	Réaction 4
1 ou moins	Aide2	Aide2	Aide2	Aide3
2	Aide1	Aide2	Aide2	Aide3
3	Fuite2	Aide2	Aide1	Fuite3
4	Fuite2	Aide1	Aide1	Fuite3
5	Fuite1	Fuite1	Fuite2	Fuite1
6 ou plus	Fuite1	Fuite2	Fuite2	Fuite1

Réaction 1: L'humain n'a pas d'armes et/ou n'est pas courageux.
Réaction 2: L'humain a une arme et sait s'en servir (forces de l'ordre, skins, militaires).
Réaction 3: Connait les Anges et les Démons. Apprécie les Anges (chrétiens).
Réaction 4: Connait les Anges et les Démons. Apprécie les Démons (Trashers, membres de sectes).

Aide1: L'humain essaie d'aider l'Ange mais ne combattra pas.
Aide2: L'humain essaie d'aider l'Ange et combattra si besoin est.
Aide3: L'humain essaie de causer des dommages à l'Ange.

Fuite1: L'humain se sauve et ne dit rien à personne.
Fuite2: L'humain se sauve et va prévenir les forces de l'ordre.
Fuite3: L'humain se sauve et va prévenir un Démon (s'il en connait un).

Les Anges et la Loi

La Loi est une des plus grande alliée des forces du Bien. Ainsi, la plupart des représentants de la loi sont soit des créatures de Dieu, soit des humains contrôlés par des Anges. Un Ange n'allant jamais contre la loi, la Justice ne doit vous poser aucun problèmes.

Les trois types d'Anges

Le premier type est "le sympa". Il ne ferai pas de mal à une mouche et on lui donnerai le bon Dieu sans confession (Oh... Excusez moi). Il se spécialise dans les pouvoirs défensifs ou utilitaires (comme ceux de détection). Citation célèbre: "Pardonne leur, ils ne savent pas ce qu'ils font" et "S'il on te frappe sur une joue, tend l'autre".

Le second type est "le justicier". Il lutte loyalement contre les Forces du Mal et considère le combat comme un jeu aux règles bien précises. Il ne supporte pas la trahison mais peut se lier d'amitié avec des êtres maléfiques qui suivraient le même type de raisonnement que lui (style as de l'aviation durant la première guerre mondiale). Citations: "Hola, vile créature du Malin, vient te battre comme un vrai guerrier".

Le troisième type est "l'intégriste". Il lutte contre les forces du Mal par tous les moyens (même les pires) et n'a aucune pitié envers les êtres maléfiques. Il ne s'occupe pas beaucoup des autres Anges et encore moins des êtres humains dont il n'a que faire. Quelques citations en vrac pour vous donner une idée du QI très bas de ce genre d'Anges: "Tuez les tous, Dieu reconnaîtra les siens" ou bien encore: "Qu'importe la mort de dix humains si cela peut en sauver cent fois plus".

Interview de Dieu

ZLIKA: Bonjour votre Magnificence Bonté.
Dieu: Ca va, Ange Zlika, ça va... Qu'est- ce qui vous amène ?
Zlika: Heu...C'est pour une interview, une petite...
Dieu: Mon système auditif serait- il défaillant ? Hmm ?
Zlika: Non, non, votre Miséricordieuse Sainteté...
Dieu: Bon, alors, c'est à quel sujet ?
Zlika: C'est pour un truc, comme ça, quelques questions désinvoltes...
Dieu: La désinvolture ne vous mènera nulle part, Zlika. Bon, allons y.
Zlika: Bien, allons droit au but: Où en sont les luttes avec les forces du mal ?
Dieu: Pardon ? Vous voulez bien répéter la question, s'il vous plaît ?
Zlika: Oui, je parlais des raclures maléfiques...
Dieu: Pourquoi me parlez vous de raclures, vous avez perdu votre sens commun mon cher Zlika. Je crois que je vais reconsidérer votre avancement...
Zlika: Oui, excusez-moi, j'ai perdu l'esprit un instant, je voulais dire: quel est selon vous l'Ange le plus pur en ce moment, votre Lumineuse Miséricorde...
Dieu: Et bien, je doit dire que la question est intéressante, mais j'utilise mon Joker...
Zlika: ???
Dieu: Ne prenez pas cet air étonné, de toute façon, vous ne vous intéressez que très peu à la culture humaine.
Zlika: Bien, vous souvenez vous d'un certain Satan ?
Dieu: Le petit brun coléreux que j'ai renvoyé il y a quelques millénaires ?
Zlika: Oui, oui, lui même. Et le Mal, cela vous dit-il quelque chose ?
Dieu: Attendez... C'est bien le concept qu'avait inventé Yves, un jour d'honteuses festivités...?
Zlika: C'est cela. D'ailleurs, il est toujours dans ce plan et c'est lui qui est responsable des pertes de corps humains des Anges sur Terre.
Dieu: C'est vrai ? Vous me convoquerez Yves dans quelques centaines d'années, il faut que je m'informe.
Zlika: Dites moi, le SIDA ?
Dieu: C'est une bonne idée, non ? Ces animaux intelligents devaient reprendre confiance en moi: dans un couple de millénaires, je passe l'éponge, et ils continuent à vivre dans le respect de Moi.
Zlika: Parlons de l'espace, frontière de l'infini...
Dieu : Oui, je sais: "Où vogue notre vaisseau spatial...". Non, ça ce n'est pas pour demain, car je n'ai pas encore terminé d'installer tous les systèmes, mais chut... Les humains croient que l'univers est en expansion, mais c'est moi qui fait des agrandissements sur ma table de travail: j'ai toujours de nouvelles idées, mais pas assez de place.
Zlika: S'ils savaient...
Dieu: Oui, d'autant plus que je vais bientôt allumer de nouvelles étoiles.
Zlika: Les guerres de religions, pourquoi faire ?
Dieu: Oh, ça n'est rien, juste une histoire de population et de niveau technologique: un brassage de population ne fait de mal à personne...
Zlika: Et les deux guerres mondiales ?
Dieu: Alors ça, je crois bien que c'est une idée des humains, je n'y suis pour rien. J'ai beau être omnipotent, je ne regarde pas les programmes qui ne m'intéressent pas.
Zlika: Les hommes de religions, qu'en pensez vous ?
Dieu: Ils sont ridicules, ils se mettent l'argent des dons dans la poche et se permettent n'importe quels blasphèmes à mon sujet. Mais ça n'est pas bien grave, de toute façon des Anges sont placés à tous les postes importants.
Zlika: Encore un petite question: Que pensez vous du Rock chrétien ?
Dieu: Ecoutez, Rock n'Roll veut dire, en argot américain "faire l'amour dans le seul but d'y prendre du plaisir". Comment voulez-vous y associer le mot "chrétien". De plus je rappelle que l'homosexualité est considéré comme une déviation condamnable et en voyant la tête du chanteur de STRYPER (et en écoutant sa voix), je me demande pourquoi il n'a pas encore été éliminé. Tout cela est très bien fait et on y croirait presque s'il n'y avait pas quelques millions de dollars en jeu. Je le répète: Le rock-chrétien c'est comme le chewing-gum sans sucre: Un non-sens.
Zlika: Votre Sainte Plénitude, pourquoi prônez vous la paix aux humains alors que nous, les Anges, usons d'une violence blasphématoire pour diffuser votre Grandiose Message ?

Dieu: Merci, merci. J'ai crée les Anges afin que les humains puissent vivre en paix dans l'Amour de Moi. Malheureusement, à cause de votre incapacité notoire à maintenir l'ordre et d'une légère erreur de ma part au niveau des circuits d'agressivité des humains, ces bipèdes se tapent dessus sans avoir besoin de personne, ce qui fait que certaines personnes peuvent en profiter pour s'introduire sur mon monde et tout casser; comme ce Fatan dont vous m'avez parlé.

Zlika: Satan, il s'appelle Satan.

Dieu: Vous avez un commentaire a proférer ?

Zlika: Non, non, non, non, pas du tout. Bien, je pense que je vais maintenant prendre congé de votre Merveilleuse Illuminescence.

Dieu: C'est cela, oui...

Comment bien incarner un Ange

Vous me direz: Pourquoi ce déchet radioactif de Satan n'a pas déja été réduit à l'état de larve de bousier? Eh bien voilà: La plupart des Anges ont une éthique et des blocages moraux qui les gênent parfois plus souvent qu'à leur tour dans le combat contre le Mal. Non, de toute façon ces petits inconvénients ne sont rien comparés à la fantastique puissance du Seigneur et de ses apôtres dans lesquels chacune de vos misérables âmes se reconnaît. En effet, cette sublime force dépasse l'entendement maléfique, ce qui provoque la fuite désespérée mais pourtant inutile des créatures du Malin devant nos lance-flammes et nos canons à tir rapide...

Mais parfois, pour certains d'entre nous, tels les Anges de Laurent ou de Dominique, ces règles pourtant respectables n'ont pas raison d'être... M'est d'avis qu'il vaut mieux tuer dix mille humains si cela peut en sauver un million mais ceci est plus que contesté par les anciens qui ont connu le bon vieux temps de Jésus & Co. Sur le fait, je coupe les Démons en plusieurs morceaux alors qu'il est vrai qu'il suffirait de le faire en deux morceaux bien propre. Enfin, je ne suis pas 1% et Ange de Laurent pour rien... Certains préfèrent gambader autour des gens en leur lançant des fleurs, mais n'étant pas médisant de nature, je ne citerai pas de nom.

Quoi qu'il arrive en cas de grave erreur de jugement, Dieu nous fait suivre le Grandiose Stage d'Humilité (Un GSH, pour les habitués) dont je vous ai déja parlé. Vous vous retrouvez en effet Soldat de Dieu, rang respectable au possible mais qui vous fait un drôle d'effet après avoir été un instigateur de son Sublimissime Rayonnement. Mais bon, ça arrive à tout le monde, même aux Anges de Novalis, si vous voyez ce que je veut dire... Si notre corps est détruit durant le stage, ce qui est très mal (passez moi l'expression), vous êtes propulsé sous la forme d'esprit flottant dans la quatrième dimension afin de faire de la désinformation chez les médiums pendant cent ans et je vous assure qu'il n'y a rien de plus chiant (Autant pour moi). Donc, quand un Ange n'est pas sous forme humaine, il reste sous forme d'esprit au paradis, et non pas sous la représentation débilisante de ridicules petits gamins bouffis avec arc et des ailes de cygne (et de surcroît tout nus avec les fesses roses): On est en pleine science-fiction.

Mais je m'égare, j'en était à essayer de vous expliquer pourquoi notre divin combat s'avère plus équilibré qu'on pourrait le penser. Eh bien voilà: D'un coté, nous sommes deux fois plus nombreux, deux fois plus intelligents et deux fois plus forts, deux fois plus influents médiatiquement, nous contrôlons la police, l'armée, l'administration et les gouvernements. De l'autre, vu la bêtise consommée des humains, ils ont la possibilité de les contrôler et de débaucher très facilement, tandis que les Anges respectent certaines consignes qui les empêchent de tuer les humains.

Heureusement, il y a nous, les 1%, qui avons le permis spécial de purifier, délivré par Dieu après des centaines d'années de bons et loyaux services (mais seulement aux Anges de Laurent et de Dominique). Il existe donc quelques humains avec le mal incrusté jusqu'à la moelle, qui ont pour la plupart passé un contrat avec un Démon, qui ne sera de toute façon pas respecté. D'ailleurs, c'est dégoûtant: Est ce qu'on va crier partout que les Anges existent ? C'est vrai qu'on s'en charge pour nous, mais quand même, ça ne se fait pas de mesquiner en introduisant Satan dans toutes les conversations. En bref, les Anges sont discrets, ne tuent jamais d'humains et évitent au possible les actions mesquines et gratuites dont les Démons usent et abusent...

Histoire d'un Ange ordinaire, par Zlika 1%

Jouer un personnage animé par des intentions bénéfiques est toujours un peu difficile à incarner. 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 puissants mais c'est surtout l'aide qu'ils peuvent obtenir de leurs serviteurs et/ou supérieurs qui est plus importante et surtout plus dure. 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 à faire 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.

> On peut servir Dieu dans la gloire et avec les honneurs
> Ou avec ignominie et dans l'ombre,
> L'essentiel est qu'il soit servi.
>
> Dominique, Archange du jugement

N'attendez pas que l'on vous donne l'ordre de faire tel ou tel chose. Pourchassez sans trêve les ennemis de Dieu. Soutenez vos amis s'ils en ont besoin. Ne rechignez pas à donner votre vie pour la progression d'un 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, les humains ne doivent pas être alarmés de cette catastrophe car ils en seraient effrayés sans pouvoir y faire quoi que ce soit.

Comment diriger une partie de Magna Veritas

La direction d'une partie de Magna Veritas est bien plus facile qu'une de In Nomine Satanis. Les joueurs luttent contre le mal et les quelques "dérapages" possibles avec les Démons sont impossibles avec des Anges. Les scénarios sont cependant peut être un peu plus difficiles à concevoir. Il vous faudra vous baser sur les actualités télévisées et/ou les journaux (même anciens). Voici quelques petites idées:

Un tueur psychopathe tue toute sa famille: Il n'est pas sûr que tout se soit passé de cette façon. Les Démons débutants éliminent souvent les membres de la famille dont ils sont issus pour ne pas laisser de traces.

Attentat non revendiqué dans un aéroport: Une des victime est peut être un Ange (ou un humain connu pour sa position pro-bénéfique) ou les Démons ont peut être voulu détruire un objet ou une preuve pouvant les compromettre.

Une guerre civile se déclenche dans un pays lointain: Un groupe de Démons particulièrement taquins est surement responsable de cette guerre et il faut rapidement remettre les choses en ordre.

Un prisonnier s'échappe d'un quartier de haute-sécurité: Une enquête rapide doit être mise en place. On ne s'échappe pas d'une telle prison sans être un Démon ou sans être aidé par les forces du Mal.

L'histoire peut aussi fournir de nombreuses idées au maîtres de jeux en mal d'imagination. Il n'est pas du tout sûr que tout ce qui est dit dans les livres d'histoire soit la vérité.

Fuite radioactive à Tchernobyl: Les forces du Mal ont voulu faire disparaître quelques traces de leur intervention dans une usine russe. Autant dire que c'est réussi.

L'affaire des égouts du paradis: Un nom bien blasphématoire pour une des plus belle intervention sur terre de Valefor, le Prince-Démon des voleurs.

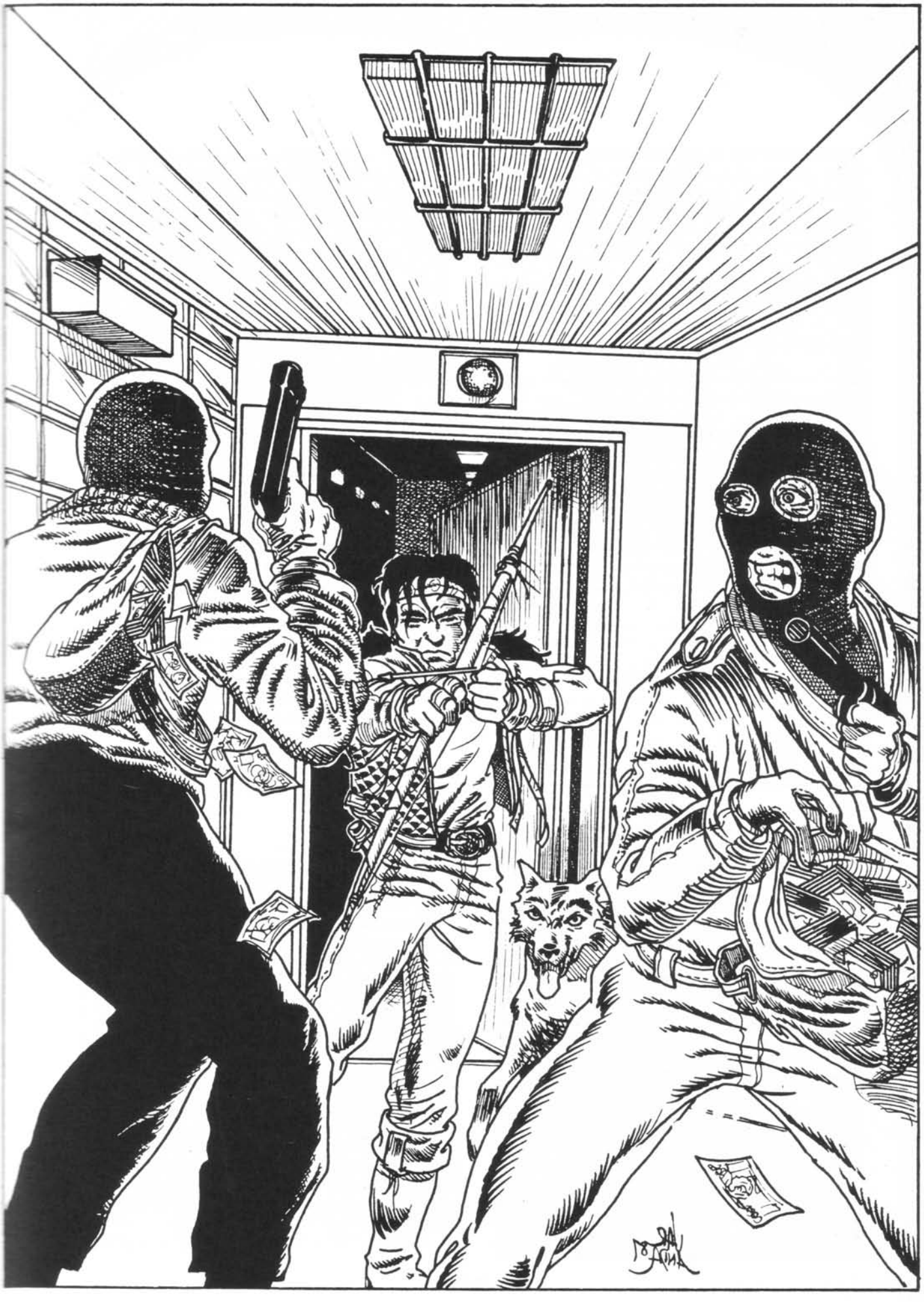
La disparition de l'équipage du voilier "Marie Celeste": Une intervention de Vephar, Prince des océans, sur des soldats de Dieu à sa recherche

Quelques Archanges

Chaque Archange possède ses talents, pouvoirs et caractéristiques comme n'importe quel Ange mais affecte aussi les créatures sous ses ordres. Intervenant rarement sur terre, les Archanges sont démunis de tout bien matériel. Mais parfois, les Archanges décident de venir sur terre pour notre sauvegarde à tous, et ce au prix de 2 PP. Ils plongent alors dans les magasins de Dieu pour y habiller leur âme salvatrice... Ils peuvent retourner au Paradis pour 4 PP. Points de pouvoir qu'il accordera à ses serviteurs avec une parcimonie toute calculée, et qu'il récupèrent eux même à la vitesse de 1 PP toutes les deux heures.

Talents: Les Archanges possèdent tous les talents "humains" au niveau+0. Les autres possédés à un niveau supérieur sont indiqués dans la description de chaque Archange.

Récupération: Les Anges au service d'un Archange récupèrent leur 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 supérieur par la récupération de quelques points de pouvoir.



Pouvoirs privilégiés: Lorsqu'un être sous les ordres d'un Archange recoit un pouvoir à déterminer dans la table générale, il peut, au lieu de cela, tirer au sort un pouvoir parmi les six décrits pour chaque Archange. En toute logique, l'Archange possède tous les pouvoirs contenus dans cette liste spéciale au niveau 0 (au minimum).

Comportement et apparence: Ce paragraphe décrit l'importance de l'Archange dans l'organisation, sès rapports avec les autres Archanges, avec Dieu et son apparence lorsqu'il agit sur terre.

Rôle: Type de missions confiées 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 un de ses serviteur lors d'une mission particulièrement dangereuse ou si ce serviteur risque de mourir. On jette un D666 sur la table UM (Colonne 0). Un jet réussi indique que l'Archange intervient. On doit utiliser les modificateurs suivants (exprimés en nombre de colonnes):

Evénement	Mod.
Demande futile	-3 (minimum)
Ange de grade 2	+1
Ange de grade 3	+2
L'Ange risque de mourir	+1
L'Ange combat un Prince-Démon	+1
Dernière intervention:	
Moins d'un mois	-4
Un mois ou plus	-2
Un an ou plus	+1
Puissance de l'Ange	+PP/10

JORDI, Archange des Animaux

- C'est là?
- Oui, on a repéré un nouvel arrivage, des félins. Un tigre, deux panthères et cinq guépards.
- Ils se doutent de quelque chose ?
- Non.
- Parfait.

L'homme marcha à grands pas vers l'entrepôt. Il était grand, ses cheveux roux tombaient sur ses larges épaules de bûcherons et sa mine patibulaire aurait fait fuir une hyène rieuse. Il frappa à la porte comme pour prévenir de son arrivée mais elle tomba dans un grand craquement et un nuage de poussière. Il tourna légèrement la tête de droite à gauche et repéra rapidement un homme qui taquinait une panthère avec un bâton, bien en sécurité derrière les barreaux. Il se retourna, laissant quelques répits au félin et dit d'une voix qui cachait mal sa grande bêtise:

- Eh, vous, c'est interdit d'entrer ici.

- Je viens pour les animaux.
- Cassez-vous, et puis de toute façon c'est trop cher pour vous, mais...

Le géant roux empoigna l'homme par le col et le souleva cinquante centimètres au dessus du sol et commença à le secouer. L'homme devint rouge, puis blanc et regarda fixement le géant.

- Je.. Je sais pas, je suis là que pour soigner les animaux.
- Les soigner? Mais vous passez votre temps à les martyriser.
- Ben, non, je m'amuse un peu c'est tout.
- Eh bien, laissons les s'amuser à leur tour.

Le géant ouvrit une à une les cages de l'entrepôt. Il quitta l'édifice lorsque les cris de l'homme eurent cessés. Il sourit lorsque les félins vinrent le rejoindre et les fit monter dans la camionnette.

FO4 VO4 AG5 AP3 PE5 PR3 PP50
Talents: Corps à corps+2, Discrétion+3, Survie forêt+2, Esquive+3, Acrobatie+3.
Pouvoirs: Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+1 (221), Régénération+1 (226), Force (241), Agilité (243) Invisibilité (261), Caméléon+1 (262) Détection du mal+1 (311), Psychométrie (312), Détection de l'invisible+1 (313), Détection du futur proche (314), Détection du danger+1 (315), Détection du mensonge (316), Télépathie+1 (321), Dialogue mental (322), Lire les pensées (323), Lire les sentiments (324), Téléportation (331), Tous Contrôles+2 (sauf humains) (362 à 366), Appel Des Animaux+3 (Spécial).

Récupération:
Par heure de repos en présence d'animaux
(Au moins 3 de la taille d'une souris) +1
Par heure en présence de gros animaux
(Au moins 12 de la taille d'un lapin) +1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Force	241
2	Agilité	243
3	Caméléon	262
4	Détection du danger	315
5	Contrôle des animaux	362 à 366 (Au choix)
6	Appel des Animaux	Spécial

Appel Des Animaux
Moyennant 2 PP, ce pouvoir permet d'appeler (20+1D6) animaux locaux (d'un type choisit par le personnage) qui arriveront environ 2 minutes après. Ils ne seront pas automatiquement contrôlés mais n'agiront pas contre l'utilisateur.

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 une quelconque affaire ayant trait aux forces du mal, mais s'occupe de leurs conséquences. Il est d'un naturel très aimable quoique parfois se comportant étrangement vis-à-vis des humanoïdes et assimilés: Jordi préfère la compagnie et la discussion des 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'Amococadiz 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 mourût proprement et sans douleur, c'est l'habitude de Jordi.

Possibilités d'intervention: 3

Ce que pense Jordi de...
Les êtres humains: Ce sont des animaux qui possèdent de nombreux défauts, dont le plus important est qu'il est le seul à tuer sans raisons. Ils doivent évoluer ou disparaître.
Les animaux: Ce sont les vrais habitants de la terre dignes d'y vivre.
La violence: C'est un mot créé par les humains pour les humains.
La politique: Ce qui a trait aux actions des êtres humains ne m'intéresse pas.
L'ordre et la discipline: Sans intérêt.
Les Archanges: Ils s'occupent de leur travail et moi du mien.
Les serviteurs: Ils me servent de la meilleure façon qui soit, surtout mes alliés animaux.

JEAN, Archange de la foudre

Le vieil homme aux cheveux blancs semblait se déplacer, assis sur un banc, seul au milieu de cet immense parc, au clair de lune. Les mouvements nerveux et abandonnés qui l'agitaient, trahissaient une anxiété grandissante. A l'approche d'une silhouette engoncée dans un imperméable et tenant une mallette, son visage s'éclaira, il se leva. Le corps tremblant, il regardait autour de lui pour s'assurer qu'ils étaient bien seuls. L'homme s'arrêta à un mètre du vieux et sans un mot lui tendit la mallette. Le vieux l'agrippa avec des gestes rendus maladroits par l'excitation. Il ouvrit la mallette et commença à feuilleter les cahiers de notes calligraphiées qu'elle contenait. L'homme, après un long silence, seulement troublé par les cris de surprise et les gloussements de joie du vieil homme, dit enfin:

- C'est le dernier envoi. C'est fini. Vous en savez assez.

Le vieux se redressa, blême;

- Mais... C'est impossible, vous n'avez pas le droit. Que vais-je faire ? J'ai une réputation à maintenir.
- Ce sont les ordres d'en haut, de plus on m'a dit que cela vous apporterait la gloire éternelle. Vous allez passer à la postérité. Allez .. Assez perdu de temps, adieu.

Et l'homme s'éloigna prestement laissant le vieil homme au milieu de ses feuillets.

- Ca y est maître, mission accomplie. Dit l'homme.

Une voix venue de nulle part et de partout retentit.

- Bien, les dés sont jetés. Voyons ce que l'humanité fera de cette découverte fabuleuse.
- A propos, Seigneur, interrompit l'homme. Ca a l'air très puissant ce que vous lui avez donné. Même moi, je n'ai pas tout compris, surtout la conclusion. Qu'est ce que ça veut dire E=mc2 ?

FO3 VO5 AG3 AP5 PE4 PR4 PP50
Talents: Stratégie+3, Arme d'épaule+1, Discussion+2, Chimie+3, Informatique+3, Mécanique+3, Electronique+3.
Pouvoirs: Eclair+3 (121) Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+1 (221), Régénération (226), Courant d'air+1 (253) Champ magnétique+2 (254) Invisibilité+2 (261), Electricité+3 (264), Détection du mal (311), Psychométrie+2 (312), Détection de l'invisible+1 (313), Détection du futur proche (314), Détection du danger+1 (315), Détection du mensonge (316), Télépathie+1 (321), Dialogue mental+1 (322), Lire les pensées+1 (323), Lire les sentiments (324), Téléportation (331), Mégalomanie (633), Générateur+3 (Spécial).

Récupération:

Par heure de repos branché sur une centrale électrique	+2
Par deux heure de repos branché sur une prise de courant	+1
Par heure passée par temps d'orage sur un relief	+1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Eclair	121
2	Courant d'air	253
3	Champ magnétique	254
4	Electricité	264
5	Université	463
6	Générateur	Spécial

Générateur (Force)
Vous vous transformez en générateur de haute puissance pendant une seconde. La puissance dépend du nombre de PP engagés, et le niveau détermine le toucher. La victime sera sonnée pendant (5 + PP dépensés - Fo de la victime) seconde(s).

PP	Puissance
1	+4
2	+5
3	+6

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 sur. 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 prévu 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 de...
Les êtres humains: De petites créatures très intéressantes mais pas assez intelligentes.
Les animaux: Sans intérêt.
La violence: Un besoin dans certains cas.
La politique: Sans intérêt.
L'ordre et la discipline: Primordial.
Les Archanges: Ils ne servent pas à grand chose.
Les serviteurs: Mes serviteurs testent le matériel que je conçois et je les en remercie.

LAURENT, Archange de l'épée

Qui t'es toi? Tu suces?

Il était grand, la quarantaine, vêtu d'un marcel et coiffé d'une casquette de cuir. Il s'approcha de l'entrée de la boite. Les videurs se levèrent à son approche.

- Ce sont, soirée spéciale mon gars!
- Ouais... C'est ça... Soupira l'homme. Il pénétra dans la boite et, déjà, une musique infâme agressait ses oreilles. Il s'assit dans un coin pour pouvoir regarder la piste. Son contact devait déjà être arrivé. Il observa les danseurs et, chose plus bizarre encore que les vêtements qu'on lui avait ordonné de mettre, il n'avait pas encore vu de femmes dans l'endroit. Il se demandait comment cette boite pouvait avoir autant de succès. Un blondinet vint s'asseoir à coté de lui, le toisa et s'approcha de son oreille.

- Par hasard, t'as des clopes?

L'Ange Michel le regarda étonné.

- Non, vraiment, je n'ai pas mes cigarettes par hasard, je les achète.
- Non mais tu peut m'en filer une?

Il commençait à le gonfler... Il sortit son paquet, l'ouvrit, prit une mine déçue et lui sourit.

- Ah, désolé, il ne m'en reste plus que dix-neuf.
- Ca t'ennuie vraiment de parler avec moi?
- Oui...
- Mais vous n'êtes pas gay?
- Non, je ne suis ni gai, ni heureux, ni joyeux, allez casse toi...
- Non! je veux dire: Vous en êtes?

Michel sursauta... Se pouvait-il que ce crétin à l'air stupide soit...

- C'est vous? Demanda Michel l'air surpris.
- Heu... Oui, c'est moi. Dit le blondinet.

Et aussitôt, il entreprit de se coller contre Michel. A ce moment, une main se posa sur l'épaule de l'Ange. Celui-ci leva la tête et vit un homme très grand, qui lui sourit. Ce dernier s'approcha de lui et demanda:

- Vous êtes l'Ange Michel? Je suis l'Ange Darkus, enchanté de vous connaitre...
- Mais alors, c'est quoi ça?! Dit-il en pointant le blondinet d'un doigt accusateur...

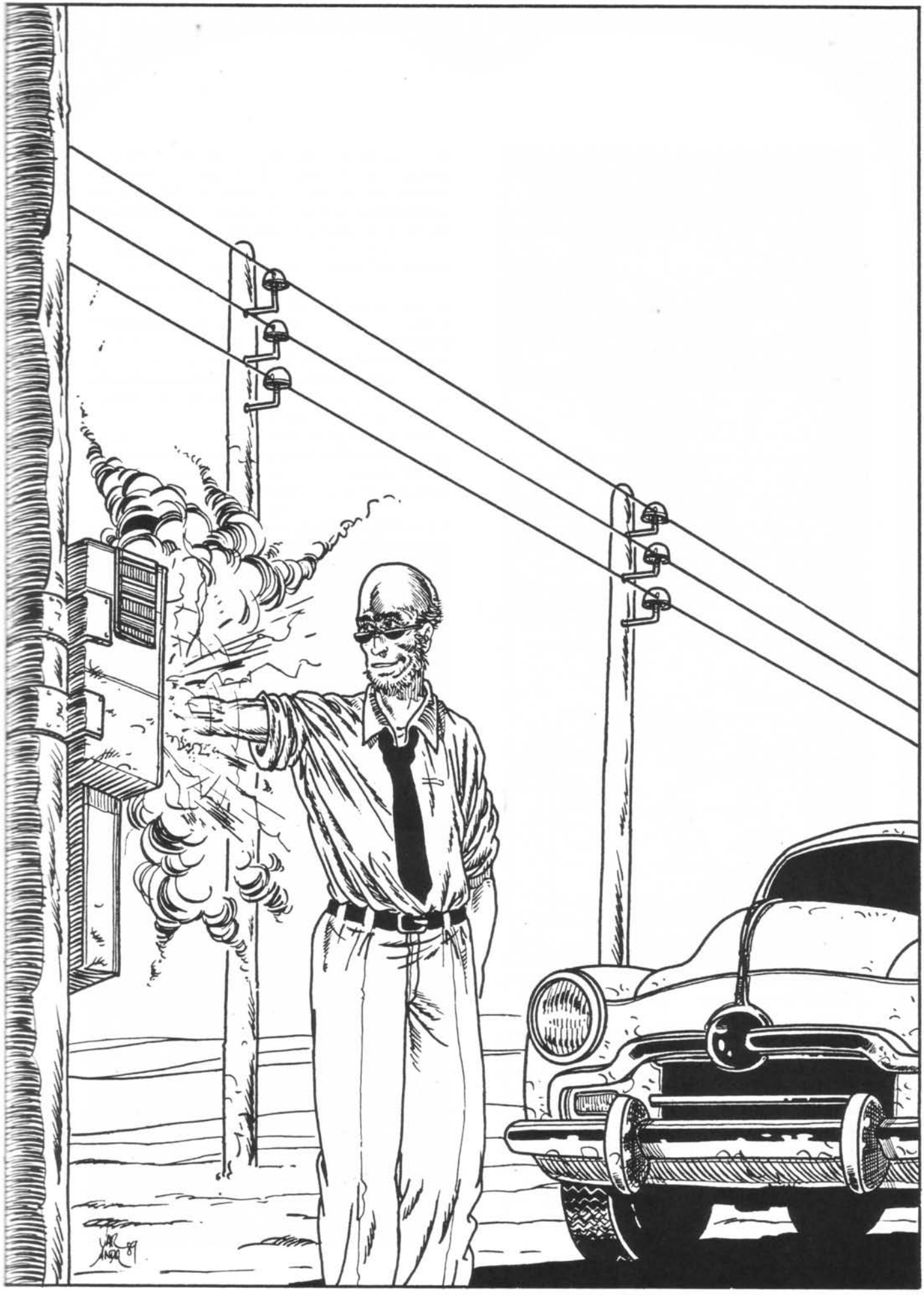
Cinq secondes plus tard, après que le sodomite passif fut éjecté, Darkus reprit la parole.

- Bon, faisons vite: Vous voyez le type là-bas? Nous avons découvert qu'il est en fait un Démon, disciple d'Andrealphus. Il a déjà causé la mort de nombreuses personnes. Abordez le, et éliminez le au plus vite.

Michel se leva et se dirigea vers le type en question. Il prit une voix des plus vulgaires possibles et, lui souriant, l'interpella.

- Eh, amour, ça te dirais de me faire une pipe dans les gogues?
- Mais... Je suis pas une pute!
- Mais qui vous parle d'argent?...

Ils se dirigèrent ensemble vers les toilettes. Michel poussa un soupir en regardant l'homme accroupi en dessous de lui. Les voies de Dieu sont impénétrables disait-on... Il espérait la même imperméabilité pour les siennes. Le Démon Parkas ferma les yeux en



voyant l'homme descendre sa braguette. La soirée commençait bien se dit-il... La chose qui glissa sur sa langue était bien longue et bien dure... Trop dure... Comme du métal en fait!!!

Michel sortit des toilettes et réapparu dans la salle toujours aussi bruyante. La seule utilité de la New-Beat, se dit-il, c'est qu'elle couvre agréablement bien les bruits.

Fabien Deleval

FO6 VO6 AG6 AP3 PE4 PR2 PP52
Talents: Arme de contact lourde+3, Corps à corps+3, Discrétion+2, Tactique+3, Stratégie+2.
Pouvoirs: Absorption de la colère+1 (145), Armure+2 (211), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+1 (221), Régénération+1 (226), Invisibilité+2 (261), Détection du mal+2 (311), Psychométrie (312), Détection de l'invisible (313), Détection du futur proche+1 (314), Détection du danger+2 (315), Détection du mensonge+1 (316), Télépathie+1 (321), Dialogue mental+1 (322), Lire les pensées+1 (323), Lire les sentiments+1 (324), Téléportation (331), Bond+3 (333), Arme de contact intelligente (413), Besoin de tuer (666), Juste-lame de Laurent+3 (Spécial).

Récupération:
Par créature du mal tuée par le personnage +1
Par deux heures de repos dans une armurerie +1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Absorption de la colère	145
2	Armure	211
3	Volonté sup.	221
4	Arme de contact intel.	413
5	Section lourde	536
6	Juste-lame de Laurent	Spécial

Juste-lame de Laurent
En dépensant 3 PP, la lame de votre épée (magique ou non) acquiert un tranchant divin et voit sa puissance augmenter de 5 pendant (2+ niveau dans ce pouvoir) minutes.

Apparence et comportement: Etrangement, contrairement aux autres archanges, Laurent apparaît la plupart du temps comme un petit homme maigre, et à la chevelure épaisse. Les apparences sont trompeuses, car Laurent est un véritable phénomène de combat, et il 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 plusieurs fois tant son étourderie est grande.

Rôle: Laurent est le chef suprême des armée 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 résultat, Sa Grandeur s'étonnant à chaque fois que Satan soit encore sur ce plan.

Possibilités d'intervention: 4

Ce que pense Laurent de...
Les êtres humains: Ce sont les créatures que nous devons défendre.
Les animaux: Il faut les défendre aussi.
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.
La politique: Ca ne m'intéresse pas.
L'ordre et la discipline: Primordial.
Les Archanges: Ils ne sont pas très fort dans l'épuration sauf peut être Daniel.
Les serviteurs: Ils sont purs et font leur travail.

NOVALIS, Archange des fleurs

- Passez moi un mégaphone, placez les tireurs sur le bâtiment en face. A t-il déjà demandé quelque chose?
- Oui, une voiture pour le conduire à la frontière et cent mille francs en petite coupures. Il détient encore un dernier otage, une jeune fille de dix-neuf ans. Alors, pas de bavures.

Une silhouette apparaît à la fenêtre du premier étage de la banque. Elle tient devant elle une autre forme, plus fine et est apparemment armée. Le preneur d'otage a placé son revolver sur la tempe de la jeune fille et tente, assez maladroitement de se cacher derrière.

- Alors cette voiture? Elle arrive... Dépêchez-vous, ou je la descends. Faites vite merde...
- Pas de problèmes, on s'en occupe dit une voix dans le mégaphone. Laissez nous un peu de temps.
- Naaaaan, j'veux pas, dépêchez-vous... Et pis je veux un ours en peluche aussi.
- Quoi? Veuillez répéter s'il vous plaît.
- Oui, un rose, comme celui que mon frère à jeté à la poubelle. Il m'aime pas mon frère.

L'homme se met à pleurer à chaudes larmes. La jeune fille, souriante se tourne vers lui et lui prend son revolver. Elle le jette d'un geste large et prend l'homme dans ses bras.

- Toi tu es plus gentille que ma maman. Je veux une glace au chocolat, avec des morceaux. Je veux pas aller en prison, ils sont méchants là-bas.
- Mais oui mon petit, calme toi, dit la fille d'une voix douce et chantante, puis, aux forces de police amassées en bas: Il n'y a pas de problèmes, nous arrivons.

FO2 VO6 AG2 AP6 PE5 PR3 PP50
Talents: Discussion+3, Savoir-faire+3, Médecine+2, Séduction+2.
Pouvoirs: Rajeunissement+3 (153), Beauté+3 (156), Calme+2 (166), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+2 (221), Régénération (226), Invisibilité+2 (261), Détection du mal+2 (311), Psychométrie (312), Détection de l'invisible+1 (313), Détection du futur proche+1 (314), Détection du danger+1 (315), Détection du mensonge (316), Télépathie+1 (321), Dialogue mental (322), Lire les pensées (323), Lire les sentiments+1 (324), Rêve+2 (325) Téléportation (331), Restriction vestimentaire (615), Pollen (Spécial).

Récupération:
Par heure de repos passée entouré de fleurs
(Chez un fleuriste, dans une serre, etc...) +1
Par trois heures de repos passée
en dehors de toute agglomération +1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Rajeunissement	153
2	Beauté	156
3	Calme	166
4	Lire les sentiments	324
5	Rêve	325
6	Pollen	Spécial

Pollen*
Ce pouvoir consiste en un objet magique qui prend la forme d'une couronne de fleurs multicolores qui envoient du pollen sur l'adversaire. Si le jet de touché réussit (Talent: Lancer), l'adversaire se met à être d'une gentillesse sans limite, et a gambader joyeusement pendant (5+PP engagés, minimum 1 PP) minutes (en secondes pour les Démons et Prince-Démons). Il peut éviter ceci en réussissant un jet de (Vo avec 3 colonnes de malus).

Apparence et comportement: Les autres Archanges jugent la tenue vestimentaire de Novalis blasphématoire, car en effet, si le Tout Puissant voyait la tenue dans laquelle il se présente sur terre (couronne de fleurs, chemises hawaiennes, sandales), je pense qu'il serait un peut moins miséricordieux quand 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: 4

Ce que pense Novalis de...
Les êtres humains: Ils sont cools.
Les animaux: Ouais, eux aussi ils sont cools.
La violence: Beurk.
La politique: Sans intérêt.
L'ordre et la discipline: Des conneries tout ça.
Les Archanges: Ils se prennent un peu au sérieux.
Les serviteurs: Ils sont cool.

CHRISTOPHE, Archange des enfants

- Mais arrête cette télé.
- Oui Maman, tout de suite.

- En tant que chevalier d'or je ne peut pas m'abaisser à combattre des chevaliers moins fort que moi...
Clic
- Je schtroumpherai pour moi tout seul...
Clic
- L'a avalé la machine avalé...
Clic

- Tu as entendu ce que je t'ai dit? Et arrête de changer de chaîne tout le temps.
- Oouuii, j'arrête tout de suite.

- J'ai perdu mon chemin, pourquoi ne peux-on pas se rendre au village des schtroumpfs...
Clic
- Quand je pense que vous voulez devenir chevalier...
Clic

- Arrête cette télé ou je vais te donner une fessée.
- c'est promis, bientôt.

- Misar, rentre tout de suite à la maison...
Clic, Zzzziiiiooouuuppppp. Clang...

- Qu'est ce que tu fait à la télé.
- Mais rien, j'y touche pas.
- Débranche là, ça doit être l'orage.
- Je l'ai déjà débranchée!!!

- Et pour terminer cette émission, quelques bons conseils du clown Christophe pour tous les enfants sages...

FO3 VO6 AG4 AP6 PE4 PR3 PP50
Talents: Manipulation+3, Chimie+3, Baratin+1, discussion+2, Acrobatie +3
Pouvoirs: Sommeil+2 (132), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+3 (221), Régénération+1 (226), Invisibilité+3 (261), Réduction+3 (265), Polymorphe+1 (266), Détection du mal+1 (311), Psychométrie (312), Détection de l'invisible (313), Détection du futur proche (314), Détection du danger (315), Détection du mensonge (316), Télépathie (321), Dialogue mental+3 (322), Lire les pensées+1 (323), Lire les sentiments+1 (324), Téléportation (331), Bond+3 (333), Chance (Spécial).

Récupération:
Par 4 heures de repos passée dans un magasin de jouet +1
Par 2 heures de jeu (dans le jeu) +1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Sommeil	132
2	Réduction	265
3	Polymorphe	266
4	Dialogue mental	322
5	Bond	333
6	Chance	Spécial

Chance*
Ce pouvoir permet, une fois par heure de jeu, de retirer un jet de dé, au choix de l'utilisateur. Ce jet peut être de n'importe quel type (D666 ou autre).

Apparence et comportement: Christophe apparait 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 l'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 parait mais qui est très difficile à contrôler et à utiliser.

Possibilités d'intervention: 2

Ce que pense Christophe de...
Les êtres humains: Les adultes se prennent trop au sérieux.
Les enfants sont sympas.
Les animaux: Ils sont sympas.
La violence: Inutile.
La politique: Inutile.
L'ordre et la discipline: Inutile.
Les Archanges: Ils n'ont pas le sens de l'humour.
Les serviteurs: Les enfants de le terre entière sont mes alliés. Ils me servent mieux encore que les adultes.

DOMINIQUE, Archange de la justice

- Mes frères, si je vous ai convoqués en un concile si exceptionnel, c'est pour un problème extrêmement important. Vous le savez tous, je reviens d'un périple qui m'a fait traverser quasiment tous les pays d'Afrique, si durement touchés par la famine, la misère et où j'ai apporté le réconfort de la foi.

Le vieil homme habillé d'une superbe soutane brodée d'or qui venait de parler ainsi se tut, le temps de regarder un à un les vieux cardinaux assis autour de la table qu'il présidait. Un petit vent frais venait rafraîchir l'atmosphère lourde de l'été romain.

Enfin, il reprit la parole, la sueur coulant à grosses gouttes de dessous sa tiare recouverte de pierres précieuses.

- Notre très sainte église, garante de la bonne santé morale des populations, et soutien spirituel des opprimés, se doit d'être au fait des problèmes importants de ce monde. En tant que chef de cette merveilleuse institution, après le Seigneur lui même, je me dois de prêcher la parole de l'évangile afin de rassurer les populations quant à la toute puissance et l'infinie bonté, pas toujours évidentes, de notre créateur.

A ces mots, une vague de murmures secoua l'assemblée. Un serviteur en livrée apporté à chacun un verre d'eau, afin de calmer les esprits.

- Je sais que mes mots peuvent paraître choquants, reprit le vieillard, mais ils sont le fruit de plusieurs années de réflexions. J'ai en effet eu le temps de réfléchir à nombre de problèmes depuis le temps que le Seigneur m'a permis d'occuper ce poste. Sachez que ce que je vais vous dire est extrêmement important. L'Afrique souffre de famine et surtout du Sida. Dans certains pays, plus de 20% de la population est touchée par cette maladie. De plus, la surpopulation ne fait qu'aggraver le problème. La solution immédiate à ce probleme, en vérité, mes frères, je vous le dit.

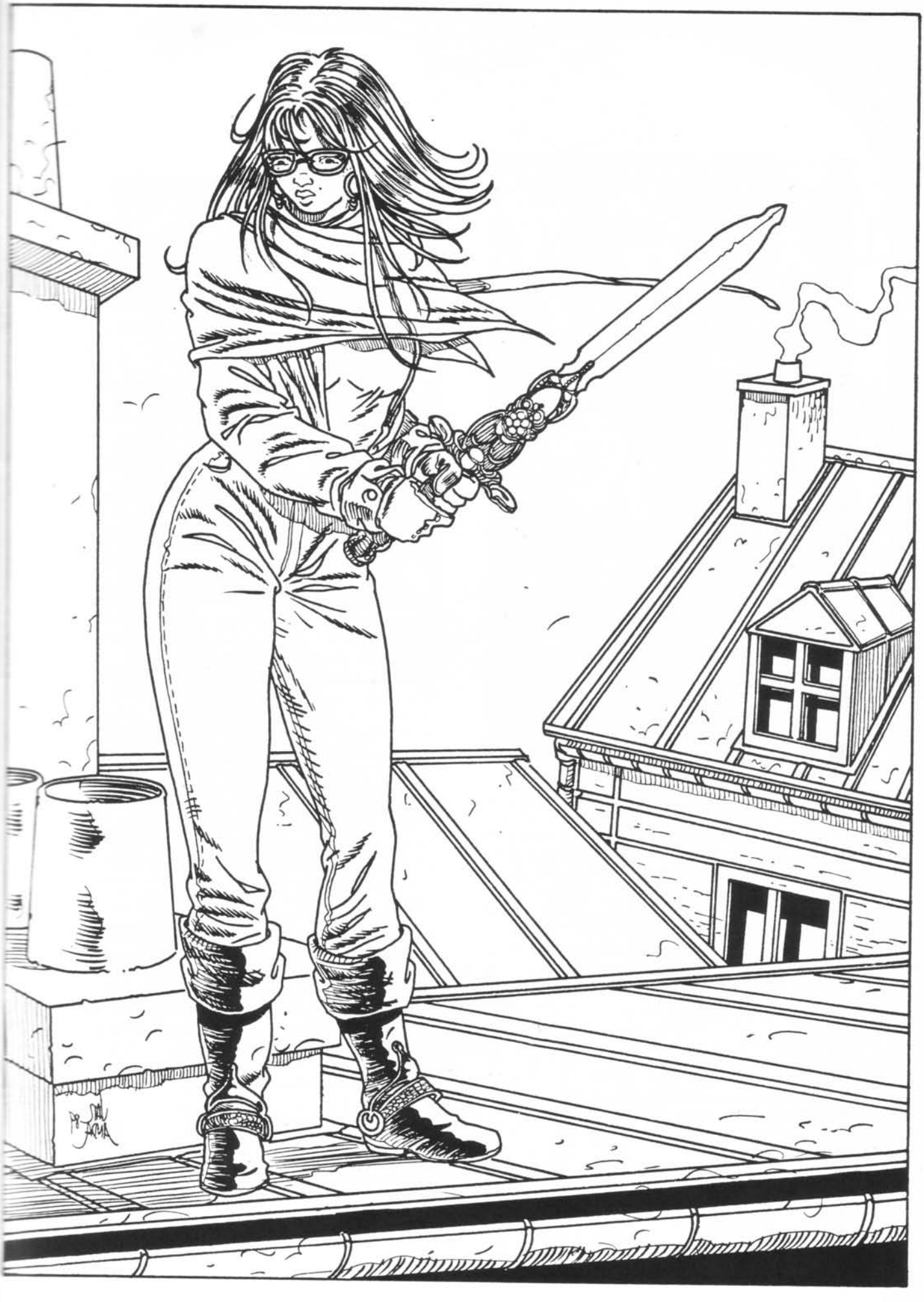
Le vieillard attendit, sentant toute l'assistance suspendue à ses lèvres, y compris le serviteur qui, totalement absorbé par ce qu'il allait dire, était en train de faire déborder le verre d'eau qu'il servait.

- La solution, donc, c'est le... préservatif.

A ces mots un tollé de protestations s'éleva de l'assistance totalement indignée par de tels propos. Le vieillard réussi, au bout de quelques minutes, à rétablir le calme.

- Je sais, l'Eglise a toujours été contre cet instrument du Diable, mais réfléchissez, et vous verrez que c'est le remède provisoire à nombres de problèmes. Dieu n'aime pas voir ses enfants copuler dans le péché, mais il déteste encore plus les voir mourir. La séance est levée, réfléchissez y, nous en reparlerons demain.

Les cardinaux quittèrent lentement la salle, tout en exprimant de vive-voix leur désapprobation. Le vieillard se retrouva seul à méditer, dans l'immense salle somptueusement décorée. Le serviteur, qui débarrassait la table en silence, s'arrêta, prit une chaise et s'assit en face du vieillard. Il parla d'une voix ou le respect était désespérément absent.



- Alors, votre sainteté, on délire, on renie l'évangile. On va à l'encontre de tout ce que l'on a dit depuis toujours.
- Mais... mais... Qui êtes vous ?? Vous perdez la raison, je ne vous permet pas.

A ces mots, le serviteur se leva prestement et se dirigea à grand pas vers le vieillard. Il paraissait plus grand que tout à l'heure.

- Je suis Dominique. Et oui, ça vous en bouche un coin. Ca fait un moment que j'ai senti que vous baissiez un peu. Alors je me suis infiltré discrètement, au cas où. Et j'avais raison. Vous me décevez beaucoup, vous qui étiez si pur, si irréprochable.
- Mais réfléchissez, les temps ont changés, il faut s'adapter.
- Il suffit !!! Rugit le serviteur qui dominait de toute sa taille le vieillard sanglotant. Votre temps est venu. Vous nous avez toujours bien servis, vous avez été un des meilleurs Papes de ce siècle, aussi vous irez au paradis. Nous passerons l'éponge sur ce délire de grabataire sénile. Allez, il est temps de partir.
- Et c'est toujours Léon Zitron qui vous parle en direct du Vatican où a lieu l'élection du nouveau Pape. Cela fait maintenant trois heures que les cardinaux sont réunis et l'on attend toujours l'apparition de la fumée blanche, annonciatrice de l'élection. Mais en attendant je passe l'antenne, à vous Cognac-Jay.

FO2 VO6 AG2 AP6 PE2 PR6 PP55
Talents: Discussion+3, Séduction+3, Savoir-faire+2, Stratégie+2, Discrétion+2.
Pouvoirs: Eau bénite+2 (124), Peur+1 (134), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+3 (221), Régénération+2 (226), Invisibilité+2 (261), Détection du mal+3 (311), Psychométrie+2 (312), Détection de l'invisible (313), Détection du futur proche+1 (314), Détection du danger+1 (315), Détection du mensonge+3 (316), Télépathie+1 (321), Dialogue mental+1 (322), Lire les pensées+3 (323), Lire les sentiments+1 (324), Téléportation (331), Jugement+3 (Spécial).

Récupération:

Par créature maléfique tuée	+1
Par heure de plaidoirie (dans un tribunal)	+1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Peur	134
2	Invisibilité	261
3	Psychométrie	312
4	Mensonge	316
5	Lire les pensées	323
6	Jugement	Spécial

Jugement

Dieu des vengeances, Seigneur.
Dieu des vengeances parais!
Lève toi juge de la terre,
Retourne aux orgueilleux leur salaire.

Jusques à quand les impies, Seigneur,
Jusques à quand les impies triompheront.
Ils déblatèrent, ils ont le verbe haut;
Ils se rengorgent, tous des malfaisants.

Et ton peuple, Seigneur, qu'ils écrasent,
Et ton héritage qu'ils oppriment,
La veuve et l'étranger ils les égorgent,
Et l'orphelin qu'ils assassinent.

Mais le Seigneur est pour moi une citadelle,
Et mon Dieu, le rocher de mon refuge;
Il retourne contre eux leur méfait,
Et pour leur malice il les fait taire,
Il les fait taire, le Seigneur notre Dieu.

Psaume 94

Ce pouvoir permet à l'ange de faire appel au jugement de Dieu en temps nécessaire, et ce pour la modique somme de 4 PP. 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 a une puissance de +7, mais pas de précision supplémentaire, et ce, jusqu'à la mort du coupable.

Apparence et comportement: Dominique apparaît sur terre comme 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 coté 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 de...
Les êtres humains: Ils ne m'intéressent pas.
Les animaux: Sans intérêt.
La violence: Utile lorsque les forces du mal en font usage.
La politique: Je ne m'y intéresse pas.

L'ordre et la discipline: C'est mon seul but.
Les Archanges: Ils sont purs, ce qui n'est pas le cas de tous les Anges.
Les 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).

DANIEL, Archange de la pierre

- Alors c'est fini?
- Ouais, on a mis toutes les boites où tu nous as dit. On a cartonné une vingtaine de zombis et le Gros Alfred y est resté. Il a pas crié longtemps.
- Bon, maintenant, cachez vous, on va y mettre les moyens.

En effet, pensa Daniel, une semaine de lutte contre les forces du Mal dans les carrières et plus de 80% de pertes. En tout, 45 skinheads et une section lourde. Tout ça pour quelques zombis et deux ou trois Démons. Une solution d'urgence s'impose.

- Vous êtes tous planqués ?
- (En choeur) Oï!!!

Deux cent kilos de TNT, une explosion à décorner Lucifer, quelques centaines de tonnes de gravats, soixante zombis écrabouillés, trois Démons aplatis et... trois maisons disparues dans une crevasse.

Mais on ne fait pas d'omelettes sans casser d'oeufs.

FO6 VO3 AG6 AP2 PE4 PR3 PP51
Talents: Arme d'épaule+2, Tactique+2, Stratégie+3, survie en cavernes+3.
Pouvoirs: Armure+3 (211), Peur+2 (134), Paralysie+3 (135), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+1 (221), Régénération+3 (226), Invisibilité+1 (261), Détection du mal (311), Psychométrie+1 (312), Détection de l'invisible (313), Détection du futur proche (314), Détection du danger+1 (315), Détection du mensonge+1 (316), Télépathie+1 (321), Dialogue mental+1 (322), Lire les pensées (323), Lire les sentiments (324), Téléportation (331), Passe-muraille+3 (335), Skinheads (553), Accès de colère (665), Chair en pierre+3 (Spécial).

Récupération:

Par deux heures de repos passée dans une mine ou une carrière	+1
Par heure passée en priant dans une église de construction antique	+1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Peur	134
2	Paralysie	135
3	Armure	211
4	Passe-muraille	335
5	Skinheads	553
6	Chair en pierre	Spécial

Chair en pierre (Volonté)
Pour la modique somme de 6 PP et un conflit psychique réussi (avec, pour la défense, la force de la victime), vous pourrez transformer votre adversaire en pierre pour 10x (1+ Niveau dans ce pouvoir) minutes, après quoi il devra réussir un jet de Fo "Moyen" (essai possible à chaque seconde).

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 connait les catacombes...

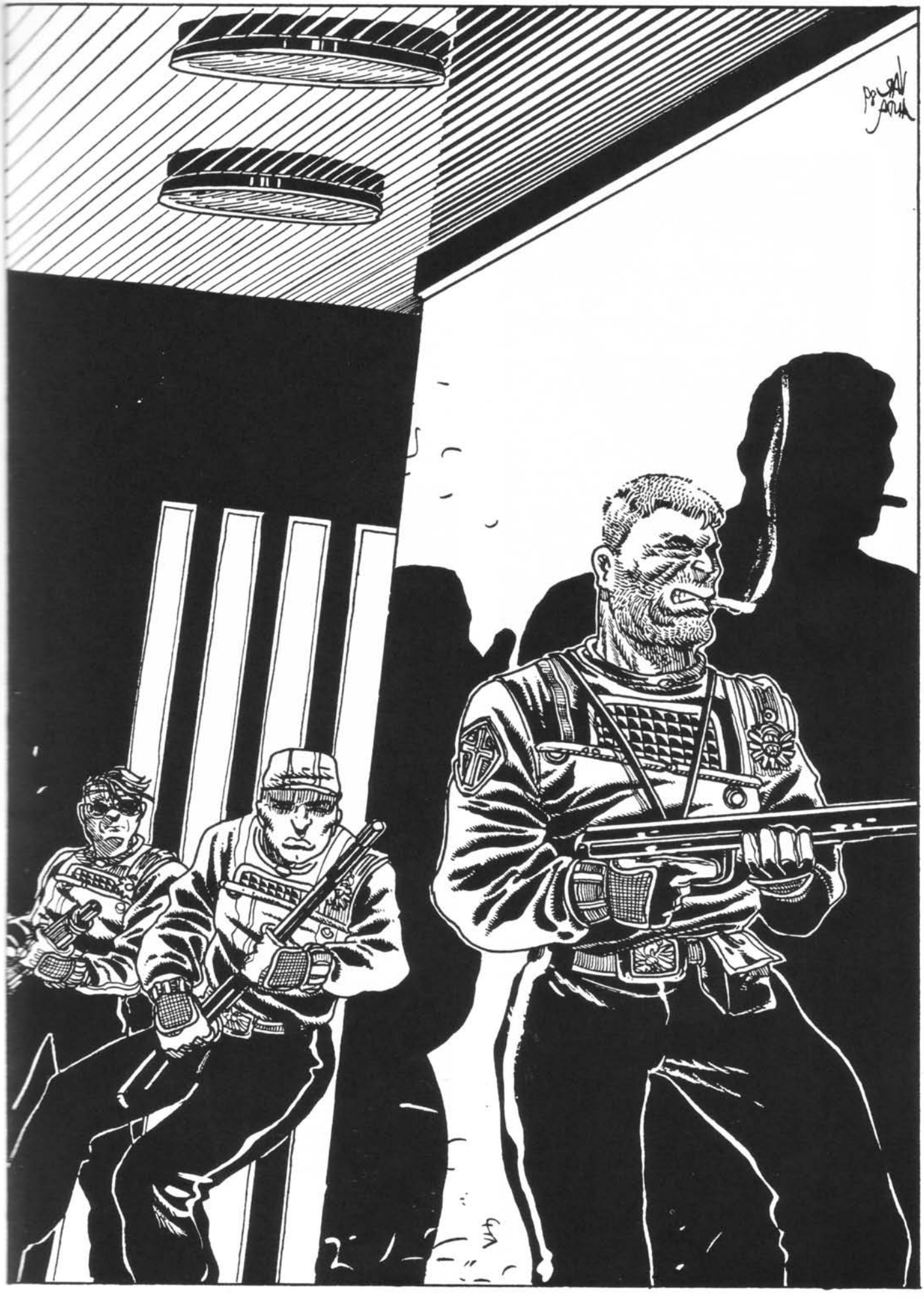
Rôle: Mis à part ses loisirs bien innocents, Daniel a tout de même un rôle très important: c'est lui qui est chargé de la surveillance des mouvements tectoniques. Ainsi, mis à part les déplacements et séismes qu'il provoque lui même, il se doit de réparer les bêtises de Satan et de punir les coupables.

Possibilités d'intervention: 3

Ce que pense Daniel de...
Les êtres humains: Les militaires et les skins sont sympas.
Les autres ne m'intéressent pas.
Les animaux: Je n'aime pas les animaux.
La violence: Ouais, c'est cool.
La politique: Hein?
L'ordre et la discipline: Il faut toujours faire régner l'ordre. C'est très important.
Les Archanges: Certains sont sympas (Laurent, Jean) d'autres sont nazes (Novalis, Christophe).
Les serviteurs: C'est mon armée et ma puissance.

BLANDINE, Archange des rêves

L'homme courait depuis bientôt deux heures, dans les couloirs éclairés seulement par la lune, poursuivi par la silhouette fantomatique. Il avait beau utiliser toutes les ruses possibles et imaginables qui germaient dans les circonvolutions de son cerveau, l'ombre blanche le suivait toujours, et, qui plus est, se rapprochait inexorablement. Pas moyen de fuir, pas de solution. Guidé par un sursaut de résistance, il se tourna et fit face. La sueur qui perlait au bout de son nez le gênait et il s'essuya d'un revers de manche. Il refusait les faits, son arme s'était retournée contre lui, il savait qu'il ne se réveillerait



jamais. Il fit grincer ses griffes sur le mur en souvenir du bon vieux temps et, comme pour s'excuser, baissa la tête. Blandine prit sa main gantée et lui enleva son arme. Il pleurait maintenant.

- Calme toi mon petit, tout va très bien se passer.

FO2 VO6 AG3 AP6 PE5 PR5 PP52
Talents: Séduction +3, discrétion+3, Crochetage+3, Discussion +1.
Pouvoirs: Sommeil+3 (132), Sommeil+3 (165), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale (221), Non-détection (222) Régénération (226), Invisibilité (261), Détection du mal (311), Psychométrie (312), Détection de l'invisible+1 (313), Détection du futur proche+1 (314), Détection du danger+1 (315), Détection du mensonge+3 (316), Télépathie+1 (321), Dialogue mental+1 (322), Lire les pensées+2 (323), Lire les sentiments+1 (324), Rêve+3 (325), Téléportation+1 (331), Rêve Divin+3 (Spécial).

Récupération:
Par 4 heures de sommeil, tout simplement +1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Sommeil (distance)	132
2	Sommeil (contact)	165
3	Non-détection	222
4	Lire les pensées	323
5	Rêve	325
6	Rêve Divin	Spécial

Rêve divin (Volonté)
Le sujet de ce pouvoir doit être endormi, situé à moins d'un kilomètre et l'opération dure 1 heure (maximum). Ce pouvoir extrêmement puissant permet d'abord de faire défiler le plan de la mémoire du sujet, puis de la modifier à souhait. Seulement, comme sur un ordinateur, il y a des secteurs interdits (à la modification): Les convictions, les souvenirs antérieurs à (5+(2xNiveau)) ans, et les diverses phobies, folies, et autres traumatismes (Oui, être un démon est considéré comme une tare). Ce pouvoir dépense 10PP. Il faut auparavant résoudre un conflit psychique avec un malus de deux colonnes pour le sujet. Si jamais l'attaquant échoue, le patient se réveille. Attention! Les changements sont définitifs...

Apparence et comportement: Cet Archange apparaît sur terre sous forme d'une femme doté d'une beauté qui n'est égalée que par la Miséricorde de Dieu. Il arrive ainsi à s'introduire dans les plus hauts milieux politiques. Elle délivre un message divin en s'introduisant la nuit dans les chambres afin d'introduire une fausse mémoire dans le cerveau de la personnalité de son choix.

Rôle: Cet Archange est envoyé auprès des Démons les plus puissants (N'exagérons rien: tout est relatif) afin d'abord d'obtenir malgré lui des informations et de remplacer certaines 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 de...
Les êtres humains: Ce sont les créatures que nous devons défendre.
Les animaux: Sans intérêt.
La violence: Inutile.
La politique: C'est mon domaine.
L'ordre et la discipline: Ce n'est pas mon problème.
Les Archanges: Ils ne servent pas à grand chose.
Les serviteurs: Ils sont mes messagers et je les en remercie.

JANUS, Archange des vents

Une coupe de champagne, ça ne se refuse pas. Surtout si la personne qui vous la tend est aussi belle que ce sympathique rentier, rencontré à la soirée d'inauguration de la pyramide du Louvre. De là à l'emmener prendre un dernier verre chez soi, c'est un pas que je n'aurais jamais dû franchir. Mais son charme, sa classe et sa beauté m'ont vite fait oublier mon statut de femme mariée. Ah... le mariage, la belle affaire, surtout quand on l'est avec un homme qui passe 80% de son temps en déplacements et qui passe le plus clair du temps restant au bureau, entouré de charmantes secrétaires. Mais le fait est là. L'homme est resté toute la nuit et est reparti au matin, avant mon réveil. Comme si j'avais rêvée, je n'ai jamais eu aucune nouvelles de lui à part ce bouquet de fleurs reçut quelques heures après. La carte de visite qu'il m'a laissé est mon seul souvenir. Elle portait les même mots que celle trouvée, plus tard, dans le coffre-fort de mon mari: "Avec les compliments d'Arsène Lupin".

FO2 VO5 AG6 AP2 PE5 PR6 PP51
Talents: Crochetage+3, Discrétion+3, Manipulation+3, Baratin +2, Arme de poing+1.
Pouvoirs: Charme+2 (131), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+1 (221), Non-détection (222), Régénération+1 (226), Courant d'air+1 (253), Invisibilité+3 (261), Forme gazeuze+3 (263), Détection du mal+1 (311), Psychométrie+2 (312), Détection de l'invisible+1 (313), Détection du futur proche (314), Détection du danger+2 (315), Détection du mensonge (316), Télépathie (321), Dialogue mental (322), Lire les pensées (323), Lire les sentiments (324), Téléportation+1 (331), Passe-muraille+2 (335), Ouverture+2 (Spécial).

Récupération:
Par heure passée à prier, entouré de richesses (valeur minimum: 100000 Francs) +1

Pouvoirs privilégiés:		
D6	Pouvoir	Numéro
1	Charme	131
2	Non-détection	222
3	Courant d'air	253
4	Forme gazeuse	263
5	Passe-muraille	334
6	Ouverture	Spécial

Ouverture
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
+0	Mécanique simple.
+1	Mécanique compliquée (clé bizarre, système de sécurité).
+2	Electronique simple (A carte ou à combinaison).
+3	Electronique compliquée (A reconnaissance vocale ou à empreinte digitale).

Apparence et comportement: Personne n'a jamais vu Janus sur terre, pas même ses collègues... Son apparence sur terre 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 de...
Les êtres humains: Ils sont sympas mais quelquefois un peu idiots.
Les animaux: Je ne m'y intéresse pas.
La violence: Il ne faut jamais en arriver à ces extrémités.
La politique: Cela ne m'intéresse pas.
L'ordre et la discipline: Inutile.
Les Archanges: Ils se prennent bien trop au sérieux.
Les serviteurs: Ils me servent du mieux qu'ils peuvent.

YVES, Archange des Sources

- Attention, c'est votre dernière chance. Vous risquez gros. Jamais personne n'a été aussi loin. Vous pouvez encore arrêter et repartir avec 60.000 Francs.
- Euh.... Je reste.
- Soit. Monsieur est sportif, j'aime ça. Je vais donc vous poser la dernière question, vous êtes prêt?
- Oui.
- Merci, une autre réponse m'aurait mis dans l'embarras. La question est... Ah celle là elle est dure. Quels sont les Trois cent premiers mots du Larousse Encyclopédique?
- A, À, Aa, Aachen, Aalborg, Aalst, Aalter....

Quelques secondes plus tard...

- Affouiller, Affourager, Affourcher, Affranchir et... J'hésite... Affranchissable.
- Eh bien, oui, les juges me font signe que c'est bon, vous avez gagné 60.000.000 de Francs. Alors heureux ?
- Oui, je voudrais dire bonjour à mes parents...
- Mais c'est bien naturel.

Quelques jours plus tard...

- Vous ne croyez pas y être allé un peu fort?
- Non, les humains n'ont qu'à créer des jeux un peu plus compliqués. Et de toute façon, avec ce que j'ai gagné, je vais pouvoir augmenter la collections de livres du Vatican, c'est toujours ça de pris.

FO2 VO6 AG3 AP6 PE4 PR5 PP57
Talents: Discussion+3, Baratin+3, Séduction +3.
Pouvoirs: Guérison de folie+3 (154), Guérison de phobie+3 (155), Calme (166), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+3 (221), Régénération (226), Invisibilité (261), Détection du mal+3 (311), Psychométrie+3 (312), Détection de l'invisible+2 (313), Détection du futur proche+2 (314), Détection du danger (315), Détection du mensonge (316), Télépathie+3 (321), Dialogue mental+3 (322), Lire les pensées+2 (323), Lire les sentiments (324), Téléportation (331), philosophie+3 (Spécial).

Récupération:
Par heure de discussion philosophique +1
Par heure passée à déambuler dans une bibliothèque en méditant +1

Pouvoirs privilégiés		
D6	Pouvoir	Numéro
1	Guérison des folies	154
2	Guérison des phobies	155
3	Calme	166
4	Volonté supra-normale	221
5	Télépathie	321
6	Philosophie	Spécial

Philosophie (Volonté)

> Il n'y a qu'une morale: celle de l'Eglise.
> Il n'y a qu'une vérité: celle de Dieu.
>
> Yves, Archanges des sources

Ce pouvoir coûte 3 PP et permet 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 tout autre possibilité est obsolète. Evidemment, 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 pensez.

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 de...
Les êtres humains: Je connait tout sur eux.
Les animaux: Sur eux aussi.
La violence: Elle n'apporte rien.
La politique: Elle est primordiale sur la terre, au Ciel et en Enfer.
L'ordre et la discipline: Obligatoire.
Les Archanges: Ils me respectent, moi aussi.
Les serviteurs: Ils portent le message de la connaissance.

Table de relation entre les archanges

Cette table sert à définir que ce chaque Archange pense des autres. Leurs serviteurs ayant souvent la même façon de penser (mais pas toujours), il est bon de connaître les petits haines et les petits copains de chaque Archange.

Ce qu'il pense de	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1-Jordi	X	1	1	4	3	2	2	2	2	3
2-Jean	1	X	2	1	1	2	2	2	2	3
3-Laurent	2	3	X	1	1	3	3	2	2	2
4-Novalis	4	2	1	X	3	2	1	2	2	3
5-Christophe	3	2	2	3	X	1	1	2	3	2
6-Dominique	2	2	2	2	2	X	2	2	2	4
7-Daniel	2	3	4	2	2	2	X	2	2	2
8-Blandine	2	1	1	2	2	2	1	X	2	3
9-Janus	2	3	1	2	3	1	2	2	X	2
10-Yves	2	2	2	2	2	2	2	2	2	X

La table se lit de la façon suivante: Ce que l'Archange (indiqué sur la ligne) pense de l'autre (indiqué sur la colonne). Le chiffre donne le type de relation (pas obligatoirement réciproque).

1: Hostile (pas d'aide fournie à cet Archange).
2: Neutre (pas de préjugés).
3: Associé (aide limitée possible).
4: Allié (aide possible et même probable).

SOMMAIRE

AVERTISSEMENTS 1
LE THEME 1
CHOIX DU TYPE DE JEU 1
MAGNA VERITAS 2
INTRODUCTION 3
Qu'est ce que MAGNA VERITAS ? 3
La terre et ses habitants 3
Le rôle de Dieu 3
Le rôle de Satan 3
Les dés 3
Le D666 3
L'unique 4
PRINCIPES DE JEU 4
Les caractéristiques 4
Effets spéciaux des caractéristiques 4
Liste des caractéristiques 4
Les talents 4
Liste des talents 6
Les pouvoirs 7
Détermination des points de pouvoir 8
Récupération des points de pouvoir 8
La table unique multiple 8
Utilisation des caractéristiques 9
Utilisation des talents et des pouvoirs 9
Résolution des conflits 9
Modificateurs sur la table UM 10
CREATION DES PERSONNAGES 10
Les êtres humains 10
Les caractéristiques 10
Les talents 10
Les pouvoirs 10
Quelques êtres humains 10
Les serviteurs de Dieu 12
Les caractéristiques 12
Les talents 12
Les pouvoirs 12
Objets et capacités spéciales 12
Les soldats de Dieu 12
Les caractéristiques 12
Les talents 12
Les pouvoirs 12
Objets et capacités spéciales 12
Les Anges 13
Les caractéristiques 16
Les talents 16
Les pouvoirs 16
Objets et capacités spéciales 16
Résumé 16
CREATION DES PERSONNAGES-JOUEURS 16
LES POUVOIRS DES ANGES 16
Utilisations secondaires des pouvoirs 18
1- POUVOIR OFFENSIF 18
2- POUVOIR DEFENSIF 21
3- POUVOIR UTILITAIRE 25
4- OBJET 27
5- SERVITEUR 30
6- LIMITATION 33
LA CONFRONTATION 36
Le déplacement 36
Le combat physique 36
Les armes 37
Les protections 38
Le combat 38
Résolution d'une attaque 38

Modificateurs au jet d'attaque 39
Le combat psychique 39
Les pouvoirs offensifs 39
Défense 39
Effet des blessures 39
Sur les humains, les serviteurs et les soldats de Dieu 39
Sur les Anges 39
Sur les Archanges 40
Visualisation des dommages 40
Bâtiments et véhicules 42
Les combats de masse 42
Type de combat 43
Effets des leaders 43
Résolution du combat 43
Fuite 43
LA HIERARCHIE 43
Les différents rangs 43
Les serviteurs de Dieu 43
Les soldats de Dieu 43
Les Anges 43
Les Archanges 43
Rapport avec ses supérieurs 44
Les missions 44
Récompenses 44
Punitions 44
Rapport avec ses serviteurs 44
Récompenses 44
Punitions 44
Perte d'un pouvoir 44
Récompenses spécifiques et pouvoirs annexes 44
Changement de leader 47
EXPERIENCE 47
Augmentation des talents 47
Apprentissage des talents 47
Augmentation et apprentissage des pouvoirs 47
ANNEXES 47
Pouvoirs divers possédés par certaines créatures maléfiques 47
Sur la mort 47
Eglises et lieux saints 48
La vie êtres humains au service du Seigneur 48
Les serviteurs de Dieu 48
Les soldats de Dieu 48
Equipement 48
Accessoires et gadgets technologiques 50
Répartition des forces du Bien dans la société humaine 50
La vie privée des Anges 51
La forme physique 51
Les biens matériels 51
Le mode de vie 51
Réaction des êtres humains 51
Les Anges et la Loi 52
Les trois types d'Anges 52
Interview de Dieu 52
Comment bien incarner un Ange 53
Comment diriger une partie de Magna Veritas 54
Quelques Archanges 54
Jordi, Archange des animaux 56
Jean, Archange de la foudre 57
Laurent, Archange de l'épée 58
Novalis, Archange des fleurs 60
Christophe, Archange des enfants 61
Dominique, Archange de la justice 62
Daniel, Archange de la pierre 66
Blandine, Archange des rêves 66
Janus, Archange des vents 68
Yves, Archange des sources 69
SOMMAIRE 71
LISTE DES POUVOIRS 74
SOURCES ET CREDITS 76

NOM:

Supérieur:

Couverture:

Description:

FORCE:	AGILITE:	PERCEPTION:
PRECISION:	VOLONTE:	APPARENCE:

TALENTS	Niveau

BLESSURES		
POUVOIR		

Equipement:

POUVOIRS	Niveau	Numéro

Serviteurs

	Att.	Déf.	Coût
1- POUVOIR OFFENSIF			
11- Attaque corporelle			
111- L'Unique			
112- Coup de poing	FO		
113- Attaques multiples			1/minute
114- Membre blindé			*1/attaque*
115- Esquive acrobatique			1/attaque au
dessus de deux			
116- Assommer	FO	FO	
12- Attaque à distance			
121- Eclair	PR		1, 2 ou 3/att.
122- Lumière	PR		1, 2 ou 3/att.
123- Son	PR		1, 2 ou 3/att.
124- Eau bénite	PR		1, 2 ou 3/att.
125- Eau du robinet	PR		1, 2 ou 3/att.
126- Télékinésie	PR		1, 2 ou 3/att.
13- Attaque non-létale			
131- Charme	AP	VO	4/attaque
132- Sommeil	VO	VO	2/attaque
133- Faiblesse	VO	FO	1/attaque
134- Peur	VO	VO	2/attaque
135- Paralysie	VO	FO	2/attaque
136- Coma	VO	VO	5/attaque
14- Absorption			
141- Volonté	VO	VO	
142- Force	VO	FO	
143- Amour	VO	VO	
144- Gentillesse	VO	VO	
145- Colère	VO	VO	
146- Mal	VO	VO	
15- Bénédiction			
151- Guérison de maladies	VO		La moitié (M. 4)
152- Fertilité	VO		La moitié (M. 4)
153- Rajeunissement	VO		La moitié (M. 4)
154- Guérison de folies	VO		La moitié (M. 4)
155- Guérison de phobies	VO		La moitié (M. 4)
156- Beauté	VO		La moitié (M. 4)
16- Contact			
161- Charme	AP	VO	4/attaque
162- Faiblesse	VO	FO	1/attaque
163- Paralysie	VO	FO	1/attaque
164- Peur	VO	VO	2/attaque
165- Sommeil	VO	VO	2/attaque
166- Calme	VO	VO	1/attaque
2- POUVOIR DEFENSIF			
21- Défense permanente			
211- Armure corporelle			
212- Immunité aux maladies et aux poisons			
213- Immunité au feu			
214- Immunité au froid			
215- Pas de nourriture			
216- Anaérobiose			
22- Défense mentale			
221- volonté supra-normale			1/défense
222- Non-détection			
223- Multiplication			1/seconde
224- Absorption			
225- Immunité			
226- Régénération			
23- Couverture			
231- Président d'organisation humanitaire			
232- Médecin			
233- Prêtre			
234- Vedette de cinéma			
235- Scientifique			
236- Sportif professionnel			
24- Augmentation temporaire des caractéristiques			
241- Force	VO		1
242- Précision	VO		1
243- Agilité	VO		1
244- Apparence	VO		1
245- Volonté	VO		1
246- Perception	VO		1
25- Défense temporaire			
251- Champ de force			1/seconde
252- Glace			1/deux secondes
253- Courant d'air			1/seconde
254- Champ magnétique			1/seconde
255- Rebond			1/seconde+ 2/att.
256- Conversion			1/seconde
26- Camouflage			
261- Invisibilité			1/trois secondes
262- Caméléon			
263- Forme gazeuse			4
264- Electricité			4
265- Réduction			1/heure
266- Polymorphe			1/heure
3- POUVOIR UTILITAIRE			
31- Détection			
311- Mal			1/seconde
312- Psychométrie	VO		4
313- Invisible			1
314- Futur proche			3
315- Danger	PE		
316- Mensonge	VO	VO	1/minute
32- Communication			
321- Télépathie			1
322- Dialogue mental			1/minute
323- Lire les pensées	VO	VO	3
324- Lire les sentiments	VO	VO	1
325- Rêve	VO	VO	5
326- Projection de pouvoir			4
33- Déplacement			
331- Téléportation			5
332- Vol			1/minute
333- Bond			1
334- Vitesse			1/minute
335- Passe muraille			3/cinq secondes
336- Déplacement temporel			5
34- Talent			
341- Physique			
342- Artistique			
343- Scientifique			
344- Communication			
345- Ruse			
346- Combat			

35- Augmentation permanente des caractéristiques
351- Force
352- Précision
353- Volonté
354- Apparence
355- Agilité
356- Perception

36- Contrôle

361- Humains	VO	VO	2
362- Reptiles et batraciens	VO	VO	2
363- Oiseaux	VO	VO	2
364- Insectes et arachnides	VO	VO	2
365- Mammifères et marsupiaux	VO	VO	2
366- Poissons et mollusques	VO	VO	2

4- OBJET
41- Arme
411- Arme de contact bénite
412- Arme à distance bénite
413- Arme de contact intelligente
414- Arme à distance intelligente
415- Arme de contact mobile
416- Arme à distance mobile
42- Objet magique
421- Croix
422- Bracelet
423- Rameau
424- Perle
425- Diadème
426- Anneau
43- Locaux
431- Château
432- Ecole
433- Immeuble
434- Armée du salut
435- Laboratoire
436- Eglise
44- Lieux de réunion
441- Monument historique
442- Ambassade
443- Parc
444- Musée
445- Petite maison
446- Salle de concert
45- Association
451- Greenpeace
452- Médecins du monde
453- ONU
454- UNICEF
455- Ligue contre le cancer
456- Scouts
46- Etablissement
461- Restaurant
462- Hôtel
463- Université
464- Casino
465- Station balnéaire
466- Boutique de luxe

5- SERVITEUR
51- Serviteur de Dieu
511- Investigateur
512- Escouade anti mort-vivants
513- 2 escouades anti mort-vivants
514- Escouade anti-familiers
515- 2 escouades anti-familiers
516- Escouade multi-rôles
52- Serviteur de Dieu spécialisé
521- Informaticien
522- Avocat
523- Comptable
524- Commissaire de police
525- Militaire
526- Editeur
53- Soldats de Dieu
531- Petite section d'enquête
532- Section d'enquête
533- Section de combat multi-rôle
534- 2 sections de combat multi-rôle
535- Section lourde
536- Section lourde et véhicule de combat
54- Soldats de Dieu spécialisés
541- Informaticien
542- Avocat
543- Comptable
544- Commissaire de police
545- Militaire
546- Journaliste
55- Groupe allié non-affilié
551- Scouts
552- Service d'ordre
553- Skinheads
554- Milices
555- Police municipale
556- Royalistes
56- Relations
561- Commissaire de police
562- Procureur
563- Politicien
564- Journaliste
565- Militaire
566- Présentateur TV
6- LIMITATIONS
61- Défaut physique naturel
611- Sens éliminé
612- Membre coupé
613- Cicatrice
614- Gras
615- Restriction vestimentaire
616- Tic
62- Défaut physique surnaturel
621- Aura
622- Couleur de la peau
623- Couleur des cheveux
624- Couleur des yeux
625- Ailes
626- Asexué

63- Folie
631- Paranoïa
632- Mythomane
633- Mégalomanie
634- Monomaniaque
635- Schizophrénie
636- Kleptomanie
64- Phobie
641- Cadavres
642- Monstres
643- Armes blanches
644- Nuit
645- Espaces fermés
646- Technologie
65- Interdits
651- Acte sexuel
652- Nourriture
653- Sommeil
654- Musique
655- Armes à distance
656- Intégrisme

66- Péchés
661- Paresse
662- Lâcheté
663- Luxure
664- Gourmandise
665- Accès de colère
666- Besoin de tuer

SPECIAL

Appel des animaux			2
Générateur	FO		1, 2 ou 3/att.
Juste-lame de Laurent			3
Pollen			*Variable (M. 1)*
Chance			
Jugement			4/combat
Chair en pierre	VO	FO	6
Rêve divin	VO	VO	10
Ouverture			
Philosophie	VO	VO	3

SOURCES

Livres
- La Bible
- Viol de la conscience par les messages subliminaux
- Vivons heureux en attendant la mort

Jeux
- Space Hulk
- Warhammer 40K

Musique
- Youth Of Today
- Stryper

Cinéma
- Aliens
- La vie est un long fleuve tranquille

Télévision
- Les routes du paradis

CREDITS

Création:	CROC
Assisté de:	Laurent Sarfati
	Fabien Deleval
	Mathias Twardowski
	Zlika
Dessins:	Var Anda