

IN NOMINE SATANIS

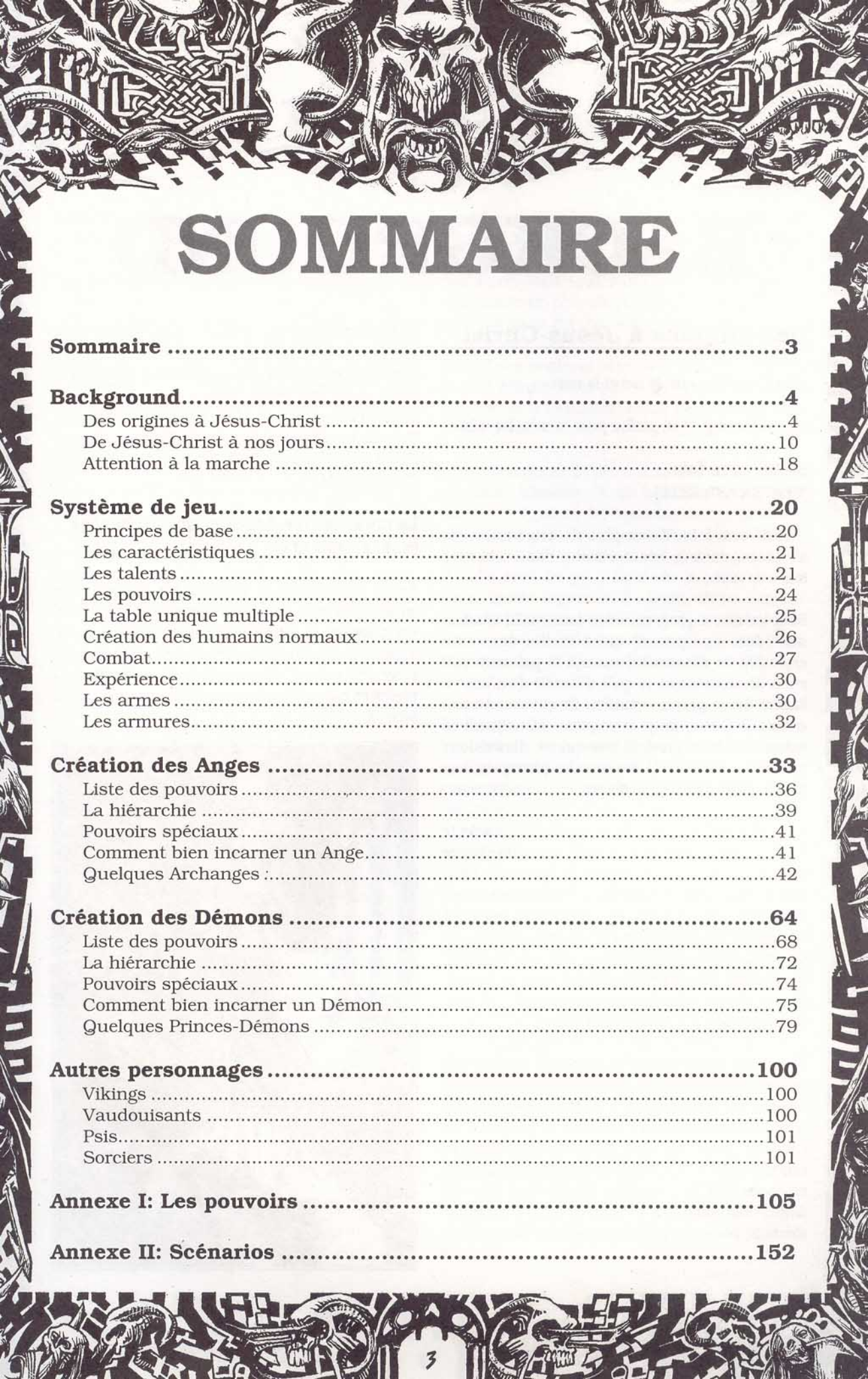


WITCHAMANT



Gio Corp. Scans





SOMMAIRE

Sommaire	3
Background.....	4
Des origines à Jésus-Christ	4
De Jésus-Christ à nos jours.....	10
Attention à la marche	18
Système de jeu.....	20
Principes de base	20
Les caractéristiques	21
Les talents	21
Les pouvoirs	24
La table unique multiple	25
Création des humains normaux	26
Combat.....	27
Expérience.....	30
Les armes	30
Les armures.....	32
Création des Anges	33
Liste des pouvoirs	36
La hiérarchie	39
Pouvoirs spéciaux.....	41
Comment bien incarner un Ange.....	41
Quelques Archanges :.....	42
Création des Démons	64
Liste des pouvoirs	68
La hiérarchie	72
Pouvoirs spéciaux.....	74
Comment bien incarner un Démon	75
Quelques Princes-Démons	79
Autres personnages	100
Vikings	100
Vaudouisants	100
Psis.....	101
Sorcières	101
Annexe I: Les pouvoirs	105
Annexe II: Scénarios	152

BACKGROUND

Des origines à Jésus-Christ

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

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

Il était une fois... **(HEAVEN AND HELL)**

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

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

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

Mais, afin de les accueillir comme il se doit, elle désira avoir elle-même nom et aspect. Elle créa alors un être, qui ne serait pas la plus puissante de ses créatures mais qui serait toujours la plus sage. Et cet Ange, ce premier-né donna forme et nom au concept. Il ne lui donna pas qu'un nom unique, il lui en donna 100. Et le centième était le Vrai. Des 100 noms, pour simplifier et pour ne pas nous attirer d'ennuis, nous n'en retiendrons qu'un : Dieu.

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

La création des Anges et des Archanges **(HEAVEN AND HELL)**

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





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

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

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

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

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

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

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

Un instant d'éternité (HEAVEN AND HELL)

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

Sur Terre, le développement de la chimie organique suivait son petit bonhomme de chemin. Les

premières bactéries apparurent, puis les algues, les trilobites, les Gymnospermes et au fil des millions d'années, les dinosaures foulèrent la Terre de leur pas lourd. Mais sous leurs pattes, leur cerveau minuscule ne pouvait pas distinguer les petits animaux poilus qui dévoraient leurs œufs.

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

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

Et au fur et à mesure, l'homme évolua sous les yeux du Paradis. Ses traits et son intelligence s'affinèrent. Les tribus qui se faisaient la guerre commençaient à s'unir, pour aller plus loin. Les humains domestiquèrent les animaux, pour profiter de leur lait, de leur viande, de leur force et de leur chaleur. Et ce fut alors le moment de réveiller Dieu pour la seconde fois.

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

Une bête histoire de cul (HEAVEN AND HELL)

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





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

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

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

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

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

La Chute de Lucifer (HEAVEN AND HELL)

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

Personne n'était allé aussi loin dans les Marches. Et Lucifer les descendit toutes et s'écrasa sur la plus basse. Où il n'y avait rien, où il faisait sombre et froid. L'ex-Ange de la Lumière mit sept ans à créer l'Enfer et la Cité de Dis tels que nous les connaissons maintenant. La Chute l'avait brisé, lui

et tous ses Démon. Les moins touchés conservèrent leurs ailes d'origine mais elles n'étaient plus blanches. Elles étaient noires comme la nuit. Les autres développèrent des ailes membraneuses, sombres et terrifiantes.

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

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

Adam, Eve, ma pomme et moi (HEAVEN AND HELL)

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

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

En - 6000 et quelques poussières, Dieu se réveilla, et il fit bien le bougre : l'écriture, c'était un pas important, très important même. Il faudrait ne pas laisser tout ça prendre trop d'avance sans y jeter des bases saines. Mais ces humains étaient-ils dignes d'une vraie religion ? A les voir s'agiter, sincèrement, on ne dirait pas. Ils s'entre-tuaient, baisaient, violaient, sacrifiaient... et avaient des vellétés d'indépendance et de savoir. Mais Dieu avait d'autres idées : si ça se trouve, l'homme naissait bon, et c'est la société qui le pervertissait. Il allait donc faire un essai. Il en prit deux : un homme et une femme, tant qu'à faire, avec une âme et un cerveau totalement vierges, et les mit dans des

conditions idéales. Mais pour que l'expérience soit parfaite, il fallait qu'ils soient dans un écosystème familial, un vrai Paradis...

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

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

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



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

Les enfants d'Adam et Eve (on ne va pas vous raconter l'histoire d'Abel, de Caïn et de Seth, celui que l'on oublie toujours, mais sachez qu'il y en a eu plein d'autres, des enfants) eux aussi se mêlèrent à la population et firent leur vie. Le "potentiel divin" qui leur venait de leurs parents se transmettait avec eux, se dilua, se transforma, disparut, revint... Aujourd'hui, les descendants d'Adam et Eve sont éparpillés un peu partout sur la surface de la Terre. Et parfois, par le jeu d'une combinaison de gènes, un peu de cette "étincelle divine" resurgit, par hasard, en Chine, en France, en Afrique ou à Tahiti. Et le pauvre humain se trouve doté de pouvoirs... Ces humains très spéciaux sont connus dans le monde d'INS/MV sous le nom de Psis. Moins puissants que des Anges ou des Démon, l'Histoire garde pourtant la trace de combats épiques dans lesquels les Psis eurent le dessus, peut-être à cause de la faculté d'adaptation qui caractérise la race humaine.

Tu blasphèmes, Nom de dieux ! (HEAVEN AND HELL)

Mais revenons à 6000 avant Jésus Christ...

Les premières civilisations dignes de ce nom naquirent en Mésopotamie, aux alentours de cette époque, avec l'installation des Sémites et des Sumériens. Ces civilisations entraînèrent la naissance des premières religions de groupes. Bien sûr, de tous temps les hommes avaient cru en quelque chose. Que ce soient le soleil, la lune, les éléments, les animaux: les grottes paléolithiques sont là pour nous le rappeler. Mais de par leur dispersion géographique, ces tribus n'arrivèrent



jamais à rien de concret. Ce n'est que beaucoup plus tard, lors des grandes migrations venues de l'Est et à l'avènement de l'âge des cultures et de l'élevage que les civilisation dignes de ce nom poussèrent comme des champignons. Qui en Mésopotamie, qui en Egypte, qui en Grèce...

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

Tel était le pouvoir de ces conteurs, de ces prêtres qui, à la veillée, racontaient encore et encore les mêmes histoires, afin d'asservir encore un peu plus le peuple à leurs désirs. Et chaque soir, chaque conte, chaque prière faisait pénétrer encore plus le message dans l'inconscient de la population.

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

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

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

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

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

La Pythie vient en dormant (HEAVEN AND HELL)

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



Vikings, Olympe pour les Grecs et pour leurs homologues Romains, ont des caractéristiques communes.

Loin d'être des univers infinis, ils ont des frontières et celui qui les franchit tombe de haut puisque l'on peut dire qu'il vient de rater une Marche. Et pourtant, ces petits îlots perdus au milieu des limbes sont tous reliés à la Marche des Rêves et des Cauchemars par des passerelles. On pense évidemment au pont Arc-en-Ciel qui relie Midgard, la Terre, à Asgard, le Valhalla, mais on peut également penser aux chemins escarpés entourés de nuages qui mènent à l'Olympe et à ses ponts de lumière. Les habitants de ces Marches, qui se donnent très vite le nom de dieux, communiquent avec les humains à travers leurs rêves. Les pythies et autres prêtresses n'étaient en fait que des somnambules qui dormaient littéralement debout auxquels les dieux parlaient dans leur sommeil.

Jésus, petit, il l'était déjà !

(IL ETAIT UNE FOIS - SCRIPTARIUM VERITAS - HEAVEN AND HELL)

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

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

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

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

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

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

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

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

D'un coup, la situation fut radicalement modifiée. Dieu eut soudain la vision d'un champ d'expérience à l'échelle terrestre. Le Grand Jeu prit une toute autre dimension. Mais pour pouvoir manipuler tant de personnes, il fallait pouvoir intervenir plus directement... Là encore, c'est Jésus qui fournit indirectement l'idée. Il avait été le premier à s'incarner dans un corps humain, même s'il s'agissait d'un foetus. Pourquoi ne pas le faire à plus grande échelle, avec les Anges, en fixant des règles précises qui sépareraient bien les deux camps ?

Dieu se frottait déjà les mains. Il imagina son immense terrain de Baby-Foot à l'échelle de la planète, avec les Anges comme pièces d'échecs.

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

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

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



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

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

De Jésus-Christ à nos jours

Le crépuscule des Dieux (BERSERKER - SCRIPTARIUM VERITAS)

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

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

Pour certains, éloignés sur d'autres continents, cela ne signifiait rien: pour les uns simplement le début d'une longue période de vaches maigres car ils survivaient dans l'inconscient collectif: pour les autres cela signifiait la mort, les chrétiens ayant une forte tendance à pratiquer une propagation à grand coup d'apôtres.

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

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

Les guerriers Vikings, recueillis au souper d'Odin à Asgard, commencèrent à se réincarner sur Terre. On se demande parfois comment ces êtres de pur esprit, bien plus que les Anges ou les Démon, ont pu se réincarner ou même pourquoi les guerriers morts au combat ne vont pas directement au Purgatoire pour ensuite se rendre au Paradis ou en Enfer selon le poids de leurs péchés. La réponse est floue et mérite

de rester mystérieuse, mais certains pensent que les guerriers vikings vont bien au Purgatoire et que ce n'est que leur souvenir, déformé et augmenté dans les esprits de leurs proches, qui prend forme dans la Marche d'Asgard, près d'Odin et que c'est Heimdall, le gardien du pont de l'Arc-en-Ciel qui leur donne la force d'exister. D'autres pensent que Dieu, de la même façon qu'il supporte l'Archange Michel, a un faible pour les grosses brutes et qu'il leur accorde quelques privilèges.

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

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

Bien que les guerriers Vikings ne refusent pas un combat avec les forces du Bien, c'est pourtant contre les Démon que leur colère est dirigée. En effet, Princes-Démon et futurs Princes-Démon trouvèrent assez comique de se travestir pour fritter les Vikings et se détendre des combats contre les forces Angéliques. Et c'est ainsi que Malphas incarna Loki, le dieu maléfique, que Bifrons incarna Hela, la reine des morts, que Baal se transforma en loup de Fenris. D'autres Démon, n'ayant pas encore reçu leur promotion, incarnèrent eux aussi des dieux maléfiques qui menèrent la vie dure aux vikings réincarnés.

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

Odin fut le premier à mourir, tué par Baal lui-même sous la forme monstrueuse du loup de Fenris. Puis, une centaine d'années plus tard, ce fut le tour de

Thor, le puissant Thor au caractère ombrageux, de tomber sous les coups de Shaytan, simple Démon de grade 3 aux ordres de Bifrons métamorphosé pour l'occasion en serpent de Midgard.

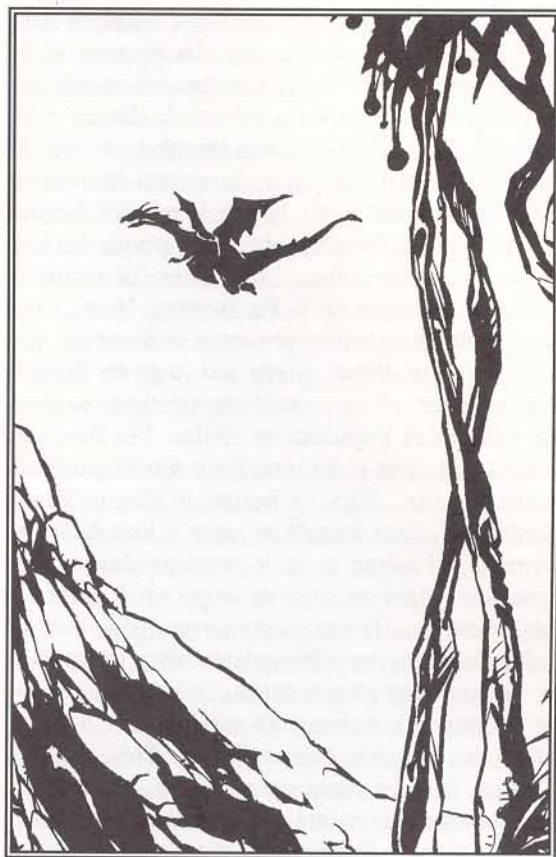
Depuis ces deux expériences, la présence des dieux d'Asgard se fait moins sentir sur Terre, à moins que l'un de leurs sujets ne les invoque avec force conviction. Et encore...

Un Dragon, c'est vachement porteur (IL ETAIT UNE FOIS - DEMENTIA PROFUNDIS)

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

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

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



Avant leur apparition sur Terre, les Dragons erraient à travers les Marches Intermédiaires, cet espace universel qui relie Paradis et Enfer et dont les plans terrestres font partie. Les Marches n'étant pas très stables, ils aboutirent un beau jour sur Terre. L'espèce dominante étant l'homme, ils décidèrent de se camoufler pour passer inaperçus. Les Dragons étaient par nature pacifiques et n'avaient aucune envie d'entrer en conflit avec les humains. Ils changèrent donc et assumèrent tous à partir de ce moment une forme humaine. De temps à autre, un Dragon avait la nostalgie de sa forme naturelle, avait besoin d'étendre ses ailes et de s'envoler à travers les cieux.

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

Le résultat de l'enquête grimpa les échelons un par un et atterrit un beau jour sur le bureau de Dominique, Archange de la Justice.

Le Conseil Divin fut particulièrement animé ce soir-là et l'absence d'Yves, Archange des Sources, se fit cruellement sentir. Gabriel, le lieutenant d'Yves, tenta bien de combattre les ardeurs de chacun et de calmer le jeu. Mais ce fut vite l'escalade et sans le poids d'Yves pour l'appuyer, sa motion fut rejetée. C'est donc au début du 1er siècle que fut décidée l'éradication des Dragons, et celle du peuple des fées par la même occasion. Le dossier fut confié à Georges, Archange de la Purification. Mais même Georges devait suivre les préceptes de discrétion que toute créature divine, qu'elle soit Ange ou Démon, doit respecter et il ne pouvait agir avec toute sa force au milieu des populations civiles. Les Dragons étaient puissants et ils résistèrent à cette première vague réduite, *Ægrir le Rouge*, le plus puissant d'entre eux allant jusqu'à se payer le luxe de "tuer" Georges lui-même et de le renvoyer devant son créateur. Mais ils étaient sages et décidèrent également que le temps était venu pour eux de quitter la Terre, car s'ils voulaient vivre tranquilles, ils ne pouvaient plus rester là. Ce fut alors l'Exode de l'Equinoxe qui devait les conduire sur d'autres plans des Marches Intermédiaires. Très mauvais perdant, Georges passa ses nerfs sur le peuple des fées, les exterminant lors de la bataille de Durancum et mit un point d'honneur à retrouver les Dragons, où qu'ils soient.

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

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

L'Islam : Terre Arabe (INSH' ALLAH)

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

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

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

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





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

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

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

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

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

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

dans une entreprise qui était quand même, c'est le moins qu'on puisse dire, pour le moins hérétique. Ils n'obtinrent jamais de réponse...

Gabriel fit une synthèse éclairée de tout ce qui avait été dit dans le brainstorming et en fit les sourates du Coran. Il ne manquait plus qu'à faire le choix d'un messie, ce qui fut fait en la personne de Mahomet, choisi pour sa piété et son intelligence. Gabriel lui apparut alors... Et c'est là que la véritable histoire rejoint l'histoire officielle. Gabriel (Jibraïl) révéla peu à peu à Mahomet les versets sacrés et l'Islam naquit.

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

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

L'avènement de l'Islam n'avait évidemment pas été pris avec indifférence. Quelques jours après la mort



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

F.I.S. de putes ! (INSH' ALLAH)

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

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

Dajjāl avait obtenu un premier succès... mais l'avancée de l'Islam n'en était pas stoppée pour autant. Majūj, ex-Démon au service de Baalberith, travaillait, lui, sur les superstitions et les anciennes religions "païennes" et animistes des populations

locales. Voyant que, là aussi, la guerre allait durer un bout de temps, Lucifer se résigna... Dajjāl et Majūj furent nommés Princes-Démons et lancés à plein temps sur le problème. Un autre Prince-Démon allait faire son apparition en 1988, il s'agit de Ouikka... Mais son cas est spécial (et sera traité plus tard) car Ouikka est Prince-Démon chez les chrétiens aussi bien que chez les musulmans.

Catherine, deux qui la tiennent, deux qui la... (IL ETAIT UNE FOIS)

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

En 1400, Catherine, Archange des Femmes, s'évapora aussi rapidement qu'elle était apparue. On murmure que cette païenne convertie était en fait la déesse Demeter qui avait, en 1100 avant le fils de Dieu, choisit le meilleur camp mais ce ne sont que des rumeurs. Durant son règne en tant qu'Archange, Catherine protégea les femmes, luttant contre les conditions dans lesquelles le haut Moyen-Age et l'obscurantisme les avait plongées. Lançant Jeanne d'Arc comme on lance une star du Top 50, son action avait porté ses fruits et, à la fin du Moyen-Age, la condition féminine s'était nettement améliorée, pour replonger net à sa disparition.

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

Avec le Temps, tout fout l'camp (IL ETAIT UNE FOIS)

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

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

importantes de la religion, qu'elles soient favorables aux forces du Bien ou aux forces du Mal.

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

Les oiseaux de couleul' (BARON SAMEDI)

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

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

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

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

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

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

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

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





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

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

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

Oh, il est pas net, Hornet...

(MORS ULTIMA RATIO - DEMENTIA PROFUNDIS)

En pleine inquisition, un sorcier rendit l'âme sous les scalpels des agents de Joseph, mais il ne la rendit pas à Dieu ou à Lucifer. Sa volonté surhumaine lui permit d'éviter l'appel du Purgatoire, antichambre de l'Enfer et du Paradis. On n'entendit plus parler de lui durant des siècles alors qu'il hantait tous les champs de bataille de la planète, recrutant grâce à ses pouvoirs de sorcier une armée de morts-vivants. En tant que pur esprit, il n'était pas tenu aux règles de la physique et c'est tout doucement qu'il dériva de Marche en Marche.

Quand Beleth créa, après la lecture d'une anthologie de Lovecraft un univers de poche, le Gothic Horror, sur une Marche Intermédiaire complètement vierge, Hornet s'y glissa et en fit son quartier général. Là, sa puissance et ses desiderata, l'indépendance de tous les morts-vivants menacèrent de détruire le fragile équilibre entre forces du Mal et forces du Bien.

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

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

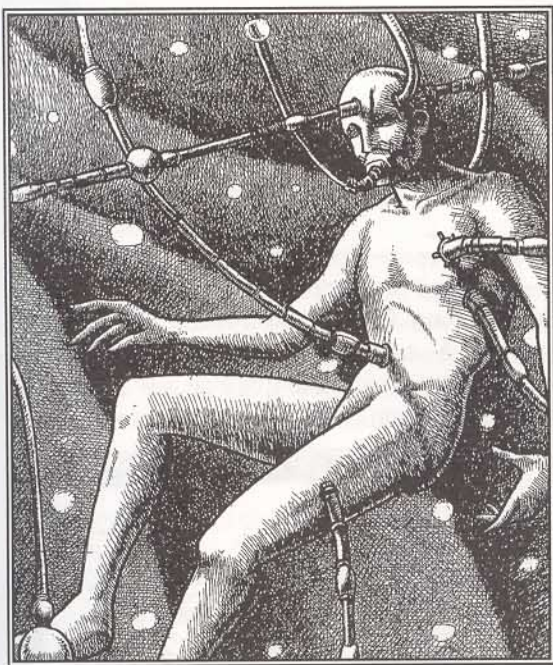
Mais à force de le rendre de plus en plus réaliste, Beleth mit de plus en plus de lui dans cet univers et ce qui devait arriver arriva fatalement : il créa un grimoire avec un sort de trop, le passage aller et retour entre la Marche du Gothic Horror et d'autres Marches, un sort qui fonctionnait, pour faire plus vrai. Bien sûr, cela n'aurait eu aucune importance s'il n'y avait eu une fuite, en l'occurrence une faille, un chevauchement entre la Marche du Gothic Horror et celle des Rêves et des Cauchemars. Et grâce à la différence de temps entre les deux univers, un sorcier de la Terre eut tout le temps d'étudier le sort, de l'intégrer et de le mémoriser durant son sommeil. Il s'agissait d'un sort annexe ne mettant pas en cause l'invocation d'une créature surnaturelle, et le sorcier put le tester sans crainte et le modifier jusqu'à ce qu'il arrive à ses fins, pénétrer par la petite porte dans le Gothic Horror. Depuis, il y disparaît régulièrement et s'en sert comme d'un camp de base pour ses investigations.

Et Maintenant ?

(IN NOMINE SATANIS - MAGNA VERITAS)

Le conflit entre les Forces angéliques et les Forces démoniaques redouble d'intensité depuis maintenant quatre ans. Peut-être sous l'impulsion d'Yves, toujours libéral et mystérieux, les renseignements sur la vraie nature du Bien et du

Mal commencent à circuler. Et tout n'est pas aussi manichéen qu'il n'y paraît au premier abord. C'est probablement la leçon qu'aura retenue Mathias, Archange de la Confusion et pilier des forces de pénétration dans les milieux Démoniaques quand il décida de pêter un plomb. On ne saura sans doute jamais la vérité quant à sa dégradation et ce qui lui est réellement arrivé mais cela n'intéresse personne. Il fut remplacé sur-le-champ par la dernière recrue des rangs angéliques, Emmanuel, Archange des Arrivistes, chouchoy de Dieu comme l'indique justement son nom. Comme quoi, même au Paradis, personne n'est irremplaçable.



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

Les brèves de comptoir que l'on raconte, à la cafétéria du Paradis ou dans les QG sur Terre ne prêtent plus à rire et certains chuchotent que les Archanges Gabriel et Catherine ont été retrouvés, que des Dragons foulent à nouveau le sol et qu'Anachiel, le Juif Errant, tente de retrouver le chemin du Paradis. D'autres parlent d'alliance contre des ennemis communs et au moment même où les juifs tendent la main aux musulmans, retrouvant leurs racines

pour le temps que cela durera, les chrétiens s'enfoncent doucement dans l'intégrisme grâce au Pape Jean-Paul II soutenu activement par Dominique lui-même.

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

L'avenir, un chieur qui tient ses promesses ! (STELLA INQUISITORUS)

Comme si cela ne suffisait pas, Dieu, d'un commun accord avec lui-même, décida en 2009 de révéler l'existence des deux forces aux humains et d'étendre le Terrain de jeu, jusqu'alors limité à la Terre, à la galaxie entière. Mais pour cela, il fallait que l'espace soit colonisé.

Jean, Archange de la Foudre en exercice, n'attendait que cela : en 2024, moins de 15 ans après le feu vert, la première Cathédrale Stellaire quittera la Terre pour essaimer sur les planètes aptes à accueillir la vie.

Les Forces du Mal mettront plus d'un siècle pour réagir mais ce sera alors le début d'une guerre qui durera plusieurs centaines d'années, chacun prenant un moment le dessus pour qu'enfin vers les années 3000 et des poussières, le Dunkle Reik soit définitivement réduit à un seul système solaire par les Croisés de l'Espace au service de Laurent, de l'Empereur-Pape et de la Sainte Inquisition. Mais à quel prix ! Partout, ce n'est que planètes rasées, témoignant du message d'amour des forces du Bien. Dieu, lui-même, interviendra pour envoyer en vacances forcées Dominique, Laurent, Joseph et Walther, le quatuor de choc jugé responsable. Et cela ne suffira pas : le havre de paix du Saint Empire Terrestre ne durera pas mille ans.

Mesquin, Lucifer utilisera toutes les ressources du Reik à sa disposition durant trois siècles pour incarner l'Antéchrist, la Bête, et la lâcher sur l'Univers. Ses pouvoirs sont tels que les Croisés, l'élite des Anges, tomberont sous son pouvoir et se retourneront contre leurs propres frères. L'histoire

n'est qu'un éternel recommencement et nombreux sont ceux qui pleureront en se souvenant de la chute de Lucifer il y a bien longtemps.

Avançant inexorablement, la Bête débarquera sur Terre, débaptisera l'Empereur-Pape, le convertira à sa cause et entrera en maître au Vatican.

C'est à ce moment que sept hommes illuminés par Dieu comme les apôtres du Christ délivreront l'Empire de la Bête. Pour cela, la Terre sera sacrifiée, détruite et vitrifiée, l'Empire s'écroulera, mais sur ses ruines s'élèvera le Stella Vaticanum dont le bras armé, l'Inquisition, se lancera lentement mais sûrement à la reconquête de la galaxie planète par planète.

En apparence, le Bien remportera une victoire sans conteste, mais on dira dans les milieux autorisés que Dieu avait tout prévu et connaissait l'issue du conflit des siècles à l'avance. Que tout cela se fonde parfaitement dans le plan qu'il conçut il y a des millions d'années. Que quelques milliers d'années sont négligeables et que le temps même n'est rien pour lui. Que l'ouverture du conflit a changé la face des choses. Que l'immobilisme des forces du Bien n'est pas la solution, pas plus que ne l'est l'anarchie permanente des forces du Mal.

Attention à la Marche

Fermez les yeux et imaginez. Imaginez un gigantesque gratte-ciel, l'Univers. Au sommet, plus haut encore que les néons clignotants qui éblouissent le monde de leur gloire, vous pouvez trouver le penthouse du propriétaire des lieux, Dieu, qui n'est accessible qu'à ceux qui en ont la clé. On murmure que seul Yves est en possession de cette clé et que, comme Howard Hughes avant lui, Dieu est maintenant complètement gâteux et paranoïaque. Blasphèmes que tout cela. Mais certains blasphèment plus encore en affirmant que Dieu est mort depuis longtemps et que les voies d'Yves sont réellement impénétrables. Ceux-là servent couramment d'exercice pratique durant les cours de communication que donne Joseph, Archange de l'Inquisition.

Sous le penthouse, au dernier étage, se trouvent les champs du Paradis et la Cité Eternelle où Anges,

Archanges et âmes élues passent le plus clair de leur temps à ne rien foutre.

Pour qu'un tel gratte-ciel tienne debout, il faut construire de très profondes fondations qui s'enfoncent dans le sol. C'est au dernier sous-sol que se trouvent les chaudières. C'est là que se trouvent l'Enfer et la Cité de Dis où les pécheurs expient leurs crimes pour une éternité qui semble souvent fort longue.

Bien sûr, un ascenseur exprès relie le sommet au sous-sol mais ne peuvent l'utiliser que des créatures très puissantes qui, encore une fois en ont la clé.

Le niveau le plus desservi par ce monte-charge est le rez-de-chaussée : c'est le Purgatoire, gigantesque salle d'attente où sont envoyées les âmes des repentants qui doivent attendre leur entrée au Paradis une éternité sinon deux.

Le plan terrestre physique, où les humains se sont établis et qui sert de plateau de jeu depuis bientôt 2000 ans aux forces du Bien et aux forces du Mal, se trouve à peu près au niveau de l'entresol. Il n'y a rien à dire dessus, sinon que c'est sur ce plan que vous êtes en train de lire à cette seconde ce texte.



Qui dit gratte-ciel dit de nombreux ascenseurs, bien sûr, et il y en a bien une multitude qui desservent certains étages. Certains sont connus du grand public, comme l'ascenseur qu'utilisent les humains au moment de leur mort, dont le point de départ est le plan terrestre et qui dessert le Purgatoire, le Paradis et l'Enfer. Mais en général, l'usage des ascenseurs est réservé au personnel autorisé et les liftiers sont carrément baraqués.

Il existe néanmoins un moyen pour changer d'étage, moyen difficile certes et qui n'est pas à la portée du premier venu. Dans cet immeuble existe une cage d'escalier qui relie le sous-sol au dernier étage. Oh, la porte en est fermée, bien sûr, mais il est toujours possible de l'ouvrir pour qui sait bien s'y prendre.

Une fois ouverte, la porte donne sur un escalier sombre dont les marches sont hautes, irrégulières et dangereuses.

C'est cet escalier que dévala la tête la première Lucifer et ceux qui osèrent le suivre quand il fut chassé de la Cité Eternelle. C'est cet escalier qui représente les Marches Intermédiaires et qui leur donne leur nom. On peut considérer qu'une Marche (avec un M majuscule, comme dans Moule) est l'équivalent d'un étage et de deux volées de marches autour.

Une fois engagé dans cet escalier, la route est longue entre deux étages et il n'est pas facile de découvrir dans l'obscurité la bonne porte donnant sur le bon palier.

Certains niveaux sont condamnés, définitivement isolés du reste du building par de tels moyens qu'il est inutile d'imaginer pouvoir en forcer l'accès. Ces étages ne sont à présent accessibles qu'à ceux qui peuvent utiliser l'ascenseur central, le seul à pouvoir desservir tous les étages.

D'autres étaient vides et sont maintenant en travaux, lorsque par exemple Blandine, Archange des rêves, ou Beleth, Prince des cauchemars décident de créer un nouvel univers pour satisfaire quelque pulsion secrète, le dernier en date étant le Gothic Horror de Mors Ultima Ratio.

D'autres encore servent de plan de repos aux Armes, qu'elles soient bénites, maudites ou intelligentes et

c'est sur ces niveaux de réalité qu'elles attendent sous leur forme naturelle, une forme bien différente de celle qu'on leur connaît, que leur maître les appelle.

Bien des créatures puissantes ont habité sur certaines des Marches, certaines ont disparu, d'autres ont été exterminées, d'autres encore s'y sont réfugiées quand on les chassait sur Terre et c'est là que se trouvent les différents panthéons polythéistes et leurs dieux païens.



Une seule Marche est universelle et accessible à tous, bien qu'inconsciemment. C'est la Marche des Rêves et des Cauchemars, où vagabonde notre esprit durant le sommeil. Mais que l'on ne s'y trompe pas. Cette Marche existait bien avant que Beleth ou Blandine ne fassent leur apparition. On murmure dans les couloirs de la Cité Eternelle ou de la Cité de Dis que le souverain des Marches du Rêve et des Cauchemars est, sur son territoire, plus puissant encore que l'on peut l'imaginer et que lorsque Dieu se créa, se fut à partir d'un de ses rêves. Mais que celui qui affirme ceci au grand jour s'appête à expliquer le fond de sa pensée à Dominique, Joseph ou Andromalius !

Systeme de jeu

Principes de base

La pratique d'In Nomine Satanis (abréviation: INS/MV) demande la connaissance de quelques règles de base qui serviront au maître de jeu pour diriger efficacement un scénario et aux joueurs pour déterminer le plus justement possible leurs capacités lors d'une partie.

Notion de temps

L'unité de temps utilisée dans INS/MV est le Tour qui dure environ 1 seconde et qui permet à chaque personnage d'agir une fois (quelques exceptions et précisions viendront bien sûr compléter cette définition trop rapide).

Les dés

Les dés jouent un rôle important dans la résolution des actions lors d'une partie de jeu de rôles. INS/MV n'utilise que des dés à six faces "normaux" (c'est-à-dire ayant la forme d'un cube). On utilise les dés de plusieurs façons et on les note comme ceci:

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

Le d666

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

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

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

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

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

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

Le nombre de la Bête

Chaque fois qu'un personnage (qu'il soit Ange ou Démon) lance un d666 et obtient 666, Satan intervient en personne et affecte directement le succès de l'action entreprise. Autant dire que, quelle que soit la situation, Satan avantagera ses serviteurs et gênera le Bien. Les effets exacts sont laissés à l'appréciation du maître de jeu mais doivent surtout être spectaculaires.

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, quelle que 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.

Le 421

Les êtres humains qui développent des pouvoirs psys possèdent un chiffre de chance: le 421. Pour plus de précisions sur ce résultat très étrange, veuillez consulter l'extension de INS/MV "Mindstorm".

Les caractéristiques

Le profil psychique et physique de chaque personnage de INS/MV 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 de valeur linéaire.



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

Ces limitations ne sont valables que pour les humains, les Anges et les Démons. Le cas des animaux est un peu différent et il se peut qu'une créature possède des caractéristiques particulièrement élevées (exemple: Force pour un éléphant 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 supranormales. 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, les armes à distance et les actions demandant un maximum de soin et de maîtrise de soi.
Volonté (VO): Résistance et puissance psychiques. Utilisable en défense même pour un personnage n'ayant aucun pouvoir mental.

Perception (PE): L'ensemble des cinq sens et de temps à autre le sixième. Utilisée pour les combats à distance.

Agilité (AG): Souplesse du corps et coordination.

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

Les talents

Chaque personnage est aussi doté d'un ou de 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 indique 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 ne se positionne 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 Démon ou un Ange.

Un personnage débutant possède le talent de base (niveau 0) qui est noté (par exemple) dans le cas de l'esquive: "Esquive+0". Un talent de niveau 1 sera noté "Esquive+1" et ainsi de suite jusqu'au niveau 3 (le maximum) qui est noté "Esquive+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 de 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 (appelé X dans le paragraphe précédent) lorsque le personnage ne possède pas le talent approprié est indiqué entre parenthèses après le nom du talent.

Physique

Acrobatie (-3): Ce talent sert à travailler dans un cirque, à se sortir de bien des mauvais pas (Agilité) et à amuser les enfants (Agilité). 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): Ce talent permet à la créature qui l'utilise de se mouvoir (Force) sans problèmes sur (et dans une certaine limite sous) l'eau. Lorsque le déplacement est particulièrement long, c'est la caractéristique de Volonté qui est utilisée.

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

Course (-1): Ce talent sert à prendre ses jambes à son cou (Force) en cas de problèmes. Lorsque le déplacement est particulièrement long, c'est la caractéristique de Volonté qui est utilisée.

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

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





Camion (-2): Ce talent sert à utiliser efficacement les véhicules roulant (Perception) sur 8 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 d'INS/MV les utilisent. Le maître de jeu devra donc créer des talents pour chaque type de véhicule qu'il souhaiterait utiliser (bateau à voile, char, aile delta).

Survie (-2): Ce talent sert à se nourrir (Perception), à se repérer (Perception) et à se déplacer (Agilité) dans un milieu hostile (à déterminer au choix). Il existe donc de nombreux talents ayant pour base cette description (survie en milieu arctique, survie en mer, survie en ville, survie en forêt, etc.).

Artistique

Il est impossible de donner une liste complète des talents artistiques. Je me bornerai à énumérer 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 de soigner un 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 Démons et les Anges peuvent acquérir.

Niveau minimum	Durée	Nombre de points récupérés
0	1 minute	1
+1	1 heure	2
+2	1 journée	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 des cocktails Molotov au sodium et des gaz lacrymogènes (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 sont plus importantes que l'électronique).

Electronique (-6): Ce talent permet de concevoir des gadgets électroniques (Volonté), de savoir les utiliser au mieux de leurs possibilités (Perception), de réparer de tels appareils (Précision) et de déjouer les systèmes de sécurité modernes et autres serrures électroniques (Volonté). Seuls les équipements vraiment très compliqués nécessitent un jet pour une bonne utilisation.

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

Communication

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

Discussion (-2): Ce talent permet de faire triompher son point de vue (Volonté) lors d'un débat long et réfléchi. C'est un talent compliqué mais qui donne des résultats très probants sur une longue durée (une fois convaincu, l'interlocuteur aura très peu de chance de changer d'avis à nouveau).

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).





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, de s'arranger pour que ce soit réciproque (Apparence).

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

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 vaut 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 ruses et tactiques pour passer inaperçu, que ce soit le déplacement en silence (Agilité), dans les coins d'ombre (Agilité) ou au milieu d'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) et faire les poches à un petit camarade (Agilité).

Combat

Arme de poing (-3): Ce talent sert à toucher une cible (Perception pour les tirs instinctifs, Précision pour les tirs visés) 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 pour les tirs instinctifs, Précision pour les tirs visés) 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 pour les tirs instinctifs, Précision pour les tirs visés) avec une arme montée sur trépied ou

sur véhicule, comme par exemple un canon à tir rapide, une mitrailleuse ou un lance-flammes. Il peut aussi servir à entretenir ou réparer une telle arme (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-flammes 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 morningstar 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

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 réside dans le fait qu'ils sont normalement réservés aux Démon ou aux Anges et qu'ils puisent leur énergie dans le subconscient de l'utilisateur et ne peuvent donc pas être utilisés à tout bout de champ. Pour simuler ceci, chaque être surnaturel possède un nombre de Points de Pouvoir (PP) qu'il utilise comme "carburant" pour ses pouvoirs.

Note importante: Lorsqu'un pouvoir magique précise qu'il n'affecte que les êtres humains, on estime qu'il affecte aussi les Anges, les Démon et toutes les autres créatures incarnés dans des corps humains.



Les morts-vivants, les armes intelligentes, les animaux et les familiers incarnés dans des objets ou des animaux ne sont pas affectés. Cette règle s'applique aux capacités offertes par les Grades et les Distinctions.

Détermination des points de pouvoir

Tout être possédant au moins une capacité utilisant des Points de Pouvoir (PP) bénéficie d'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 précisions, la partie "Création des personnages".

Récupération des points de pouvoir

Chaque créature qui possède des PP les récupère selon son type (Mort-Vivant, Familier, Viking, Succube, Fils de Dieu, Ange, Démon, Archange, Prince-Démon, etc.). 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, une créature possédant des points de pouvoir au repos complet récupère 1PP par 24 heures.

La table unique multiple

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

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

Utilisation des caractéristiques

Quand un personnage tente une action qui n'a pas de rapport avec un talent particulier (comme tenter de défoncer une porte à coups d'épaule), le maître de jeu doit définir la caractéristique qui s'en rapproche le plus et établir un niveau de difficulté adéquat 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 nombre (inférieur ou égal) à obtenir avec un d666. Les unités seront utilisées, comme de bien entendu, pour quantifier une éventuelle réussite.



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 talents et des pouvoirs

Quand un personnage tente d'utiliser un talent ou un pouvoir, ou que le maître de jeu l'y incite (il faut toujours qu'il se mêle de ce qui ne le regarde pas celui-la), il repère la caractéristique concernée sur la table UM et le niveau du talent considéré de l'autre côté (sur l'échelle de 0 à 3). Le résultat obtenu sur le tableau est, comme ci-dessus le nombre (inférieur ou égal) à obtenir avec un d666. Les unités seront utilisées (combien de fois va-t-il falloir vous le dire ?) pour quantifier une éventuelle réussite.

Résolution des conflits

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

Jet de l'attaquant	Jet du défenseur	Résultat
Raté	Raté	L'attaque est ratée
Raté	Réussi	L'attaque est ratée
Réussi	Raté	L'attaque est réussie
Réussi	Réussi	Conflit réel (voir ci-dessous)

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

Modificateurs sur la table UM

Le maître de jeu peut souhaiter modifier les probabilités de réussite de l'utilisation d'un talent ou d'un pouvoir en modifiant la colonne utilisée initialement (celle qui est placée en dessous de la caractéristique adéquate). Une modification vers la gauche représente un malus et vers la droite un

bonus. 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 s'additionne à celui préalablement donné par le maître de jeu (si décalage il y a). Note: si, à la suite d'un 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. Un personnage normal ne peut pas décaler volontairement son jet de plus de 5 colonnes. Les Archanges, dieux Vikings et Princes-Démons ont la possibilité de décaler leurs jets de 10 colonnes.

Création des humains normaux

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

Les êtres humains

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

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

Les caractéristiques

Un être humain adulte est créé avec 10 points à partager dans les 6 caractéristiques de base. Le maximum autorisé dans chaque caractéristique est de 3.

Les talents

Un être humain adulte est créé avec 6 points de talents à partager comme suit: 1 point donne un talent au niveau +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 pouvoir et n'ont donc pas de PP.

Combat

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



Le déplacement

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

Le combat physique

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

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

- 1- Chaque personnage peut utiliser un de ses pouvoirs psychiques (par ordre décroissant de Volonté). Les pouvoirs utilisés par des personnages ayant la même Volonté prennent effet immédiatement. Un pouvoir est considéré comme psychique s'il utilise la caractéristique de Volonté ou d'Apparence de l'attaquant.
- 2- Les personnages agissent physiquement par ordre d'Agilité décroissante. Ceux qui possèdent la même Agilité passent à l'action simultanément.
- 3- Le personnage qui agit peut tout d'abord se déplacer, puis intervenir en réalisant une action physique de base (ouvrir une porte, se jeter à terre, etc.) ou une attaque.
- 4- Un éventuel jet de toucher est résolu si le personnage souhaite blesser l'un de ses adversaires.
- 5- Les effets des dommages prennent effet immédiatement.
- 6- On revient au point (2) et on résout les déplacements et les actions du personnage suivant (toujours par ordre d'Agilité décroissante).

Résolution d'une attaque

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

Talent ou pouvoir	Défense
Arme à distance	Esquive
Corps à corps	Corps à corps, Arme de contact, Arme de contact lourde, Esquive
Arme de contact	Arme de contact, Arme de contact lourde, Esquive
Arme de contact lourde	Arme de contact lourde, Esquive
Pouvoir 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 sont utilisés pour se défendre, on emploie le modificateur de précision de l'arme (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 pour l'infortunée victime.

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

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

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

- La protection accordée par l'armure.

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'attaque ont été rassemblés sur la table ci-dessous pour aider le maître de jeu dans son rôle d'arbitre lors d'un conflit armé entre deux factions. Les modificateurs sont, bien sûr, des décalages sur la table UM pour le jet d'attaque.

Événement	Type d'attaque	
	Au contact	A distance
Cible surprise**	+1	-
Cible de dos**	+1	-
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)*	+1	+2
Viser (trois tours et plus)*	+1	+3
Nuit	-1	-2
Voiture	+1	+2
Attaquant surélevé	-1	-
Attaquant en contrebas	+1	-

*: Lorsque l'on vise avec un arme ou un pouvoir à distance, on utilise la caractéristique de Précision du tireur et non pas sa Perception.

**: Pas d'esquive possible.

Le combat psychique

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

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

Les pouvoirs offensifs

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 psychiques permettent de se défendre avec la Force ou avec une autre caractéristique. Normalement, ce mode de défense est inné et ne permet pas à celui qui est agressé de réaliser qu'il a été victime d'une attaque. Par contre, si le jet de défense est supérieur d'au moins deux points à celui de l'attaquant, le personnage se rend compte qu'il vient d'être victime d'une attaque mentale (mais il lui est impossible de savoir d'où elle vient).

Effets des dommages sur les personnages

Sur les humains, Psis, Vikings, Vaudous, etc.

Chaque point de dommage réduit la Force du personnage d'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 nombre de points de dommage qu'il a reçus et qui ne sont pas encore guéris). Tout jet sur la table UM utilisant la Force prend en compte sa valeur d'origine. Il ne récupère ces points que s'il est soigné, jamais automatiquement.

Sur les Morts-Vivants

Chaque point de dommage réduit la Force de la créature d'un point. Arrivé à -2, il est mort. Il récupère ces points à raison d'un par semaine. Un mort-vivant blessé ne reçoit aucun malus provenant de ses blessures (il ne ressent pas la douleur). Tout jet sur la table UM utilisant la Force prend en compte sa valeur d'origine. Il récupère automatiquement ces points à raison d'un par jour.

Sur les Familiers

Deux points de dommage réduisent la Force du familier d'un point. Arrivé à -1, il est assommé pour

d6 secondes et à -2, il est mort (le corps physique s'évapore laissant échapper une odeur de soufre et l'esprit retourne dans le monde de Satan pour au moins cent ans). Il récupère automatiquement ces points à raison d'un par semaine. Un familier blessé reçoit un malus de x colonnes sur toutes ses actions (x est égal au nombre de points de dommage qu'il a reçus 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 Démons

Deux points de dommage réduisent la Force du Démon d'un point. Arrivé à -2, il est assommé pour d6 secondes et à -3, il est mort (le corps physique s'évapore et l'esprit retourne dans le monde de Satan pour au moins cent ans). Il récupère automatiquement 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 Anges

Chaque fois qu'un Ange prend 3 points de dommage, 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 automatiquement 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

Cinq points de dommage réduisent la force de l'Archange d'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 côtés de Dieu). Il ne peut plus revenir sur Terre pendant 1d6 semaines. Il récupère automatiquement 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 Princes-Démons

Trois points de dommage réduisent la Force du Prince d'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 dans le monde de Satan). Il ne peut plus revenir sur Terre pendant 1d6 semaines. Il récupère automatiquement ces points à raison d'un par semaine. Tout jet sur la table UM utilisant la Force prend en compte sa valeur d'origine.

Expérience

Augmentation des talents

Chaque fois qu'un personnage utilise l'un de ses talents dans une situation importante pour l'aventure, il marque autant de points d'expérience que le résultat des unités du d666 qui a servi à déterminer la réussite du talent. Il élève son niveau de talent dès qu'il obtient le nombre de points suffisant (pas au dessus du maximum autorisé). Note: le nombre de points accumulés ne compte plus une fois le niveau acquis (il faut repartir à zéro).

Niveau du talent	Coût pour monter d'un niveau
0	100
+1	200
+2	400

Apprentissage des talents

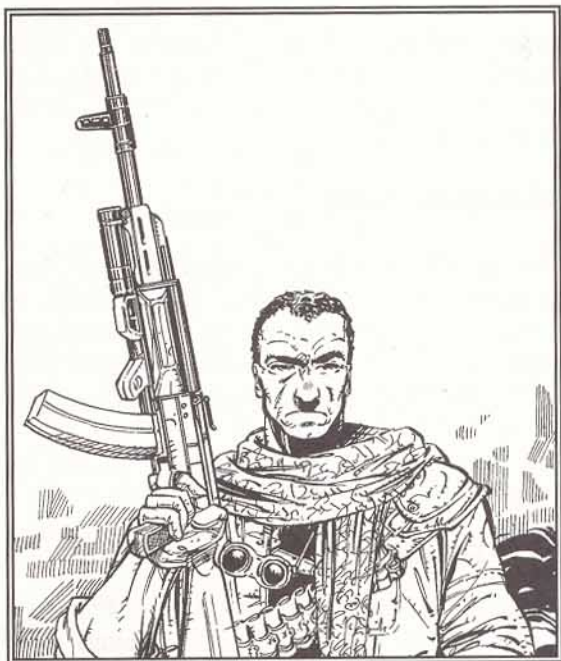
Si le personnage réussit x fois l'utilisation d'un talent qu'il ne possède pas, il l'acquiert au niveau 0. x a pour valeur 10 fois le malus indiqué entre parenthèses après chaque talent (exemple: 3 pour arme de poing et 4 pour médecine).

Augmentation et apprentissage des pouvoirs

Seulement en cas de récompense. Pas d'expérience possible. Uniquement pour les créatures ou personnages qui en possèdent à leur création.

Les armes personnelles

Les créatures qui ne possèdent pas de pouvoirs suffisants pour combattre efficacement doivent faire confiance à des artifices technologiques qu'elles appellent "armes". Chaque arme est définie par 4 caractéristiques: sa puissance (les dommages qu'elle occasionne), sa précision (la facilité qu'elle a à toucher sa cible), sa portée (pour les armes à distance) et le talent que l'on doit posséder pour l'utiliser efficacement. Le maître de jeu peut créer les armes dont il estime avoir besoin et qui ne sont normalement pas prévues dans les règles.





Bien que les armes de corps à corps décrites ci-dessous datent de centaines d'années, certains humains et certains Anges ou Démons les utilisent encore (sans parler des Vikings qui sont de grands conservateurs).

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 dommage (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.

Les armes à distance décrites ci-dessous sont toujours à la mode en cette fin de 20ème siècle et servent à de nombreux humains agressifs ainsi qu'à certains Anges et Démons particulièrement violents.

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
Pistolet-mitrailleur	+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	
Fusil-mitrailleur	+2(+4)	-	80	30(5)	Arme d'épaule	c
Mitrailleuse	(+6)	-	200	-(20)	Mitrailleuse	d
Lance-grenades	Spécial	-1	20	1	Lance-grenades	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 indiqués entre parenthèses.
Précision: Ajustement (en nombre de colonnes) lors du jet de toucher.
Portée: Distance en mètres à laquelle le bonus de précision est valable tel quel. La portée maximum est cette valeur multipliée par cinq. C'est cette valeur qui est utilisée dans la table des modificateurs au combat (portée x2, portée x5, etc.).
Coups: Nombre de tirs possibles avec un chargeur plein. Le nombre de rafales est indiqué entre parenthèses.
a: Cette arme peut toucher jusqu'à trois cibles proches les unes des autres avec une puissance de +1 pour chacune.



b: En rafale, cette arme peut toucher jusqu'à cinq cibles proches les unes des autres avec une puissance de +1 pour chacune.

c: En rafale, cette arme peut toucher jusqu'à cinq cibles proches les unes des autres avec une puissance de +2 pour chacune.

d: En rafale, cette arme peut toucher jusqu'à huit cibles proches les unes des autres avec une puissance de +1 pour chacune, ou quatre cibles avec une puissance de +2. Si cette arme est utilisée sur un véhicule ou sur un trépied, on prend en compte le talent "Arme lourde".

e: Cette arme sert à lancer une grenade à une distance plus grande et en utilisant un autre talent (Lance-grenades). Si cette arme est utilisée sur un véhicule ou sur un trépied, on prend en compte le talent "Arme lourde".

f: Cette arme peut toucher jusqu'à cinq cibles proches les unes des autres avec une puissance de +6 pour chacune. Si cette arme est utilisée sur un véhicule ou sur un trépied, on prend en compte le talent "Arme lourde".

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 mètre avec une puissance de +2.

Les armures

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

Nom	Protection	Ajustement	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 accordées par ce type d'armure à son propriétaire (seulement pour les talents nécessitant une certaine agilité).

a: Protège de 4 contre les armes à feu.



Création des Anges

Si la pierre tombe sur l'oeuf, malheur à l'oeuf.
Si l'oeuf tombe sur la pierre, malheur à l'oeuf.

Proverbe bulgare

Le petit prêtre glissa sagement son ticket dans la fente et pénétra dans la station Saint-Michel. Sur le quai, résigné, il poussa le panneau d'interdiction et s'engouffra dans le tunnel d'ordinaire réservé aux rames de métro dans l'indifférence des autres voyageurs. Dans la pénombre, il rajusta ses lunettes, sorti de sous sa soutane un crucifix et fit coulisser la sécurité d'un magnum "spécial police" de calibre 44. En se rappelant que saint Michel était le saint patron des parachutistes, il songea qu'il serait de circonstance de lui adresser une prière. Il lui demanda la force de triompher des forces du Mal et un petit coup de pouce pour viser à cause de sa forte myopie.

Arrivé à une échelle, il remonta les pans de son ample vêtement et entreprit de descendre. Quinze mètres plus bas, le sol était humide et, comme il n'y voyait absolument plus rien il alluma un petit briquet qui d'ordinaire lui servait à allumer les cierges. Il avait la foi, Dieu lui viendrait forcément en aide. Son crucifix en avant, il avança courageusement dans le sinistre boyau qui se révélait à lui, en psalmodiant des Ave Maria pour se remonter le moral. Sans peur, il se remémora les événements qui l'avaient amené à se retrouver dans une situation pareille: un enfant de chœur retrouvé atrocement mutilé lui avait confié sur son lit de mort avoir été "attaqué par des zombies de l'espace qu'il suivait depuis des semaines dans les catacombes". Intrigué, il avait mené sa petite enquête auprès des camarades de jeu de l'enfant et avait découvert l'endroit où il passait des journées entières. Lors d'une première exploration, le petit prêtre avait succombé à la frayeur en entendant d'abominables grognements, mais cette fois, il revenait armé de sa foi et d'une arme chargée de balles en argent... Personne ne devait savoir: seul il pourfendrait le mal.

A mesure qu'il avançait dans les ténèbres, la chaleur se mit à monter ainsi qu'une pestilentielle odeur de cadavre. Il fredonna "Plus près de toi mon Dieu" d'une voix d'ange, mais les échos de ses vocalises le firent frissonner, il se tut donc.

Un juron lui échappa et il laissa tomber le briquet qui était devenu brûlant. Comme il avait été peu avisé de ne pas s'équiper d'une simple lampe de poche... Dans l'humide obscurité du petit boyau, il chercha à tâtons à retrouver son petit briquet en se demandant s'il était vraiment l'homme de la situation. Trente zombies lui fournirent la réponse appropriée.

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

Etres humains au service du Seigneur

Serviteurs de Dieu	Caractéristiques	Pouvoirs	Talents	Budget	VO SpN
Investigateur (1):	13(3)	1(+0)	7(+2)	3.000	+0
Escouade anti morts-vivants (5):	13(3)	1(+0)	7(+2)	30.000	+0
Escouades anti morts-vivants (10):	12(3)	1(+0)	5(+2)	60.000	+0
Escouade anti familiers (5):	13(3)	1(+0)	8(+2)	40.000	+0
Escouades anti familiers (10):	12(3)	1(+0)	5(+2)	80.000	+0
Escouade multirôles (5):	14(3)	1(+0)	7(+2)	50.000	+0
Serviteur spécialisé (1):	12(3)	1(+0)	10(+2)	10.000	+0

Soldats de Dieu

	Caractéristiques	Pouvoirs	Talents	Budget	VO SpN
Section d'enquête (5):	13(3)	2(+1)	12(+2)	30.000	+1
Section d'enquête (10):	13(3)	2(+1)	8(+2)	60.000	+1
Section de combat multirôles (10):	12(3)	2(+1)	10(+2)	90.000	+1
Sections de combat multirôles (20):	12(3)	2(+1)	7(+2)	180.000	+1
Section lourde (5):	12(3)	2(+1)	10(+2)	60.000	+1
Section lourde (5) et véhicule blindé:	12(3)	2(+1)	10(+2)	60.000	+1
Soldat Spécialisé (1):	14(3)	2(+1)	10(+2)	10.000	+1

Autres

	Caractéristiques	Pouvoirs	Talents	Budget	VO SpN
Fils ou fille du Seigneur	18(5)	3(+2)	20(+2)	50.000	+1

Chaque colonne indique le nombre de points à dépenser dans la catégorie considérée (caractéristiques, talents et pouvoirs) de la façon décrite dans la partie "Système de jeu". Les pouvoirs sont, quant à eux, sélectionnés comme pour un être divin normal (un Ange par exemple). Le chiffre entre parenthèses représente la valeur maximale de la caractéristique (première colonne) ou le niveau maximum possible (pour les talents et les pouvoirs).

La colonne VO SpN indique si les personnages possèdent naturellement le pouvoir Volonté Supranormale au niveau +0 quand ils sont en présence d'une créature maléfique. Cela ne leur coûte aucun point de pouvoir. Certains personnages possèdent ce pouvoir au niveau +1 (indiqué +1 dans la table ci-dessus).

Note: Il est évident que les valeurs données ci-dessus ne caractérisent que le membre moyen d'un groupe donné. Si un personnage possède des pouvoirs divins, il récupérera ses Points de Pouvoir comme indiqué dans la colonne "récupération".

La colonne "Budget" indique la somme totale allouée par les hautes autorités de l'Eglise au groupe ou à l'individu en question.

Anges

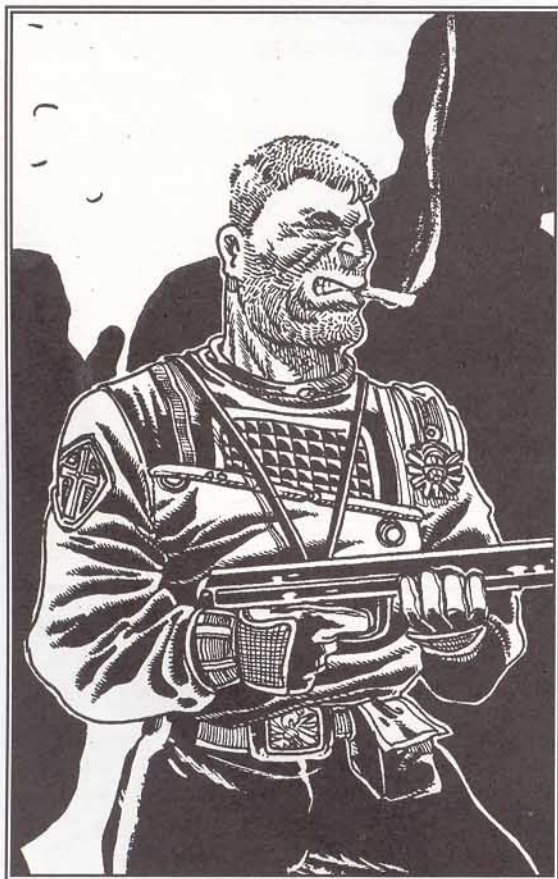
Les Anges seront les créatures les plus souvent jouées. Les Anges sont purs, incorruptibles et au-delà de toute comparaison quant à leur supériorité face aux démons.

Les caractéristiques

Un Ange débutant est créé avec 20 points à répartir 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. Il possède un nombre de PP égal à Volonté plus le nombre de pouvoirs possédés. Il les récupère selon un barème spécial qui dépend de son 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 "Effets des blessures sur les Anges").

Création des personnages-joueurs

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

- 1- Le personnage choisit un premier pouvoir dans la table privilégiée de l'Archange qu'il sert.
- 2- Le personnage détermine semi-aléatoirement 3 pouvoirs dans la table générale ou aléatoirement dans la table privilégiée 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 angélique doit déterminer un pouvoir, elle doit jeter un d666 sur la table ci-dessous puis se référer aux explications données après. Un pouvoir acquis de cette façon l'est au niveau+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 se distinguent parce que leur nom est indiqué en italique. Leurs effets cumulatifs sont indiqués dans leur description. Lors de la création d'un personnage possédant des pouvoirs, ceux-ci sont déterminés à l'aide de la méthode "semi-

aléatoire" (voir ci-dessous). Par la suite, l'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 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.

Liste des pouvoirs

1- POUVOIR OFFENSIF

11- Attaque corporelle

- 111- L'Unique
- 112- Coup de poing
- 113- Attaques multiples
- 114- Membre blindé
- 115- Esquive acrobatique
- 116- Assommer

12- Attaque à distance

- 121- Eclair
- 122- Lumière
- 123- Son
- 124- Eau bénite
- 125- Eau du robinet
- 126- Télékinésie

13- Attaque non létale

- 131- Charme
- 132- Sommeil
- 133- Faiblesse
- 134- Peur
- 135- Paralysie
- 136- Coma

14- Absorption

- 141- Volonté
- 142- Force
- 143- Amour
- 144- Gentillesse
- 145- Colère
- 146- Mal

15- Bénédiction

- 151- Guérison de maladies
- 152- Fertilité
- 153- Rajeunissement
- 154- Guérison de folies
- 155- Guérison de phobies
- 156- Beauté

16- Contact

- 161- Charme
- 162- Faiblesse
- 163- Paralysie
- 164- Peur
- 165- Sommeil
- 166- Calme

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 supranormale

222- Non détection

223- Multiplication

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

242- Précision

243- Agilité

244- Apparence

245- Volonté

246- Perception

25- Défense temporaire

251- Champ de force

252- Glace

253- Courant d'air

254- Champ magnétique

255- Rebond

256- Conversion

26- Camouflage

261- Invisibilité

262- Caméléon

263- Forme gazeuse

264- Electricité

265- Réduction

266- Polymorphe

3- POUVOIR UTILITAIRE

31- Détection

311- Mal

312- Psychométrie

313- Invisible

314- Futur proche

315- Danger

316- Mensonge

32- Communication

321- Télépathie

322- Dialogue mental

323- Lire les pensées

324- Lire les sentiments

325- Rêve

326- Projection de pouvoir

33- Déplacement

331- Téléportation

332- Vol

333- Bond

334- Vitesse

335- Passe-muraille

336- Déplacement temporel

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

362- Reptiles et batraciens

363- Oiseaux

364- Insectes et arachnides

365- Mammifères et marsupiaux

366- Poissons et mollusques

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 morts-vivants
 513- 2 escouades
 anti morts-vivants
 514- Escouade anti-familiers
 515- 2 escouades anti-familiers
 516- Escouade multirôles
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 multirôles
 534- 2 sections de c
 ombat multirôles
 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- LIMITATION
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
 Abondance
 Alliance
 Apparence démoniaque
 Appel des animaux
 Attaque mentale
 Chair en pierre
 Chance
 Colère de Dieu
 Colère divine
 Communication divine
 Conscience
 Contrat divin
 Exorcisme
 Feu
 Générateur
 Guérison
 Jugement
 Juste-lame de Laurent
 Maîtrise
 Message officiel
 Miracle
 Ouverture
 Philosophie
 Pollen
 Rêve divin
 Sacrifice ultime
 Tolérance
 Torture

"Je ne sais pas s'il y a une vie après la mort, mais au cas où, j'emmènerai tout de même des sous-vêtements de rechange."

Woody Allen.

- "Nooooo womaaaaa don't k'weuuuuuhh... Ooooooh... no woma don't k'wy..."

Des noirs, des pédés, des drogués, des gauchistes... au bas mot cinq mille erreurs cernaient Hermann. Ses hommes, il l'avait deviné, avaient été repérés dès leur entrée dans la salle de concert. C'était prévisible et six mois d'entraînement au camouflage urbain avaient été inutile: huit skins en uniforme du Nazi-Football-Fan-Club de Garches ne pouvaient passer inaperçus dans un concert de reggae.

Cela faisait déjà plusieurs mois que la dépression gagnait petit à petit Hermann Grumou, ange de Daniel, et la présente situation n'avait rien pour lui remonter le moral. La petite voix qui harcelait de plus en plus souvent ses pensées entama sa perpétuelle litanie: "... *c'coup-ci ça va foirer... c'coup-ci ça va foirer... c'coup-ci ça va foirer... c'coup-ci ça va foirer... c'coup-ci ça va foirer... c'coup-ci ça va foirer...*". Son talkie-walkie grésilla et la voix gémissante d'un de ses hommes interrompit le cours de ses sombres ruminations:

- "Tête en bois appelle Tête-caillou... !!! Y a un type juste devant moi qui fume une putain de cigarette avec de la drogue dedans... J'le bute?!"

Dans la cervelle d'Hermann, la petite voix reprit de plus belle. Il fouilla machinalement au fond de sa poche et sa main se referma sur une plaquette d'anxiolytiques. Oubliant toutes les consignes de sécurité, il hurla dans le combiné pour couvrir les atroces beuglements du chanteur.

- "Aucune action offensive sans mon autorisation! Je répète: aucune action offensive avant mon feu vert! C'est bien compris Tête en bois?"

- "Compris Tête-caillou. Dites chef, c'est offensif de lui éclater ses sales roubignoles de métèque?"

- "Oui Tête en bois, c'est offensif..."

- "OK Tête-caillou, reçu cinq sur cinq... terminé."

Incartade significative à ses habitudes de mission, Hermann défit nerveusement son noeud de cravate, déboutonna sa veste, puis fit glisser dans sa main cinq cachets de xanax® 75mg. Partout autour de lui, des adolescents en transe reprenaient le célèbre refrain du défunt Bob Moiley. Il laissa fondre les anxiolytiques sous sa langue et sentit toute sa peur s'évaporer... Dieu bénisse la chimie moderne.

Enfin calmé, il ouvrit son attaché-case et en sortit le portrait-robot de celui qu'il devait retrouver: grand, type noir africain, rasta, signe particulier: jean bleu. "... *c'coup-ci ça va foirer... c'coup-ci ça va foirer... c'coup-ci ça va foirer... c'coup-ci ça va foirer... c'coup-ci ça va foirer... c'coup-ci ça va foirer...*". Hermann constata froidement qu'environ mille cinq cents personnes dans la salle correspondaient à la description, écarta une subite envie de génocide et se concentra pour détecter le mal. C'est au moment précis où ses extra-sens lui indiquèrent qu'environ huit cents créatures maléfiques se trouvaient dans un rayon de vingt mètres que son talkie-walkie se remit à grésiller:

- "Tête-caillou ici Tête de gomme... y a un type qui m'regarde bizarrement... euh non, rectification, en fait y sont plusieurs, ils approchent et je pense qu'ils m'ont repéré... ils me traitent de fasciste mais j'me rappelle plus si la procédure habituelle c'est aïe... putain le con y m'a foutu un bourre-pif..."

"CA FOIRE!". Tout en conservant un sang-froid parfaitement chimique, Hermann ouvrit de nouveau sa mallette et en sortit cette fois un Ingram M11 9mm parabellum et une grenade défensive qu'il dégoupilla et lança vers la scène.

- "Tête-caillou à toutes les unités, plan d'urgence C'EST NOEL, je répète, plan d'urgence C'EST NOEL... et que le Seigneur nous protège..."

Quelques "Oii!" timides retentirent dans la salle, suivis de détonations d'armes automatiques. Incrédule, le chanteur - un pacifiste réformé P5 pour incontinence - lança un "HEY! COOL LES MECS!" qui se voulait apaisant, avant d'être métamorphosé ainsi que son groupe et les trois premiers rangs du public en chiche-kebabs cuits au napalm.

Pendant une toute petite seconde, Hermann se demanda si, par le plus grand des hasards, il n'avait pas commis une légère erreur d'estimation quand au nombre d'engances démoniaques présentes. Sans faire trop attention à ces doutes de dernière minute, il appuya sur la gâchette et expédia aux cieux, d'une première giclée d'acier béni, une bonne trentaine d'innocents. Pourquoi n'opposaient-ils donc aucune résistance? Il déchargea encore deux rafales: du sang encore, des cris d'horreur, des pleurs, la fuite et la désolation partout autour de lui. En souvenir, il revit Daniel lui-même lui expliquer qu'exceptionnellement, les pouvoirs des anges pouvaient être altérés par une intervention de Satan. Pour en avoir le coeur net, Hermann se concentra de nouveau pour détecter le mal. Une seule créature maléfique se trouvait à portée de ses sens, à exactement 0 mètre et 0 centimètre. La petite voix familière reprit avec un accent plus aigre que d'habitude "Cette fois chuis maudit... Cette fois chuis maudit... Cette fois chuis maudit... Cette fois chuis maudit... Cette fois chuis maudit... Cette fois chuis maudit..."

La hiérarchie

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

Les différents rangs

Les êtres humains au service du Seigneur

Ces êtres humains triés sur le volet, entraînés par les meilleurs Anges instructeurs, sont cependant les plus faibles créatures des forces du Bien. Leur fragilité doit toujours être prise en compte lorsque vous leur donnez des ordres. Leur foi en notre Seigneur ne leur permettra pas de reculer devant un adversaire trop fort. Leur mort ne peut être le résultat que de votre incapacité à les diriger.

Les Anges

Les Anges sont (vous êtes) les messagers de vos Archanges sur la Terre. Vous devez diffuser la parole de notre Seigneur, celle de votre supérieur et réduire à néant les forces du Mal. Vous n'avez qu'une seule vie à donner pour votre chef: utilisez-la judicieusement, mais sans lâcheté.



Les Archanges

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

Rapport avec ses supérieurs

Chaque fois qu'un personnage attire l'attention de son supérieur direct (par exemple, s'il termine une mission, qu'il ait réussi ou pas) il a des chances d'obtenir des faveurs de ce dernier. Il est possible aussi qu'ils soit puni, quelquefois même injustement (semble-t-il), mais de toute façon, Dieu reconnaîtra les siens...

Les missions

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

Récompenses

Si un personnage a réussi une mission, il se voit accorder un nouveau pouvoir (ou voit augmenter le niveau de l'un de ses pouvoirs) 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 se voir accorder un nouveau pouvoir, il peut augmenter l'un de ceux qu'il possède déjà (choisi par le maître de jeu) d'un niveau (jamais au-dessus du maximum possible).

B: Au lieu de se voir accorder un nouveau pouvoir, il peut augmenter l'un de ceux qu'il possède déjà (choisi par le joueur) d'un niveau (jamais 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 s'il agit contre l'avis de son supérieur, il subit une punition et se voit doté 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 son supérieur, il peut en faire profiter ses serviteurs.

Récompenses

Quand un personnage reçoit, en guise de 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 qui a été 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
Etre humain au service du Seigneur	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 sa durée) sera entièrement laissée à l'appréciation 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 être acquis de la façon suivante:

- La première distinction (et le premier pouvoir annexe) est obtenue dès que l'Ange réussit correctement une mission 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 obtenue 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 obtenue lors d'une action particulièrement éclatante ou 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 (évidemment) et que les Anges cités dans les scénarios possèdent toujours la distinction un (à moins que le contraire ne soit indiqué) et la Distinction 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 coûtent aucun point de pouvoir. Lorsque le mot "humain" est utilisé, il inclut aussi les Anges et les Démon, mais nullement les Princes et les Archanges.

Pouvoirs possédés par certaines créatures angéliques

Aura bénéfique

Cette capacité, possédée par tous les Anges et Archanges, permet à la créature de faire apparaître une aura autour d'elle visible seulement par les Démon, Princes-Démon, Familiers, Anges et Archanges et qui indique, en plus, (si elle le désire) sa puissance selon 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 angélique

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

Invocation de son supérieur

Tout Ange (même sans Grade) peut tenter d'invoquer son supérieur s'il se sent en mauvaise posture. Attention: ce pouvoir devra être utilisé avec parcimonie si vous ne voulez pas vous attirer les foudres dudit supérieur. On peut tenter d'invoquer son Archange une fois par seconde et ce dans n'importe quelle situation du moment que le personnage peut penser (donc impossible s'il est dans le coma ou assommé et possible s'il est paralysé ou changé en pierre). Si l'invocation rate on peut réessayer dès la seconde suivante avec un malus supplémentaire de 4 colonnes. Ce malus est cumulatif avec tous les autres modificateurs et s'annule dès que le supérieur est invoqué ou qu'une heure s'est écoulée depuis la dernière tentative.

Comment bien incarner un Ange

Jouer un personnage animé par des intentions bénéfiques est toujours un peu difficile. Il offre moins de possibilités qu'un personnage neutre ou maléfique. Dans Magna Veritas, ces défauts sont largement compensés par une puissance bien plus importante des Anges par rapport aux Démon. Leurs pouvoirs sont légèrement plus forts mais c'est surtout l'aide qu'ils peuvent obtenir de leurs serveurs et/ou supérieurs qui est plus importante et surtout plus difficile à obtenir. Il est rare que des membres des forces du Bien se tirent dans les pattes et se trahissent. De même, il existe plus d'êtres humains susceptibles d'aider le Bien que le Mal. Tout le système religieux, policier, militaire et juridique est plus ou moins noyauté par l'armée du Seigneur et les joueurs n'auront que rarement affaire aux autorités (ce qui n'est pas le cas des Démon). Il reste tout de même la possibilité de faire une "gaffe" que vos supérieurs pourront vous reprocher. Consulter les préceptes ci-dessous et souvenez-vous en toujours.



1- Servez le Seigneur au mieux de vos possibilités

N'attendez pas que l'on vous donne l'ordre de faire telle ou telle chose. Pourchassez sans trêve les ennemis de Dieu. Soutenez vos amis s'ils en ont besoin. Ne rechignez pas à donner votre vie pour la progression d'une mission divine.

2- Servez votre supérieur direct au mieux de vos possibilités

Vous êtes les yeux, les mains et les oreilles de votre supérieur. Il ne peut être partout, vous si. Il doit tout savoir, tout contrôler.

3- Aidez les êtres humains en détresse

La mission principale des forces du Bien est d'aider les êtres humains à vivre dans la paix. Aucun innocent ne doit être tué sans raison. Cependant, n'oubliez pas que l'on peut tuer dix personnes pour en sauver mille.

4- Détruisez sans pitié les forces du Mal

Même si le Mal n'est qu'embryon dans un être vivant, il faut le détruire ou le guérir. La guérison étant rare, il faut souvent songer à la destruction. Pour ce qui est des Démons, aucune guérison n'est envisageable et même possible. Leur crime est le mal. La sentence est la mort.

5- Prêchez la bonne parole

Tous les êtres humains doivent connaître le message de paix de notre Seigneur. Il est bon et tous doivent le savoir. Il les protège et les humains ne doivent pas l'ignorer. Les forces du Mal sont présentes partout, les humains ne doivent pas s'alarmer de cette catastrophe car ils en seraient effrayés sans pouvoir y faire quoi que ce soit.

Quelques Archanges

Chaque Archange possède ses talents, pouvoirs et caractéristiques comme n'importe quel Ange mais affecte aussi les créatures qui se trouvent 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'ils récupèrent eux-mêmes à la vitesse de 1 PP toutes les deux heures.

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

Récupération: Les Anges au service d'un Archange récupèrent leurs PP selon un barème propre à leur chef. Le maître de jeu peut, s'il l'estime nécessaire, récompenser un Ange qui suit à la lettre les préceptes de son supérieur par la récupération de quelques points de pouvoir.

Pouvoirs privilégiés: Lorsqu'un être sous les ordres d'un Archange reçoit un pouvoir à déterminer dans la table générale, il peut, au lieu de cela, tirer au sort un pouvoir parmi les six qui sont 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, ses rapports avec les autres Archanges, avec Dieu et son apparence lorsqu'il agit sur Terre.

Promotion: Moment où est apparu sur Terre l'Archange en question (et surtout en quelle circonstance).

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 l'un de ses serviteurs 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):

Événement	Mod.
Demande futile	-3 (minimum)
Ange de grade 2	+1
Ange de grade 3	+2
L'Ange risque de mourir	+1
L'Ange combat 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

L'organisation des QG des forces du Bien par l'exemple

Chutttt... ne faites pas de bruit, marchez doucement et suivez-moi... Vous pénétrez actuellement dans Notre-Dame, majesté des Cathédrales et l'une des Eglises les plus puissantes de France. Vous êtes maintenant dans le chœur et vous vous approchez des cryptes. Notre-Dame, malgré son statut, bénéficie d'un accès libre et tout un chacun, à moins qu'il ne fasse partie des forces démoniaques, peut la visiter.

Mais ce que l'on voit est en fait la partie visible de l'iceberg.

La partie cachée est délimitée par les chaînes "accès interdit au public". Un prêtre avec un talkie-walkie sous sa soutane est là pour remettre le public dans le droit chemin, et appeler de l'aide au cas où. Les salles interdites du rez-de-chaussée ne sont pas d'une extrême importance: ce sont en général des bureaux, réservés aux prêtres de Notre-Dame. S'y trouve aussi le standard normal, sur lequel tout péquenot moyen tombera s'il téléphone à Notre-Dame. Seul quelqu'un pouvant prouver son identité en parlant en Ange ou, pour les humains, en ayant un mot de passe spécial changé régulièrement, toutes les heures durant les situations de crise, pourra avoir la joie d'être passé sur le deuxième standard, au sous-sol.

Les fameux sous-sols sont accessibles, après avoir dit quelques mots en Ange ou le mot de passe au prêtre de service, par des ascenseurs cachés dans les confessionnaux. Le sous-sol est zone ultra-secret-défense. Il est énorme et composé d'un mélange hétéroclite de vieux murs et d'appareils ultra-modernes. Il s'étend sous l'île de la Cité et les niveaux inférieurs dépassent même sous les berges des rives droite et gauche de la Seine.

Le sous-sol n'est, finalement, qu'une grande machine administrative. On y trouve la plupart du temps, un représentant de chacun des Archanges, mais ce "la plupart du temps" est à gérer par le maître de jeu selon ce qu'il désire que les joueurs obtiennent. S'y trouvent quand même toujours:

- Une annexe d'Anges au service de Dominique, toujours prêts à entendre une bonne dénonciation. Ils sont aussi souvent habilités à donner des missions et s'occupent d'une façon générale du suivi. Quand on dit suivi, c'est qu'ils suivent souvent les Anges qui se présentent à eux où qu'ils aillent plus tard. Ils peuvent joindre en cas de besoin des inquisiteurs au service de Joseph et des exorcistes au service de Walther qui occupent les derniers niveaux inférieurs, à côté des cachots. Ce sont aussi eux qui décident si un Ange peut avoir accès ou non aux archives.

- Les archives contiennent les dossiers complets de tous les Anges en service sauf leurs défauts majeurs, et une bibliothèque très fournie en théologie, histoire et occultisme (top secret). Elle est organisée et gardée par des Anges au service d'Yves.

Les services informatiques sont également organisés par des Anges au service d'Yves assistés par des collègues au service de Jean, protégés contre les effets EMP et autres brouilles du même style. On dit que l'informatisation des services est en cours et que chaque QG local sera bientôt raccordé via des fibres optiques au serveur de Notre-Dame. Certains parlent même de réalité virtuelle.

- Une cafétéria automatique, fournissant café et bière. A côté de cette cafétéria, deux immenses pièces. On y trouve en permanence un nombre important d'Anges de Daniel. En effet, pour ceux-ci qui récupèrent leurs points de pouvoir en priant dans les vieilles églises, Notre-Dame est idéale. Dans une, des paillasses sur lesquelles les Anges dorment ou prient. Dans l'autre, un matériel vidéo de pointe passe en permanence des retransmissions de matchs de football.

- Une salle d'entraînement, large et pratique, où s'entraînent des Anges de Laurent ou de Michel ainsi que de nombreux soldats de Dieu en disponibilité opérationnelle. Des stands de tir sont également disponibles, évidemment complètement insonorisés.

L'armurerie est protégée par une série de portes blindées qui n'ont rien à envier à l'entrée du Norad dans les montagnes rocheuses. Une telle sécurité est nécessaire pour protéger l'arsenal des soldats de Dieu qui gardent la cathédrale. On peut compter qu'un employé sur deux dans l'enceinte visible de ND est un soldat de Dieu et qu'il est d'ores et déjà armé jusqu'au dents.

Un hôpital de campagne qui emploie des Anges au service de Guy, capables de soigner tous les maux, qu'il s'agisse d'un ongle incarné ou d'un bras dans l'oreille, est en service permanent.

Les niveaux les plus bas sont ceux qui accueillent les cachots et les salles d'interrogatoire, ainsi que les chambres fortes renfermant une grande partie du trésor de l'Eglise.

Bien sûr, si les joueurs ne jouent pas à Paris mais dans une autre ville, on peut très bien adapter ces informations à la ville en question. Pour les villes contenant une cathédrale, il n'y a pas de problèmes: pour les autres, il suffit de s'appuyer sur ce qui précède et de baisser le niveau de ce qui est disponible: pas de contingent de soldats de Dieu dans la petite chapelle de Saint-Cucugnan, sauf bien sûr si ON vous le dit...



Blandine, Archange des Rêves

L'Archange Blandine reprit un verre de tequila sunrise.

Elle avait pris la forme d'une femme aux très longs cheveux noirs et à la peau très blanche et était habillée pour la circonstance d'un ensemble de cuir et de latex noir très moulant, avec des incrustations de fer et de métal. L'alcool ne lui tournant pas assez la tête, elle fit signe au serveur et lui demanda quelque chose de plus fort, en penchant la tête légèrement sur le côté. Le serveur comprit le signal et amena discrètement, quelques minutes plus tard, un petit miroir sur lequel scintillait une ligne de neige.

Blandine regarda la poudre sans rien dire. Elle y vit les montagnes où elle était née, elle, ou plutôt le corps qu'elle avait habité, il y avait presque 2000 ans, alors qu'elle n'était encore ni Archange, ni Ange, juste une humaine qui croyait de toutes ses forces en Jésus, son messie, et en la toute nouvelle foi chrétienne.

Depuis... depuis elle avait fait carrière, comme on dit. Ne travaillez jamais dans un domaine qui vous passionne, qu'ils disaient, au XXème siècle. Parce qu'il perdra pour vous toute sa magie. Ils n'avaient pas tout à fait tort. Depuis, elle avait touché Dieu, ou presque, et travaillé à ses côtés pendant d'interminables siècles, et parfois il en oubliait même de commander à déjeuner ; elle avait discuté le bout de gras et partagé des joints avec Jésus et on a beau dire, ça enlève beaucoup au mythe d'un homme, fut-il le messie, de le voir accroché au plafond en train d'essayer de chanter - faux - la Traviata...

Et puis, elle en avait vu passer des contradictions et des injustices, des inquisitions et des massacres... elle y avait pris part, parfois, non, souvent, car elle était du genre active, sérieuse et têtue, et parce que quand elle faisait un travail, elle le faisait bien.

Qui chantera le blues de la business woman qui a passé sa vie à faire carrière et qui, arrivée au top, s'aperçoit qu'elle a perdu, depuis longtemps, foi dans le PDG de l'entreprise ?

Elle sniffa la cocaïne, qui ne lui fit pas grand chose, évidemment. N'empêche - était-ce psychologique ? - elle se sentit un petit peu plus légère. Elle fit un signe de connivence au serveur, laissa sa carte American Express Gold sur la table et descendit au sous-sol.

La lumière était rouge et noire et la décoration, à la fois baroque et moderne, prenait sous les projecteurs mouvant des aspects infernaux. "On se dirait dans un des mondes de Beleth" pensa Blandine avec un petit sourire d'autodérision. Elle traversa la pièce, se frayant un chemin entre les chaises pourpres et attirant des regards affamés. Elle s'assit, seule, dans un des fauteuils de velours.

La population de la boîte n'était composée que de femmes. Sur la scène, une asiatique et une black jouaient, à leur manière, Sex de Madonna. Blandine sentit son cœur battre plus fort et ses joues s'empourprer. Le péché... qu'était-ce que le péché ? Si un Archange, au bout de près de 1000 ans, n'avait toujours pas vraiment compris, il y avait peu de chance pour que les humains comprennent.

A la fin du numéro, les deux jeunes femmes rentrèrent dans leur loge. Blandine se leva, et passa discrètement en coulisses. Elle vit l'asiatique s'éloigner. Quand elle ouvrit la porte de la loge, la jeune noire, qui était en train de se rhabiller, la regarda d'un air étrange, puis s'immobilisa, subjuguée par elle ne savait quoi d'impalpable et de lumineux.

Blandine défit la fermeture Eclair qui retenait sa combinaison noire et l'enleva lentement, comme si elle appréciait encore plus l'attente du péché que le péché lui-même. Elle se retrouva nue, se regarda dans la glace, tata, d'une manière assez peu érotique, ses seins et ses cuisses, juste pour vérifier que tout était en place là où il le fallait. Elle n'était pas très habituée à prendre forme humaine et encore moins à se retrouver sans vêtements. La jeune femme éclata de rire en la voyant faire. Blandine sourit, s'approcha, posa sa main sur son sein.

Et cette nuit-là, tous les Anges qui rêvaient rêvèrent d'amour...

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

Talents: Séduction+3, Discrétion+3, Crochetage+3, Discussion+1.

Pouvoirs: Sommeil+3 (132), Sommeil+3 (165), 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 +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

Promotion: Blandine est passée Archange en 177 après s'être fait engrosser par un taureau.

Apparence et comportement: Cet Archange apparaît sur Terre sous forme d'une femme dotée d'une beauté qui n'est égalee que par la miséricorde de Dieu. Elle arrive ainsi à s'introduire dans les plus hauts milieux politiques. Elle délivre un message divin en entrant 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 Démones les plus puissants (n'exagérons rien: tout est relatif) afin d'abord d'obtenir malgré eux 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.

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 divins: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de 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 toutes ses actions dans le monde du rêve de 2 colonnes.

Relations avec les autres Archanges

Hostiles: Daniel, Jean, Joseph, Laurent, Marc, Mathias, Michel, Georges.

Neutres: Tous les autres.

Associés: Didier, Yves, Catherine.

Allié: Aucun.

Composante d'invocation: (1) Un tube de somnifère, (2) Un conte pour enfants, (3) Un recueil de berceuses, (4) Un lit et sa literie, (5) Une personne en train de dormir, (6) 100 personnes dormant sans faire de cauchemars.

Daniel, Archange de la Pierre

En allant chercher le pain à la boulangerie ce soir-là, Maria portait encore des lunettes noires. La boulangère lui donna un bâton en lui souhaitant une bonne soirée, comme d'habitude, et soupira en la regardant s'éloigner lentement dans la rue. Le soir, elle en parla à son mari qui regardait le match du PSG, comme tout Ange de Daniel qui se respecte.

"Tu sais, Maria Manda, la portugaise qui habite au-dessus, là..."

Maurice émit un borborygme qui voulait dire que contrairement aux apparences, il suivait la conversation.

"Son mari arrête pas de la taper. Ça me fout vraiment les glandes de voir ça."

"Ouais vazy vazy vazy ouais c'est bon ouais vazy... mais keskcéce bordel ! Poteau ! Y vont pas me dire qui l'ont pas vu, ce poteau ! Y'a quatre poteaux par terrain et il faut qui shoote dedans mais ils les prennent myopathes les joueurs ou quoi !"

Maurice avala une gorgée de bière pour faire passer l'énervement, puis se tourna vers sa femme.

"Personne y doit te foutre les glandes, Paulette. Si tu veux, je le passe par la fenêtre."

"Ce s'rait pas bien, mon gros loup. Tu sais ce qui z'arrêtent pas de dire à Notre-Dame. Que la violence c'est jamais une solution, et tout ça..."

"Ca c'est parce que tu sers sous un Archange de pédé, ma poulette. Parce que c'est pas ce qu'ils disent, à mes cours." Il vida la canette et la jeta d'un geste viril et élégant dans la poubelle. "Mais moi ch'suis tolérant avec le catéchisme des autres. Pourquoi tu t'en occupes pas ? T'es pas sur une mission en ce moment, non ?"

Paulette hocha la tête. C'était une bonne idée. Avec ses bleus quotidiens, Maria faisait plus peur aux clients qu'autre chose. Et puis, c'était ce que son Archange - Novalis - répétait toujours, paraît-il. Que le Bien se dispensait dans les actes de tous les jours. Même *entre* les missions.

Le lendemain, vers midi, elle frappait chez Paulette. Un gamin d'environ cinq ans, un peu maigrelet, lui ouvrit. Ca sentait les frites. Le petit garçon la regarda avec de grands yeux.

"Bonjour !" dit Paulette avec un grand sourire. "Je viens voir ta Maman."

Le petit garçon resta bloqué devant la porte, puis s'enfuit sans un mot. "Papa, papa !" entendit Paulette. "Y'a quelqu'un qui veut voir Maman !"

Des pas lourds résonnèrent dans le couloir. Un grand type, les poils sortant de son débardeur blanc, apparut dans l'encadrement.

"Qu'est-ce vous lui voulez, à Maria ?" dit-il d'un ton qui respirait la haine et la méfiance.

"Je venais juste la voir pour discuter un peu" répondit Paulette de sa voix la plus aimable. "Je suis la boulangère, vous savez, en bas ?"

L'homme continua à la dévisager.

"Discuter un peu de quoi ? Ma femme, elle a du boulot, elle a pas le temps de discuter !"

"Je voulais juste lui demander des conseils de cuisine."

L'homme s'écarta juste assez pour la laisser passer et la suivit à la trace. Paulette se dirigea vers la cuisine. Maria était adossée au Frigidaire, l'air terrorisé.

"Qu'est-ce qui se passe ?" articula-t-elle en tremblant.

"Mais rien, Maria. Je venais vous voir pour parler. Vous m'offrez pas du thé ?"

En deux pas le mari avait traversé la pièce. Il empoigna Maria par les cheveux et lui fichut une torgnole sur le haut du crâne. Comme en excuse, il lança à Paulette : "Ca fait 10 fois que je lui dis d'acheter du thé et qu'elle le fait pas." Il releva la main pour frapper encore et s'immobilisa d'un coup. Paulette, instinctivement, l'avait Charmé.

Elle le fit asseoir lentement, devant le regard affolé de Maria.

"Qu'est-ce que vous lui avez fait ? Mais qu'est-ce que vous lui avez fait ?"

"Je l'ai... hypnotisé" articula Paulette, bien embêtée. "Il doit être calmé maintenant. Je vais le déshypnotiser et on va lui parler. D'accord ?"

"C'est pas une bonne idée" dit Maria. "C'est pas une bonne idée du tout..."

Paulette lâcha son Charme.

Quand Maurice rentra à la maison pour le match, le soir même, Paulette portait des lunettes noires. Maurice les enleva, compta les bleus sur son visage. Il y en avait sept.

Le lendemain matin, la police du quartier retrouvait sur le trottoir le corps en miettes d'un certain Julio Manda, malencontreusement passé par la fenêtre du septième étage de son immeuble.

Les solutions les plus simples sont parfois les meilleures.

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

Talents: Arme d'épaule+2, Tactique+2, Stratégie+3, Survie en cavernes+3.

Pouvoirs: Armure+3 (211), Peur+2 (134), Paralysie+3 (135), Volonté supra-normale+1 (221), Régénération+3 (226), Invisibilité+1 (261), Psychométrie+1 (312), Détection du danger+1 (315), Détection du mensonge+1 (316), Télépathie+1 (321), Dialogue mental+1 (322), Passe-muraille+3 (335), Accès de colère (665), Chair en pierre+3 (Spécial).

Récupération:

Par deux heures de repos
passées 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

Promotion: Daniel passa Archange au XIII^{ème} siècle, après avoir protégé Notre-Dame de Paris d'une attaque démoniaque.

Apparence et comportement: Daniel prend la forme d'un charismatique petit homme rasé qui se met en colère plus souvent qu'à son tour. Il va généralement débusquer les forces du Mal qui se trouvent underground, sans se laisser désabuser par les railleries de ses collègues. Il possède des groupes de skinheads dans toutes les capitales du monde et les skinheads, ça connaît les catacombes...

Rôle: Mis à part ses loisirs bien innocents, Daniel a tout de même un rôle très important: c'est lui qui est chargé de la surveillance des mouvements tectoniques. 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.

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 utilisé.

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.).

Relations avec les autres Archanges

Hostiles: Didier, Francis, Marc, Mathias.

Neutres: Tous les autres.

Associés: Jean, Joseph, Michel.

Allié: Laurent.

Composantes d'invocation: (1) Un caillou, (2) Une pierre taillée, (3) Une statue en marbre d'un combattant, (4) 50 skinheads, (5) Un autel de pierre d'au moins 1500 ans, (6) Stonehenge.

Dominique, Archange de la Justice

L'homme portait un petit costume noir trop serré, des chaussures trop cirées, des cheveux trop gominés. Il entra, ses semelles en plastique crissant sur le parquet.

Marie recula un peu, serrant la poignée de la porte jusqu'à ce que ses jointures deviennent blanches. Elle se força à sourire - elle sentait, elle savait déjà ce que l'homme allait dire.

Il fit deux pas, enfonça sa main dans la poche intérieure de son costume, en sortit un crucifix en fer qu'il agita vaguement sous son nez, comme une carte de police. Son regard, d'un bleu fixe et dur, se posa sur la jeune femme.

"Rémi Deshayes, Dominique". Il détailla lentement la coupe des habits, le collant moiré, la jupe trop courte, les cheveux bien coiffés. Puis il avança au milieu du living, ombre noire dans la décoration très claire. Il n'essayait même pas de justifier son passage et Marie se dit soudain que le fait qu'elle ne proteste pas était déjà un indice de culpabilité. Elle essaya de se rattraper.

"Je... Que... Que se passe-t-il ?"

"Vous avez été dénoncée" articula lentement Rémi. Là encore, elle aurait dû parler, jouer celle qui ne comprenait pas, mais sa gorge s'assécha soudain et elle se rendit compte qu'elle ne parviendrait pas à prononcer une seconde phrase. Pour se donner une contenance, elle ferma la porte.

Rémi huma l'air, s'avança vers le divan, sentit un coussin, puis le rejeta. "Kouros, d'Yves Saint-Laurent" dit-il, et sa voix était glaciale. Puis il jeta un coup d'oeil sur la table basse, y détecta deux empreintes de verres sur le bois, passa à la cuisine. Celle-ci avait été rangée le matin même, mais Rémi ouvrit la poubelle, d'un coup de pied sur la pédale. On y trouvait des coquilles de pistaches vides et un citron vert à moitié pressé. "Ca ne prouve rien" pensa Marie, tétanisée. "Ca ne prouve rien..."

Rémi, toujours de son pas lent qui n'en paraissait que plus atroce, sortit lentement de la cuisine et se dirigea vers la chambre. Marie resta à la porte, fermant les yeux pour ne pas voir. Le lit était tout en désordre, un oreiller traînait par terre, des bas étaient accrochés à la poignée de la porte. D'un geste de prestidigitateur, Rémi sortit de son costume un sac en plastique noir qui, déplié, faisait bien 100 litres. Il arracha le drap de dessous, le huma, le mit dans le sac. "Pour les preuves" dit-il d'une voix monocorde. "On détecte parfaitement les traces de sueur ou de sperme, aujourd'hui". Il sentit l'oreiller et sourit avant de l'accaparer également. "Kouros" répéta-t-il.

Il ouvrit brutalement tous les tiroirs de la table de nuit, jetant leur contenu par terre. Il y avait des bijoux, un crucifix, des produits de maquillage. Il les écarta du pied, eut un petit rire méprisant en voyant le crucifix et, d'un coup de semelle rageur, écrasa le tube de fond de teint qui gicla sur la moquette, formant une grosse tache grasse de beige rosé n°2.

"Crucifix et fond de teint ne font pas bon ménage, on ne vous l'a jamais appris ?"

Il ricana en ouvrant la porte de la penderie, tomba sur le bac à lingerie, en sortit une petite culotte en dentelle qu'il tint entre deux doigts comme un objet dégoûtant, la sentit également, puis la rejeta. "C'est juste pour me stresser" pensa Marie. "Il ne faut pas que je craque... pas que je craque..."

A côté de la penderie, la porte de la salle de bain était entrouverte. La lumière du soleil du matin filtrait par la petite lucarne, faisant des taches d'or et d'argent sur le carrelage ocre. Là encore, les chaussures de Rémi crissèrent, faisant frémir Marie. C'était la fin. Elle ne savait pas pourquoi, elle ne savait pas comment, mais c'était la fin. Rémi regarda sur l'élégante petite tablette en bois. "Chanel n°19" déchiffra-t-il sur la bouteille. "Comment ? Vous ne mettez pas Kouros ?". Il s'attarda sur le verre à dents, semblant estimer le contenu du tube de dentifrice... Il n'y avait qu'une brosse à dents, heureusement. Puis il attrapa les serviettes, les fourra dans le sac, sans même les sentir.

Enfin, il ouvrit la poubelle.

Il y eut un long silence.

"Je crois que nous n'aurons pas besoin de faire expertiser les draps" prononça-t-il doucement et il y avait une sorte d'affreux sourire dans sa voix. "Mannix. Une bonne marque, remarquez. Vous vous souvenez de ce que nous vous avons promis, en cas de récidive ?"

Une épée argentée apparut dans sa main.



FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	6	2	2	6	6	55

Talents: Discussion+3, Séduction+3, Savoir-faire+2, Stratégie+2, Discrétion+2.

Pouvoirs: Eau bénite+3 (124), Peur+2 (134), Volonté supra-normale+3 (221), Régénération+2 (226), Invisibilité+2 (261), Détection du mal+3 (311), Psychométrie+2 (312), 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+2 (324), Jugement (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

Promotion: Dominique est aux côtés de Dieu depuis le début de cette triste histoire.

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 côté de certains Anges qui ont été tirés aléatoirement pour le Contrôle et les observe l'air de rien pendant une semaine, se déguisant si nécessaire. Et si un des Anges viole le règlement édicté par sa Magnificence, il est convoqué en fin de mission afin d'être jugé.

Possibilités d'intervention: 1

Ce que pense Dominique 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).

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 commettre dans les cinquante mètres autour du personnage.

Maître de la justice: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de détecter le degré de culpabilité d'un être humain (en général, les Démons et les fous ne se sentent pas coupables lorsqu'ils tuent ou commettent des crimes).

Relations avec les autres Archanges

Hostile: Ange.

Neutres: Tous les autres.

Associé: Joseph.

Allié: Yves.

Composantes d'invocation: (1) Dénoncer un voleur à la tire, (2) Arrêter un dealer dans le métro, (3) Mettre fin à un hold-up, (4) Faire condamner la chanteuse "Yazz" pour pollution auditive, (5) Faire arrêter et juger Pinochet, (6) Capturer et juger Pablo Escobar.



Janus, Archange des Vents

Travailler c'est trop dur.

"Excusez-moi, pouvez-vous ouvrir votre sac, s'il vous plaît ?"

"Hein ?"

"Oui, vous là, ne faites pas l'innocent. Votre sac, s'il vous plaît."

"Ha, mon sac ? Il n'en est pas question."

"Quoi ? Mais heu... Pourquoi ?"

"Parce que vous n'en avez pas le droit. C'est simple, c'est la loi. La loi française. Et je ne dis pas ça à cause de votre nationalité, n'allez pas en plus m'accuser de racisme. Et en plus je suis sorti du magasin, vous n'avez plus aucun droit sur moi. J'irai même jusqu'à dire que si vous me touchez, pour me retenir, il y a voie de fait et je serai dans mon droit pour vous rentrer dedans."

"Mais je vous demande d'ouvrir votre sac. Ouvrez-le. Sans faire d'histoire. Tout le monde nous regarde. Ou bien préférez-vous que j'appelle la police ?"

"Ah, ben ça tombe bien, seul un officier de police a le droit de procéder à une fouille ou à la perquisition de mon sac. Mais s'il vous plaît, appelez la police tout de suite et devant moi, je n'ai pas de temps à perdre."

"... d'accord, suivez-moi."

"Police Nationale. Où est le contrevenant ?"

"Contrevenant ? Où ça ? Si vous voulez parler de la personne qui est soupçonnée injustement d'avoir subtilisé quelque chose dans cette illustre librairie, je trouve que vous y allez un peu fort. Ah ça oui."

"Vos papiers."

"Ca, c'est rentrer dans le vif du sujet, il n'y a aucun doute."

"Vos papiers."

"Ok, ok, on n'est pas aux pièces. Tenez. Les voici."

"Enlevez votre manteau et videz les poches s'il vous plaît."

"Je tiens à vous signaler simplement que dans l'hypothèse où je serais innocent, ce qui ne fait aucun doute pour moi, mais qui visiblement n'est pas évident pour vous, je porterais plainte contre le magasin pour diffamation, même si c'est un peu exagéré."

"Cause toujours, tu es repéré mon garçon. Et comme tu fais le mariole, ça risque de s'aggraver. Ouvre ton sac."

"Ah, j'aime la franche amitié virile qui lie les forces de l'ordre aux présumés hors-la-loi. Moi, je vais continuer à vous vouvoyer si ça ne vous dérange pas..."

"Qu'est-ce que c'est que ça ?"

"Ca quoi ?"

"Ca, les bouquins. Tu es dans une librairie, ce sont les livres que tu as volés. Crac, prison."

"Mais que vous êtes ingénieux, nous sommes chez Gilbert et les bouquins sont dans un sac de la librairie du Louvre avec le ticket de caisse accroché. Alors, évidemment, j'ai pu les voler dans le sac d'une vieille dame que j'ai égorgée au cutter et que j'ai laissée se vider de son sang dans les toilettes. Normal. En plus je lui aurais piqué ses bijoux."

"Oh toi, tu me gonfles. Quels bijoux ?"

"Ca, là, le petit sac de bijoux au fond du sac."

"Qu'est-ce que c'est ?"

"Ben un petit sac de bijoux au fond de mon sac, bien sûr. Il y a sûrement une loi contre le transport d'un petit sac de bijoux au fond d'un sac ?"

"Fais le malin, toi. Contre le transport non, mais contre le vol, oui."

"Mais qu'est-ce qui vous prouve donc que je les ai volés ?"

"Ta sale gueule !"

"Ah, vous devenez grossier en plus d'être désagréable."

"On va vérifier, mais pour l'instant tu es en état d'arrestation, trou du cul !"

"Grossier et vulgaire en plus. Alors qu'est-ce que ça va être quand vous allez trouver la Joconde dans le rabas du sac."

"La Joconde ? C'est quoi la Joconde ?"

"Vous savez, le tableau, là de Léonard de Vinci qui est au Louvre. Et bien celui que j'ai dans mon sac, c'est sûrement le vrai, que j'ai découpé du cadre avec le cutter sanguinolent — pour le sang, je me suis bêtement coupé le doigt, regardez — qui est avec la toile pendant que vous y êtes. Et vous venez de capturer Arsène Lupin, Fantomas et Thierry Paulin en même temps. Appelez un car de police, il n'y aura jamais assez de place pour que nous y montions tous."

"Arrête de te foutre de ma gueule petit con !"

"Oh, on se calme, soyez poli. Cela suffit maintenant. Vous avez quelque chose à me reprocher ? Vous avez trouvé sur moi des livres, disques, CD, cassettes vidéo, cartouches de jeu qui sembleraient provenir d'ici ? Vous voulez me faire passer une fouille rectale ? Ou alors une radiographie complète, voire un lavage d'estomac ? Bon, maintenant laissez-moi partir."

"Toi, petit con, j'ai ton nom, je sais où tu es, je te coincerai. Dégage maintenant."

"Ben tiens. Et qu'est-ce qui prouve que mes papiers ne sont pas des faux, hein ? Vous ne trouvez pas ça un peu gros, vous ?"

"Dehors !!!"

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	5	6	5	6	2	51

Talents: Crochetage+3, Discrétion+3, Manipulation+3, Baratin+2, Arme de poing+1.

Pouvoirs: Charme+2 (131), Volonté supra-normale+1 (221), Régénération+1 (226), Courant d'air+1 (253), Invisibilité+3 (261), Forme gazeuse+3 (263), Détection du mal+1 (311), Psychométrie+2 (312), Détection de l'invisible+1 (313), Détection du danger+2 (315), 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

Promotion: Janus est passé Archange en l'an 1000, après avoir volé les prédictions de Nostradamus au nez et à la barbe de Kronos (ces prédictions, non censurées, indiquent avec précision l'arrivée de l'Antéchrist sur terre et la Stella Inquisitorus).

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 le plus possible 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: Inutiles.

Les Archanges: Ils se prennent bien trop au sérieux.

Les serviteurs: Ils me servent du mieux qu'ils peuvent.

Distinctions accordées par Janus

Serviteur des pauvres: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de parler par gestes avec d'autres personnages qui connaissent aussi ce langage.

Ami des pauvres: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de reconnaître la valeur (approximative) d'un objet, simplement en l'examinant.

Maître de l'emprunt: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de savoir, en le regardant, si un objet a été acquis honnêtement ou pas.

Relations avec les autres Archanges

Hostiles: Dominique, Joseph, Laurent, Michel.

Neutres: Tous les autres.

Associés: Christophe, Jean, Marc.

Alliés: Emmanuel, Ange.

Composantes d'invocation: (1) Un billet de cent francs, (2) Dix billets de 100 francs, (3) Un vase chinois, (4) Une statuette inca, (5) Une toile de maître, (6) La Joconde.



Jean, Archange de la Foudre

C'est quoi, le fantôme d'un vampire ?

Un petit village dans les Carpates, la nuit, à des kilomètres de toute grande ville ou de tout poste de police. Avec une pleine lune, une petite église - à éviter soigneusement - de petites maisons isolées dans des rues sans éclairage public.

Et Fred le vampire avait découvert son fantôme. Par hasard, en roulant en Mercedes dans les petites routes de Roumanie. Il ne croyait pas que l'existence d'un petit village comme celui-là soit encore possible. Pas après le communisme, pas après Ceaucescu, les kolkhozes et les nouvelles architectures en béton...

Il se glissa dans les rues sombres, passa devant la petite église, heureux de retrouver des sensations d'un autre âge. Fred avait chassé à Paris et à New-York, mais si les proies étaient plus faciles à attraper, la sensation de puissance était moins forte. Le jeu, c'était de créer la peur, de sentir, comme ses mythiques ancêtres, toute une population terrorisée trembler devant les ombres de la nuit. Là, dans ce décor presque cinématographique, il s'y croyait. Dracula, c'était lui. Il entendit soudain des pas, et se glissa dans l'obscurité d'une palissade. Il ne manquait plus que la venue d'une fille blonde un peu pulpeuse pour parachever le tableau.

Quand elle arriva, le vampire faillit applaudir et remercia du fond du cœur le metteur en scène céleste, quel qu'il soit. Elle était parfaite. Blonde en effet, les cheveux étincelants sous la lumière de la pleine lune, habillée d'une robe blanche flottant au vent... Il se coula derrière elle, silencieux comme une ombre. Pourtant, une intuition, un mauvais pressentiment dut alerter la jeune fille, car elle pressa un peu le pas, ses hauts talons faisant un bruit sec et net sur le trottoir. Il accéléra, prenant bien garde à rester toujours à la limite de son champ de vision, afin de faire lentement monter la peur. La jeune fille s'engagea dans une rue particulièrement sombre. C'était le moment. Le vampire se transforma en fumée, glissa autour de la jeune fille, redevint corporel les bras enserlés autour de sa taille, les canines en avant... La jeune fille se débattit de toutes ses forces, hurlant avec des cris stridents, il approcha ses dents de sa gorge et...

Clic.

Le vampire s'arrêta net.

Comment ça, Clic ?

Il s'immobilisa, l'ouïe aux aguets. La jeune fille se tut et attendit qu'il tourne de nouveau la tête vers elle pour se remettre à crier.

C'était bizarre. Il se rendit soudain compte qu'elle n'avait pas tenté de s'enfuir et l'observa de plus près, fouillant dans son regard. Elle n'avait pas vraiment l'air d'avoir peur. En fait, elle n'avait pas d'air du tout...

Il détourna la tête. Elle s'arrêta de crier.

Il reposa son regard sur son visage... elle se remit à hurler, note pour note, intonation pour intonation, le même cri que le premier qu'elle avait poussé.

Effrayé, il la relâcha. Elle s'arrêta de crier, mais resta là, sans rien faire, les bras ballants. Il n'avait soudain plus envie de jouer et invoqua sa tronçonneuse maudite. Il s'approcha de la blonde, qui n'avait pas bougé d'un pouce et, d'un geste précis, lui trancha la tête.

Qui fit Poc en tombant sur le sol.

Comment ça, Poc ?

Les fils et les câbles qui sortaient de son cou grésillèrent un instant sur le trottoir. Le corps décapité resta là, debout, bêtement, exposant à la lune ses organes de plastique et de cuivre.

Qu'est-ce que ... ?

Le vampire recula lentement, pris d'une terreur superstitieuse. Sa Mercedes était là où il l'avait laissée, à la sortie du village. Il commença à rebrousser chemin...

Clic.

Fred commença à courir, sans regarder derrière lui. Pourtant, ce bruit...

L'église avait disparu.

Il crut un instant devenir fou. Elle était là, il y avait à peine quelques minutes... et il n'y avait maintenant plus qu'un trou noir.

Clic.

Une des maisons disparut dans le néant.

La sueur coula sur le front du vampire. Il fit rugir sa tronçonneuse, réfléchit. Qu'importe que l'église soit là ou pas... 20 mètres de plus, et il était sorti du village. Il se prépara à piquer le plus beau sprint de sa vie...

Le trottoir commença à bouger sous lui...

Il hurla, essaya de lutter contre le tapis roulant, paniqua...

Autour de lui, toutes les façades des maisons s'abattirent, révélant les soldats de Dieu armés de mitrailleuses lourdes.

Ils commencèrent à tirer.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	5	3	4	4	5	50

Talents: Stratégie+3, Arme d'épaule+1, Discussion+2, Chimie+3, Informatique+3, Mécanique+3, Electronique+3.

Pouvoirs: Eclair+3 (121), Volonté supra-normale+1 (221), Courant d'air+1 (253) Champ magnétique+2 (254) Invisibilité+2 (261), Electricité+3 (264), Psychométrie+2 (312), Détection de l'invisible+1 (313), Détection du danger+1 (315), Télépathie+1 (321), Dialogue mental+1 (322), Lire les pensées+1 (323), Mégalomanie (633), Générateur+3 (Spécial).

Récupération:

Par heure de repos	
branché sur une centrale électrique	+2
Par deux heures 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

Promotion: Jean est passé Archange en 1690 après avoir "soufflé" à Denis Papin les principes de base de la machine à vapeur.

Apparence et comportement: Jean prend forme humaine sous l'apparence d'un blond d'environ deux mètres avec un visage taillé au couteau. Il ne suit que ses propres idées et celles de Dieu, bien sûr. De plus, il méprise souvent les autres Archanges, car il croit qu'il est le seul à posséder un pouvoir respectable et digne de l'armée de Dieu.

Rôle: Jean s'occupe de la gestion de la technologie chez les humains. Ainsi, malgré leur faible volume cervical (déjà volontairement bridé par Dieu), ils arrivent à faire des bonds technologiques pas du tout prévus sur le planning. Tout cela encore à cause des noires raclures de Satan qui vont informer certains savants, en échange de menue monnaie, sûrement...

Possibilités d'intervention: 3

Ce que pense Jean 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: Primordiaux.

Les Archanges: Ils ne servent pas à grand chose.

Les serviteurs: Mes serviteurs testent le matériel que je conçois et je les en remercie.

Distinctions accordées par Jean

Serviteur des créateurs: Cette distinction accorde à son possesseur la faculté de procéder à des calculs mentaux très évolués. Pour simuler ceci, le joueur aura le droit de se servir d'une calculatrice même dans les situations les plus périlleuses.

Ami des concepteurs illuminés: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de 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.

Relations avec les autres Archanges

Hostiles: Christophe, Jordi, Michel, Novalis.

Neutres: Tous les autres.

Associé: Yves.

Allié: Aucun.

Composantes d'invocation: (1) Une formule scientifique, (2) Une démonstration mathématique, (3) Un microscope, (4) Un laboratoire complet, (5) Un établissement scientifique de pointe, (6) Un scanner.

Khalid, Archange de la Foi

- Je suis désolée de vous déranger pour une si petite chose, inspecteur. Mais ma mère me répétait toujours : porter plainte, ce n'est pas de la délation. C'est un devoir civique. Même aujourd'hui, à 74 ans... voyez, ça m'est resté.

- Mais, madame, je vous en prie. Nous sommes là pour ça. Vous dites donc qu'on vous a volé une veste beige, achetée à Monoprix pour la somme de 135 francs, 50% acrylique, 50% coton. Quand et où l'objet vous a-t-il été dérobé ?

- Hou là, jeune homme... vous allez vite en besogne. Ça ne s'est pas passé du tout comme ça.

- Mais vous m'avez dit que vous portiez plainte pour le vol d'une veste...

- C'est le cas, c'est le cas. Mais elle n'a pas été volée tout de suite. Si vous voulez, jeune homme, commençons par le commencement. J'ai pris le métro à 8 heures ce matin.. A Châtelet, j'ai pris la direction Mairie des Lilas, dans l'intention de descendre à Belleville. Il faut que je vous avoue une chose, inspecteur, en général, j'évite cette ligne, et surtout cette station, parce que vous comprenez, inspecteur (baissant la voix) il y a quand même, vraiment, beaucoup d'arabes.

- Oui, je... Mais pour en revenir à la veste...

- Mais j'y vais tout droit, mon jeune ami. Donc, comme je disais, ça n'a pas manqué, il y avait (baissant la voix) des arabes plein le wagon. Il faut que vous me compreniez, inspecteur. Je ne suis pas raciste, mais c'était quand même, quoi, des arabes.

- Madame, je n'ai que peu de temps et...

- Excusez-moi, bien sûr, j'y viens. Donc le wagon était plein et il n'y avait pas une place assise. J'étais sûre qu'on ne me laisserait pas de place sur une ligne pareille. Quelle ne fut donc pas ma surprise quand un jeune homme, (baissant la voix) arabe, justement, se leva et me laissa sa place. Je l'ai remercié quand même, bien sûr...

- ...

- Et devant moi, il y avait trois garçons, blonds, avec les cheveux très courts et des blousons verts un peu brillants, très jolis. Alors forcément, je ne me suis pas méfiée car ils avaient l'air d'être tout à fait de bonne famille. J'avais tort. Parce que vous ne devinerez jamais - vous m'écoutez, inspecteur ?- ce qui s'est passé. L'un deux m'a empoignée à la gorge, m'a traitée de vieille p....., enfin, je ne prononcerai pas ce mot, vous me comprenez. J'étouffais à moitié, c'était affreux. Le second m'a arraché mon sac, a commencé à tout sortir, à fouiller dans mes papiers, ils ont pris l'argent qui était dans mon portefeuille...

- Mais, madame, oubliez la veste ! C'est pour le sac qu'il faut porter plainte. A quelle heure disiez-vous, déjà ?

- Non, non, ce n'est pas le sac, c'est la veste... Parce que le sac, je l'ai récupéré... enfin, vous allez comprendre. Donc je croyais bien que ma dernière heure était arrivée, quand soudain, le jeune arabe qui m'avait laissé sa place est intervenu. Donc ce jeune, euh, homme, a attrapé le plus grand de mes agresseurs et l'a fait bouler de l'autre côté du wagon. C'était impressionnant. Quelle poigne ils ont, quand même, ces maghrébins... Les autres ont lâché le sac et se sont précipités sur lui, avec des couteaux, et je crois même qu'il y avait un revolver, voyez. C'était affreux, je me demandais vraiment comment tout ça allait pouvoir se terminer. Mais alors le jeune arabe a fait le plus étonnant des tours de passe-passe, voyez, il a joué avec une lampe-torche où je ne sais quoi, bref il a ébloui ses agresseurs avec la lumière... Ils ont reculé, certains étaient même blessés, à la réflexion, je me demande comment... Puis deux d'entre eux se sont repris, il y a eu un corps à corps, mais le jeune arabe était vraiment le plus fort et ils se sont tous retrouvés par terre. J'étais bien soulagée, je peux vous dire. Le jeune arabe m'a redonné mon sac, mon argent et tous mes papiers.

- Madame, permettez-moi de vous dire que vous avez eu beaucoup de chance. Mais vous n'avez donc finalement subi aucun vol...

- Mais si, mais si, voyez vous... car le jeune arabe avait été touché au bras par un coup de couteau et il saignait abondamment, il a taché tout le métro, je peux vous dire. Enfin bref, il m'a pris ma veste pour se faire un bandage. Sans me la demander, comme ça. Et il est parti. J'étais... souffiée d'une telle incorrection. Alors que voulez-vous, malgré le petit service que m'a rendu ce jeune homme, un vol c'est quand même un vol, n'est-ce pas...

(Baissant la voix). Et puis, n'est-ce pas, c'est quand même toujours un arabe...

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
6	5	4	4	2	3	54

Talents: Tous les talents d'armes à +3, Esquive+3, Stratégie+2, Tactique+2.

Pouvoirs: Attaques multiples+2 (113), Esquive acrobatique+2 (115), Peur+3 (164), Volonté supra-normale+1 (221), Régénération+3 (226), Invisibilité+1 (261), Détection du mal+3 (311), Détection des ennemis+2 (312), Détection du futur proche+1 (314), Détection du danger+2 (315), Détection de la vérité+1 (316), Lire les sentiments+1 (324), Dialogue multiple+1 (325), Téléportation+1 (331), Colère de Dieu+3 (Spécial).

Récupération:

Par infidèle tué	+1
Par Démon tué	+2

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Attaques multiples	113
2	Esquive acrobatique	115
3	Peur	164
4	Combat	346
5	Assassins	53- (au choix)
6	Colère de Dieu	Spécial

Promotion: Khalid est passé Archange lorsque Dieu a décidé de créer l'Islam (en 622).

Apparence et Comportement: Khalid apparaît en général comme un homme de taille moyenne, râblé et musclé, glabre et à la peau mate. Ses yeux très noirs sont durs et brillants et peu de gens parviennent à soutenir le feu et la vigueur de son regard. Il s'exprime clairement et posément, n'est pas insensible à l'humour mais rit rarement. Il a l'ambition d'être parfaitement juste et réfléchira avant de prendre une décision, mais ne sera sensible à aucun argument qui contredirait le Coran ou la tradition musulmane. Ses serviteurs et beaucoup d'humains musulmans sont, tout en essayant de suivre son exemple, beaucoup plus durs que lui (pensez à toutes les exactions commises par les intégristes musulmans ces dernières années)... Ils l'imitent en effet dans son inflexibilité, mais n'ont pas sa clarté d'esprit ni son intelligence, ce qui les mène à des excès regrettables.

Rôle: Khalid est l'Archange le plus puissant du triumvirat musulman. C'est lui qui contrôle les différents bras armés de l'Islam, qui coordonne les éventuelles guerres et qui oeuvre pour la sauvegarde de la foi. Il est responsable du retour de l'intégrisme musulman de cette dernière décennie. Quelles que soient les exagérations commises (qu'il regrette), ce

retour à la pureté était nécessaire pour combattre la perversité des nouvelles idées venues d'Occident.

Possibilités d'intervention: 2

Ce que pense Khalid de...

Les êtres humains: Ils ont tous reçu le don d'Allah. Tant pis pour ceux qui l'ont rejeté.

Les animaux: Ils sont respectables, mais j'ai pour l'instant d'autres chats à fouetter.

La violence: La violence est nécessaire. La violence inutile et le sadisme sont à proscrire.

La politique: La politique est un art noble, qui doit compléter ou précéder le travail des armées.

L'ordre et la discipline: Primordiaux.

Les Archanges: A nous trois, nous formons l'âme de l'Islam. Mais mon action est, en ces temps troublés, plus importante que la leur.

Les serviteurs: Ils sont purs et font leur travail.

Distinctions accordées par Khalid

Serviteur des gardiens de la foi: Le pouvoir accordé par ce grade permet à tout moment de savoir si le pouvoir spécial "Colère de Dieu" peut être utilisé sur un individu que le personnage regarde.

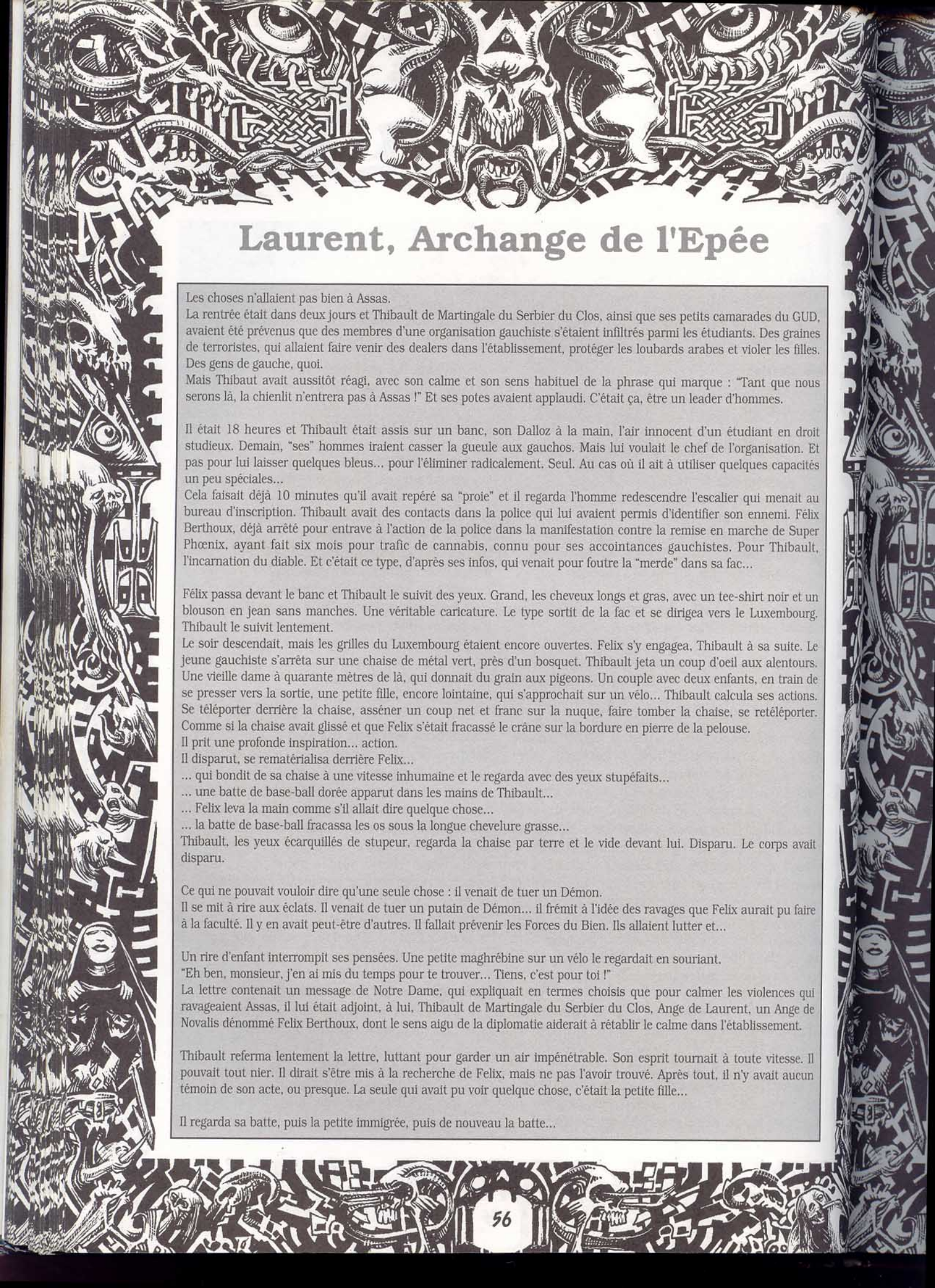
Ami des musulmans: Le pouvoir accordé par ce grade permet de majorer sa Volonté et son Apparence d'un point pour tout jet de communication avec un musulman (pratiquant).

Maître de la colère divine: Le pouvoir accordé par ce grade permet d'augmenter la puissance du pouvoir "Colère de Dieu". Le multiplicateur de dommages est alors de 2 (au lieu de 3).

Relations avec les autres Archanges

Les trois Archanges musulmans sont alliés, même s'ils diffèrent parfois dans leur philosophie.

Composantes d'invocation: (1) Une prière à Allah, (2) Un Coran, (3) Dans une mosquée, (4) Un infidèle tué, (5) Dix infidèles tués, (6) Mille infidèles tués.



Laurent, Archange de l'Epée

Les choses n'allaient pas bien à Assas.

La rentrée était dans deux jours et Thibault de Martingale du Serbier du Clos, ainsi que ses petits camarades du GUD, avaient été prévenus que des membres d'une organisation gauchiste s'étaient infiltrés parmi les étudiants. Des graines de terroristes, qui allaient faire venir des dealers dans l'établissement, protéger les loubards arabes et violer les filles. Des gens de gauche, quoi.

Mais Thibault avait aussitôt réagi, avec son calme et son sens habituel de la phrase qui marque : "Tant que nous serons là, la chienlit n'entrera pas à Assas !" Et ses potes avaient applaudi. C'était ça, être un leader d'hommes.

Il était 18 heures et Thibault était assis sur un banc, son Dalloz à la main, l'air innocent d'un étudiant en droit studieux. Demain, "ses" hommes iraient casser la gueule aux gauchos. Mais lui voulait le chef de l'organisation. Et pas pour lui laisser quelques bleus... pour l'éliminer radicalement. Seul. Au cas où il ait à utiliser quelques capacités un peu spéciales...

Cela faisait déjà 10 minutes qu'il avait repéré sa "proie" et il regarda l'homme redescendre l'escalier qui menait au bureau d'inscription. Thibault avait des contacts dans la police qui lui avaient permis d'identifier son ennemi. Félix Berthoux, déjà arrêté pour entrave à l'action de la police dans la manifestation contre la remise en marche de Super Phoenix, ayant fait six mois pour trafic de cannabis, connu pour ses accointances gauchistes. Pour Thibault, l'incarnation du diable. Et c'était ce type, d'après ses infos, qui venait pour foutre la "merde" dans sa fac...

Félix passa devant le banc et Thibault le suivit des yeux. Grand, les cheveux longs et gras, avec un tee-shirt noir et un blouson en jean sans manches. Une véritable caricature. Le type sortit de la fac et se dirigea vers le Luxembourg. Thibault le suivit lentement.

Le soir descendait, mais les grilles du Luxembourg étaient encore ouvertes. Félix s'y engagea, Thibault à sa suite. Le jeune gauchiste s'arrêta sur une chaise de métal vert, près d'un bosquet. Thibault jeta un coup d'oeil aux alentours. Une vieille dame à quarante mètres de là, qui donnait du grain aux pigeons. Un couple avec deux enfants, en train de se presser vers la sortie, une petite fille, encore lointaine, qui s'approchait sur un vélo... Thibault calcula ses actions. Se téléporter derrière la chaise, asséner un coup net et franc sur la nuque, faire tomber la chaise, se retéléporter. Comme si la chaise avait glissé et que Félix s'était fracassé le crâne sur la bordure en pierre de la pelouse.

Il prit une profonde inspiration... action.

Il disparut, se rematérialisa derrière Félix...

... qui bondit de sa chaise à une vitesse inhumaine et le regarda avec des yeux stupéfaits...

... une batte de base-ball dorée apparut dans les mains de Thibault...

... Félix leva la main comme s'il allait dire quelque chose...

... la batte de base-ball fracassa les os sous la longue chevelure grasse...

Thibault, les yeux écarquillés de stupeur, regarda la chaise par terre et le vide devant lui. Disparu. Le corps avait disparu.

Ce qui ne pouvait vouloir dire qu'une seule chose : il venait de tuer un Démon.

Il se mit à rire aux éclats. Il venait de tuer un putain de Démon... il frémit à l'idée des ravages que Félix aurait pu faire à la faculté. Il y en avait peut-être d'autres. Il fallait prévenir les Forces du Bien. Ils allaient lutter et...

Un rire d'enfant interrompit ses pensées. Une petite maghrébine sur un vélo le regardait en souriant.

"Eh ben, monsieur, j'en ai mis du temps pour te trouver... Tiens, c'est pour toi !"

La lettre contenait un message de Notre Dame, qui expliquait en termes choisis que pour calmer les violences qui ravageaient Assas, il lui était adjoint, à lui, Thibault de Martingale du Serbier du Clos, Ange de Laurent, un Ange de Novalis dénommé Félix Berthoux, dont le sens aigu de la diplomatie aiderait à rétablir le calme dans l'établissement.

Thibault referma lentement la lettre, luttant pour garder un air impénétrable. Son esprit tournait à toute vitesse. Il pouvait tout nier. Il dirait s'être mis à la recherche de Félix, mais ne pas l'avoir trouvé. Après tout, il n'y avait aucun témoin de son acte, ou presque. La seule qui avait pu voir quelque chose, c'était la petite fille...

Il regarda sa batte, puis la petite immigrée, puis de nouveau la batte...



FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
6	6	6	2	4	3	52

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), Volonté supra-normale+1 (221), Régénération+1 (226), Invisibilité+2 (261), Détection du mal+2 (311), 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), Bond+3 (333), 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

Promotion: Laurent est devenu Archange après que Georges a été rappelé au Paradis, en l'an de grâce 527.

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 armées divines sur Terre et il fait ça très bien. Il coordonne les missions et déplacements des Anges possédant des Soldats et rend compte à Dieu des résultats, Sa Grandeur s'étonnant à chaque fois que Satan soit encore sur ce plan.

Possibilités d'intervention: 4

Ce que pense Laurent 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: Ça ne m'intéresse pas.

L'ordre et la discipline: Primordiaux.

Les Archanges: Ils ne sont pas très forts dans l'épuration sauf peut-être Daniel.

Les serviteurs: Ils sont purs et font leur travail.

Distinctions accordées par Laurent

Serviteur des porteurs d'épée: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de garder son sérieux en toute circonstance.

Ami des troupes du Seigneur: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de juger du courage d'un être humain donné en situation de combat (savoir s'il va craquer ou pas).

Maître des armées de Dieu: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de refuser ce qu'on peut lui proposer avec un ton qui n'invite pas l'interlocuteur à réitérer sa proposition (c'est, en fin de compte, le pouvoir de dire NON).

Relations avec les autres Archanges

Hostiles: Christophe, Marc, Mathias, Novalis, Catherine.

Neutres: Tous les autres.

Associés: Daniel, Dominique, Jean, Jean-Luc, Joseph, Michel, Walther, Georges.

Allié: Aucun.

Composantes d'invocation: (1) Un recueil de préceptes militaires, (2) Une épée (d'entraînement), (3) Une épée de très bonne qualité, (4) Commander un groupe de combat, (5) Une épée (antique), (6) Une épée bénie par le Pape.





Michel, Archange de la Guerre

Ange-Marie avait seize ans, était de sexe masculin malgré son prénom (donné par un père à la fois corse et intégriste catholique, ce qui faisait beaucoup pour un seul homme) et détestait le hard-core. Ce qui ne l'empêchait pas d'être, à ce moment précis, à un concert de hard-core, entouré par quelques bonnes centaines de fans, en train de se prendre dans les oreilles un nombre hallucinant de décibels.

Mais il tenait. Car il était là par devoir, envoyé par le fanzine de sa paroisse, *Jésus Revient Magazine*, pour faire un reportage sur *Living Church* un nouveau groupe de hard-core chrétien.

D'après la documentation qu'avait rassemblé Ange-Marie, *Living Church* était composé de quatre musiciens et d'un chanteur, un grand barbu musclé dénommé Hans qui faisait plus penser à un Viking qu'à un chrétien. Du moins de l'avis d'Ange-Marie, qui, il fallait l'avouer, n'y connaissait pas grand chose. Sur la scène, des roadies changeaient les instruments et Ange-Marie crut comprendre, en essayant d'analyser les beuglements autour de lui, que le groupe allait bientôt entrer sur scène.

En effet, il y eut soudain une vague de hurlements et quatre skinheads habillés de noir avec des croix tatouées un peu partout, s'installèrent et tirèrent quelques notes de leurs instruments. Soudain Hans, le chanteur, surgit de nulle part, sauta sur scène et le niveau des hurlements monta d'un ton, chose qu'Ange-Marie n'aurait en aucun cas cru possible.

Hans empoigna le micro et hurla quelque chose qui fut accueilli par une salve de cris et d'applaudissements. Ou c'était en anglais, ou Ange-Marie n'avait tout simplement pas compris. Dans le doute, il préféra croire que c'était en anglais. Le batteur s'agita, des ondes de choc sortirent des baffles et Hans commença à chanter.

Enfin, chanter était une façon de parler. Ange-Marie aurait plutôt analysé cela comme l'art de rugir le plus près possible du micro afin d'assommer le plus de public possible. Il comprit vaguement quelques mots, en particulier "God", "Christ", "Fuck", "Devil" et "Yeah Yeah Yeah" - de l'anglais, décidément. Un grand skin le bouscula, et Ange Marie se sentit projeté contre le mur.

Ecoeuré, il sortit de la salle et se dirigea vers le bar. Vingt minutes de musique et déjà il n'en pouvait plus, il avait mal et ses oreilles semblaient anesthésiées. Il se reposa pendant deux heures dans un calme relatif. 120 minutes plus tard, une sorte d'apaisement succéda au gros de la tempête et Ange-Marie en déduisit que le concert était fini.

Hans, entouré de ses musiciens et de quelques fans, était déjà en train de donner une interview. Heureusement, le journaliste ne s'éternisa pas et Ange-Marie s'assit, tout rougissant, sur le tabouret en face de la "star". Hans sourit gentiment en feuilletant *Jésus Revient Magazine* et gratifia même Ange d'une petite tape sur l'épaule. Ange-Marie commença à poser ses questions. Un autre groupe arrivait, les fans et les muscos se ruèrent dehors pour dire bonjour et Hans et Ange-Marie restèrent seuls quelques secondes.

Il se passa alors quelque chose... que même plus tard, en se repassant le film au ralenti dans sa tête, Ange-Marie ne réussit jamais à totalement expliquer. Deux fans entrèrent brusquement dans la loge. Deux grands types, aux cheveux longs et portant des tee-shirts de hard-rock. L'un d'eux attrapa Ange-Marie par le cou, l'autre se jeta sur Hans pour... l'embrasser, mais non, il le frappait avec une sorte de masse et un liquide corrosif en sortait... Une énorme hache apparut de nulle part dans les mains de Hans: la lame balaya la pièce, touchant les deux hommes, du sang gicla et soudain il n'y eut plus personne, plus de sang, juste Hans et Ange-Marie dans une pièce vide.

Hans, levant sa hache, hurla alors à la cantonade "Et dites à Furfur que je l'encule à sec !", phrase mystérieuse dont Ange-Marie devait longtemps chercher le sens.

La hache disparut et il y eut un long silence. Sans poser ses dernières questions, Ange-Marie se leva et prit congé. Hans le dévisagea un instant, semblant peser le pour et le contre. Puis il sourit et lui serra la main poliment. Ange-Marie s'éloigna lentement dans le couloir, puis, sur une impulsion, se retourna. Hans le regardait, plutôt gentiment. Il lui fit un clin d'oeil, puis rentra dans sa loge en rigolant.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
6	4	5	4	4	3	54

Talents: Tous les talents de combat à +3, Esquive+3, Stratégie+3, Tactique+3.

Pouvoirs: Attaques multiples+3 (113), Eclair+3 (121), Lumière+3 (122), Armure corporelle+3 (211), Volonté supra-normale+3 (221), Régénération+3 (226), Champ de force+3 (251), Invisibilité+1 (261), Détection du mal+3 (311), Détection du futur proche+1 (314), Détection du danger+1 (315), Détection du mensonge+1 (316), Maîtrise+3 (Spécial).

Récupération:

Par duel gagné*	+2
Pour trois heures d'entraînement armé	+1

*: On entend par duel le combat de l'Ange contre un être maléfique armé.

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Attaques multiples	113
2	Lumière	122
3	Armure corporelle	211
4	Champ de force	251
5	Combat	346
6	Maîtrise	Spécial

Promotion: Michel est un ancien viking, compagnon de Rollon, qui se convertit avec lui en 911 (et passa Archange par la même occasion).

Apparence et comportement: Michel est un guerrier. Il n'a pas la sophistication de Laurent. Il ne vit que pour et par le combat. Le fait qu'il n'utilise pas une arme noble (une hache de bataille) fait qu'il n'est pas vraiment bien vu des autres Archanges, à part Laurent qui a déjà croisé le fer avec lui et qui s'en souvient avec humilité (Michel avait gagné). Individualiste, Michel ne s'occupe pas de ses serviteurs, même s'il les soutient toujours s'ils sont inquiétés par Dominique ou Joseph (il surnomme d'ailleurs ce dernier, "la hyène du Paradis").

Rôle: Si Laurent s'occupe des armées de Dieu, Michel est plutôt le chef de ceux qui combattent en "free-lance", solitaires, ne rendant compte qu'à leurs armes. Il a été victime, il y a bien longtemps, d'un procès dirigé par Dominique et Joseph contre lui. Ils l'accusaient de favoriser chez ses serviteurs des coutumes païennes ayant trait au combat (collection de trophées, culte de l'arme, héraldique blasphématoire, etc.). Dieu jugea l'affaire et acquitta Michel, non pas parce qu'il était innocent mais parce que sans lui, les meilleurs guerriers du Paradis disparaîtraient.

Possibilités d'intervention: 1

Ce que pense Michel de...

Les êtres humains: Ils ne méritent pas tous de mourir sous mon arme.

Les animaux: Certains sont OK (ours, loups, etc.). Les autres sont tout juste bons à servir de nourriture ou de vêtements.

La violence: C'est mon seul moyen d'expression.

La politique: Ça ne m'intéresse pas.

L'ordre et la discipline: Je m'en moque. Il n'est nul besoin de discipline pour voir mourir ses ennemis devant soi.

Les Archanges: Dominique et Joseph mourront un jour, étouffés par leurs péchés et leur hypocrisie. Laurent est un noble camarade d'arme.

Les serviteurs: Ils sont soit valeureux soit morts. La façon dont ils combattent ne m'intéresse pas. Le principal est qu'ils gagnent et que les ennemis de Dieu disparaissent.

Distinctions accordées par Michel

Serviteur de la mort: Tout Ange de ce grade développera un langage de combat qui lui permettra de communiquer rapidement (environ 5 fois plus vite) avec d'autres Anges qui le connaissent.

Ami des combattants: Tout Ange de ce grade sera immunisé contre les effets de la peur (même magique) dès qu'il sera engagé dans un combat.

Maître de guerre: Tout Ange de ce grade pourra accorder à ses compagnons de combat (situés à moins de 3 mètres) le pouvoir précédent.

Relations avec les autres Archanges

Hostiles: Blandine, Catherine, Christophe, Janus, Mathias, Novalis, Yves, Dominique, Joseph.

Neutres: Tous les autres.

Associés: Daniel, Jordi, Laurent, Georges.

Allié: Aucun.

Composantes d'invocation: (1) Hurler un slogan guerrier, (2) Un couteau, (3) Une hache de bataille, (4) Une hache de bataille (de fabrication antique), (5) Un château médiéval, (6) Le lieu d'une grande bataille, le jour de la bataille.

Novalis, Archange des Fleurs

- Et toi, mon petit Paul, qu'est-ce que tu as fait pendant les vacances ?
- Pendant les vacances ? Hou la la... ben, plein de trucs.
- Eh bien, tu vas nous les raconter. Tu parles lentement et tu essayes de faire des phrases correctes. C'est pour apprendre à bien t'exprimer. D'accord, mon petit Paul ?
- D'accord, Madame.
- Alors vas-y, mon chéri.
- Bon ben alors, avec ma Maman pendant les vacances, on a fait le bien.
- Le quoi ?
- Le bien. C'est quand on croit en Dieu et qu'on fait des tas de trucs sympas et que les démons y z'essayent de nous empêcher, mais ils sont trop bêtes, alors ils peuvent pas. Alors d'abord Maman elle est allée expliquer au monsieur qui veut faire le train dans les montagnes où il y a les ours qu'il fallait pas le faire parce qu'après, s'il y avait un train, les ours y z'allaient tous mourir. Mais alors d'abord on pouvait pas aller le voir, le monsieur, parce que y'avait des gens devant la grande maison, où il y a Tonton, là... la grenouille...
- Ah ! Mitterrand ! L'Elysée ? Tu es allé à l'Elysée, Paul ? Dis-moi, c'est merveilleux, ça !
- Ben oui, mais d'abord on pouvait pas, parce que y'a des gens en uniforme ils voulaient nous empêcher, alors ma Maman elle leur a jeté des fleurs à la figure, alors après y'en a eu d'autres qui étaient encore plus méchants alors Maman et moi on est devenu invisible - j'adore quand elle fait ça, Maman - et on est arrivé dans le bureau du monsieur, et je peux vous dire, il était vachement surpris quand on est apparu devant lui. Alors ma Maman elle lui a passé la main sur le front et elle lui a dit des trucs, et après il a fait tout ce qu'elle a dit, et elle lui a fait signer des papiers, et même que maintenant le train chez les ours, eh ben il est arrêté... Elle est vachement forte, ma Maman. C'est parce que s'tannange.
- Je... Oui. L'écologie, c'est très important, Paul, tu as raison. Nous en ferons le thème d'une de nos prochaines leçons. Et c'est tout ce que tu as fait, pendant tes vacances ?
- Oh ben non ! Après Maman elle a dit qu'il y'avait tous ces pauvres gens qu'on mettait dehors de leur maison alors qu'il faisait froid, alors elle a été déterrer des pavés avec des copains à elle et ils les ont lancés quand la police elle est arrivée et qu'ils voulaient mettre les pauvres gens dehors, alors le car de la police il était tout cassé et même qu'il y a un policier eh ben il a reçu un pavé en pleine figure, et qu'est-ce que j'ai pu rigoler...
- Oui, Paul. Hem. Là il s'agit peut-être des opinions et des actions privées de ta Maman, nous n'allons donc pas insister...
- Ben si, c'était rigolo ! Parce qu'après, alors, en arrivant à la maison, qu'est-ce qu'était caché ? Un démon !
- A la télévision ?
- Meuh non, pas à la télévision, un vrai démon ! Il était vachement méchant, il a commencé à taper sur ma Maman et moi alors forcément je me suis mis à pleurer. Alors Maman elle a crié très fort pour appeler son patron. Parce que son patron, des fois, il vient quand on a besoin de lui. Et là, pouf ! Il est venu, alors le démon, eh ben il était vachement emmerdé. Enfin bref, il est parti. Et puis après le patron il a discuté avec Maman et même qu'il était vachement content pour ce qu'elle avait fait pour le train, alors Maman elle a eu une promotion ! Mais c'est normal, Maman, elle est vachement forte. Parce que s'tannange.
- Oui... je. Oui. Bien sûr. Enfin, peu importe les détails, cet exercice est surtout un exercice d'élocution, finalement. La prononciation est importante. Par exemple, Paul, que veux-tu dire par "S'tannange" ?
- Ben, cé-ta-nange.
- "C'est un Ange". C'est ça ?
- Ben oui, ma Maman, c'est un Ange.
- C'est-un-Ange, voilà, c'est ça. Il est important de bien articuler chaque mot. C'est-un-Ange. Très bien, Paul. Et toi, Béatrice, qu'as-tu fait pendant les vacances ?



FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	6	2	5	3	6	50

Talents: Discussion+3, Savoir-faire+3, Médecine+2, Séduction+2.

Pouvoirs: Rajeunissement+3 (153), Beauté+3 (156), Calme+2 (166), Volonté supra-normale+2 (221), Invisibilité+2 (261), Détection du mal+2 (311), Détection de l'invisible+1 (313), Détection du futur proche+1 (314), Détection du danger+1 (315), Télépathie+1 (321), Lire les sentiments+1 (324), Rêve+2 (325), 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 passées
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

Promotion: Novalis est passé Archange en 90, après avoir rédigé les Evangiles.

Apparence et comportement: Les autres Archanges jugent la tenue vestimentaire de Novalis blasphématoire, car, si le Tout Puissant voyait la tenue dans laquelle il se présente sur Terre (couronne de fleurs, chemise hawaïenne, sandales), je pense qu'il serait un peu moins miséricordieux quant à sa montée en grade. Novalis est d'une gentillesse jamais égalée sur ce monde et évite les combats directs le plus possible.

Rôle: Comme son nom l'indique, Novalis représente un peu le jardinier de la Terre, encore qu'en ce moment, toute son énergie soit consacrée au problème de l'Amazonie où Satan concentre pas mal de ses efforts.

Possibilités d'intervention: 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 cools.

Distinctions accordées par Novalis

Serviteur du repos divin: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de détecter le degré 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 degré de haine entre deux personnes que le personnage voit.

Relations avec les autres Archanges

Hostiles: Daniel, Joseph, Laurent, Mathias, Michel, Georges.
Neutres: Tous les autres.
Associés: Christophe, Francis, Jean-Luc, Yves, Catherine.
Allié: Jordi.

Composantes d'invocation: (1) Le signe "Peace & Love", (2) Un badge "Nucléaire Non Merci", (3) Un gros bouquet de fleurs, (4) Au milieu d'un troupeau de moutons, (5) Au Népal, (6) Au milieu d'une grande manifestation humanitaire (Woodstock, Band Aid).





Yves, Archange des Sources

Judith était rousse et pulpeuse, comme dans les films. Ce n'était pas un hasard. Elle savait quels étaient les fantasmes des hommes et s'était créée - silicone, teinture, maquillage, habits - en conséquence. Judith était un Démon et que son corps soit affublé d'un prénom biblique la faisait beaucoup rire. Elle n'avait peur de personne et surtout pas des Anges. Elle possédait certaines capacités défensives qui la protégeaient contre les attaques directes. Les épées des fascistes au service de Laurent ne trancheraient que du vide. Quand aux autres... les intellos, les anges de pédés, comme disait son Prince, elle les méprisait. Elle était, elle aussi, une intellectuelle. Une intellectuelle qui n'était inhibée par aucune morale, plus forte, plus intelligente, plus perverse. Non. Personne ne l'aurait, personne. Judith était là depuis 30 ans et pensait qu'elle pouvait défier Dieu.

Un jour, Judith engagea un nouveau secrétaire. Pour sa boîte de production, elle ne prenait que des humains, les Démons étant, d'une manière générale, plutôt irresponsables. Sa méthode de sélection était très spéciale : elle ne prenait que des hommes, intelligents, efficaces, mais le moins charismatiques et indépendants possibles. Des "pauvres types" efficaces dans leur travail mais sans vie personnelle, qui lui vouaient donc une véritable admiration.

Son nouveau secrétaire sortait directement du moule : grand, laid, grassouillet, avec d'énormes lunettes cachant un regard vitreux. Il semblait à la fois fasciné et terrorisé par Judith, travaillait jusqu'à minuit sans se faire payer d'heures supplémentaires, anticipait ses moindres désirs et rougissait jusqu'aux oreilles si elle lui adressait le moindre compliment.

D'abord, Judith ne lui prêta pas plus d'attention qu'une fourmi. Puis, au fil des jours, elle s'aperçut qu'il était bon. Plus que bon, même : à ses collègues lui en faisaient des compliments, les difficultés quotidiennes s'évanouissaient sur son passage, réglées par la voix douce et persuasive de son assistant. Elle lui parla, s'amusa de voir sa main trembler quand il lui tendait une tasse de café, prit l'habitude d'ouvrir un peu plus les boutons de son décolleté quand il venait consulter des dossiers dans son bureau. Elle organisa avec lui des séances tardives de boulot pour qu'ils restent tous les deux seuls, prit une voix suave, laissa traîner son oeil dans le sien pour le seul plaisir de le voir chavirer.

Quelle intention avait-elle à l'égard de Jules (oui, pour ajouter à son ridicule, son prénom était Jules) ? Ne vous leurrez pas, il ne s'agissait pas d'amour. Juste de manipulation. Le plaisir de faire souffrir, de faire danser un homme au bout de ses fils de marionnettiste. Le rôle d'un Démon, en plus de toutes les petites activités quotidiennes exigées par les forces du Mal, n'est-il pas de corrompre les âmes ? Et celle-ci, avec son étrange parfum d'innocence, avait grand besoin d'être corrompue.

Pas d'amour donc... du moins pas au début. Car pour bien jouer le jeu, Judith se laissa inviter au restaurant. Elle l'écouta parler... de littérature ancienne, de poésie médiévale. Il récitait des vers tendres et chaleureux, dont la musique l'envoûtait étrangement. Elle se mit à regarder Jules d'un autre oeil. Y avait-il quelque chose derrière les grands yeux bruns et fous ?

C'est grâce à la poésie qu'elle se laissa entraîner chez lui. Un appartement comme elle l'avait imaginé, dans un désordre de célibataire, avec des livres partout. Il devait lui montrer un vieux recueil de poèmes d'amour. Judith s'allongea sur le vieux divan de skaï écorché pendant qu'il trouvait une ballade particulièrement adaptée. Il lisait très bien, mieux que ça même, et Judith, qui ferma les yeux sous la musique des mots, remarqua vaguement que sa voix avait légèrement changé - plus mâle, plus énergique. Elle sentit qu'il lui prenait la main. Tout était bien. Il se pencha vers son visage, vers sa gorge palpitante...

Le sang gicla d'un coup puis disparut en même temps que le corps de Judith. Jules posa le poignard, enleva ses lunettes, se redressa.

Ca avait mis longtemps. Mais toujours Dieu triomphe...

Il ramassa délicatement le volume de poésie et essuya d'un geste la goutte de sang qui s'y était déposée.

FO
2

VO
6

AG
3

PE
4

PR
5

AP
6

PP
57

Talents: Discussion+3, Baratin+3, Séduction+3.

Pouvoirs: Guérison de folie+3 (154), Guérison de phobie+3 (155), Volonté supra-normale+3 (221), Détection du mal+3 (311), Psychométrie+3 (312), Détection de l'invisible+2 (313), Détection du futur proche+2 (314), Télépathie+3 (321), Dialogue mental+3 (322), Lire les pensées+2 (323), 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 supranormale	221
5	Télépathie	321
6	Philosophie	Spécial

Promotion: Yves est aux côtés du Seigneur depuis le début de cette triste histoire...

Apparence et comportement: Yves n'a pas de comportement, car il décide et crée les comportements. Il n'intervient qu'extrêmement rarement sur Terre et passe le plus clair de son temps à méditer. La légende dit que c'est lui qui a eu l'idée du Mal... C'est l'Archange le plus respecté de tout le Ciel, et de loin.

Rôle: Nom trompeur, la Source est celle de la Connaissance... Yves est le gardien des Connaissances de la Terre entière. Il régit l'apport de la connaissance tant philosophique que religieuse. Yves sait tout, et s'il ne le sait pas, il l'invente et sert donc de référence à tous, sauf à Dieu.

Possibilités d'intervention: 1

Ce que pense Yves de...

Les êtres humains: Je connais 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: Obligatoires.

Les Archanges: Ils me respectent, moi aussi.

Les serviteurs: Ils portent le message de la connaissance.

Distinctions accordées par Yves

Serviteur de la connaissance: Cette distinction accorde au possesseur le pouvoir de lecture rapide.

Ami des sages: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir d'avoir une culture générale importante. Pour simuler ceci, le joueur peut consulter à tout moment une encyclopédie de son choix.

Maître du savoir divin: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de tout connaître sur le monde qui nous entoure. Le joueur peut en effet consulter à tout moment les règles du jeu.

Relation avec les autres Archanges

Hostile: Aucun.

Neutres: Tous.

Associé: Catherine.

Allié: Aucun.

Composantes d'invocation: (1) Un plan de Paris, (2) L'encyclopédie Universalis, (3) Résoudre toutes les énigmes d'un numéro de Jeux et Stratégies, (4) Réussir le concours d'entrée d'une grande école, (5) Lire dix langues, (6) Réciter la Bible par coeur.

Création des Démons

TRACTATUS: CRYPTICA SCRIPTURA

Fragment 4: "La matière est plastique devant l'esprit."

Fragment 9: "Il a vécu il y a longtemps mais il est encore vivant"

Fragment 41: "L'empire représente le dérèglement institué et codifié; il est insane et nous impose sa déraison par la violence, puisque violente est sa nature."

Philip K. Dick, "SIVA"

Que savez-vous de la vie, vous qui n'êtes jamais morts? Je me souviens d'une bacchanale en Haïti où Lucifer était convié. Enivrés aux nectars les plus fins, repus des mets les plus prisés, le petit jour nous découvrit empiés sur la plage, en un tas encore tressautant de nos corps nus et gras, mêlés à ceux, brisés ou déchirés, d'animaux et d'enfants. Epuisés de danses, de transes et de fornications, nous partîmes ensemble rejoindre en songe l'Enfer que, nostalgiques, nous avions platement évoqué par cette orgie terrestre.

Je me souviens aussi d'un juron inventé par Vephar que m'avait appris Kobal. Susurré sur un ton précis à l'oreille d'une nonne, son ironie obscène et pleinement répugnante la faisait sur le champ accoucher d'un oursin.

Je me souviens d'une série de missions dans les années soixante-dix, au service de Nisroch, à cartonner à la kalach' les douaniers thaïlandais. Une fois, au coeur de la savane Ethiopienne, nous avions, moment privilégié, tous les deux partagé pour fêter un arrivage, un cône de six cents grammes du plus savoureux cannabis.

Je me souviens d'un bain d'acide qu'avec un disciple d'Uphir nous avions pris dans une usine pétrochimique du sud du Brésil. Bricoleur astucieux, il avait pu y inverser deux valves avant notre départ et, au lieu des eaux usées normalement rejetées, ce sont cent hectolitres de poison enflammé qui se déversèrent le lendemain dans une baie touristique.

Je me souviens d'un duel à la loyale que j'ai failli gagner. Au coeur de la nuit électrique d'un parking d'Oslo, quand d'un geste précis, un Ange de l'Epée me décrocha la tête, je me souviens que j'ai souri comme j'ai pu.

Ainsi, amer, parcourant sans but précis l'ennui éternel du Grand Sous-Sol et mes souvenirs, je regrette la vie d'homme: j'attends votre heure qui est la mienne. Un jour enfin, parasite infernal, dans votre corps mort, je reprendrai vie. Et alors qu'un frère vorace croquera votre âme, moi, à la terrasse d'un café chic, je boirai à votre santé un verre de vin frais.

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

Morts-vivants

L'enveloppe corporelle d'un être humain peut être utilisée, après sa mort, pour créer un Mort-Vivant.

Son apparence est variée mais toujours effrayante pour les pauvres êtres humains. Ce sont, pour la plupart, des serveurs dociles et sans aucun sentiment. L'adversaire idéal contre un groupe d'humains devenu gênant, à condition que le travail soit bien fait et qu'il ne reste pas de survivant qui pourrait raconter l'histoire.

Ils servent aussi de garnisons dans les postes avancés et dans les endroits où les conditions de vie ne permettent pas de laisser des humains trop longtemps.

La colère



Les caractéristiques

Un mort-vivant de base est créé avec 12 points à partager dans les 6 caractéristiques de base. Le maximum est 4.

Les talents

Un mort-vivant de base est créé avec 4 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 morts-vivants possèdent 2 pouvoirs. Le niveau maximum est +0. Ils possèdent un nombre de PP égal à leur Volonté plus leur nombre de pouvoirs. Ils les récupèrent à raison d'un toutes les douze heures.

Objets et capacités spéciales

Les morts-vivants sont les serviteurs des Démons et n'ont donc aucune possession physique à part une

éventuelle arme dont ils savent se servir. Ils ne possèdent que deux capacités spéciales: leur apparence horripilante et le fait qu'ils sont déjà morts.

Peur: Tomber nez à nez avec un mort-vivant est une expérience bien peu amusante pour un être humain. On considère qu'il possède le pouvoir de peur au niveau +1. Ce pouvoir correspond au 164-Peur de la table des pouvoirs de Démons à deux exceptions près: il ne consomme aucun PP et n'affecte que les êtres humains normaux dans un rayon de 5 mètres (une tentative toutes les dix minutes).

Résistance physique: Voir partie "Effets des blessures sur les morts-vivants". Ils sont, de plus, immunisés aux poisons, maladies, au vieillissement et à la douleur. Ils peuvent survivre sans aucune nourriture et sans oxygène mais ne peuvent vivre dans l'espace à moins de posséder le pouvoir "Anaérobiose".

Quelques morts-vivants

Certains morts-vivants spéciaux ne possèdent pas les mêmes caractéristiques que ci-dessus.

	Caractéristiques	Pouvoirs	Talents
Zombies (2D6)	9(3)	-	4(+2)
Zombies (5D6)	7(2)	-	2(+1)
Squelettes (1D6)	11(3)	-	4(+2)
Squelettes (2D6)	9(2)	-	2(+1)
Goules (1D6)	12(3)	-	7(+2)
Goules (2D6)	9(2)	-	5(+2)
Vampire	12(4)	3(+2)	8(+2)

Familiers

Quand un Démon meurt, il retourne pour un petit moment (deux à trois cents ans) près de Satan, avant d'être transformé en Familier. Cette créature est simplement un Démon doté d'un nombre minime de pouvoirs qui est au service d'un Démon encore vivant. Il est le plus souvent docile mais peut devenir un peu mesquin s'il possède de nombreux pouvoirs. Il est de toute façon aigri de ne plus être un Démon à part entière et doit toujours être surveillé.

Les caractéristiques

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

Les talents

Un familier débutant est créé avec 4 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 familiers débutants possèdent 3 pouvoirs. Le niveau maximum d'un pouvoir est +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 six heures. On peut conseiller le pouvoir "Télépathie (321)" pour un familier particulièrement serviable et qui souhaite rester en contact quasi permanent avec son maître.

Objets et capacités spéciales

Les familiers ne possèdent normalement aucun bien matériel car ils sont déjà des "objets" vivant au service du Démon qui les dirige. Ils sont plus résistants que les êtres humains. Voir "Effets des blessures sur les familiers".

Démons

Les Démons sont les créatures que les joueurs incarneront le plus souvent. Ils sont d'un naturel ambitieux, mais leurs capacités et défauts varient d'un individu à l'autre. Une campagne mettant en scène un groupe de Familiers ou de Morts-vivants est possible mais assez difficile à équilibrer. Un maître de jeu débutant se devra de faire créer à ses joueurs des Démons.

Les caractéristiques

Un Démon débutant est créé avec 18 points à partager dans les 6 caractéristiques de base. Le maximum est 5.

Les talents

Un Démon débutant est créé avec 10 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 Démons débutants possèdent 4 pouvoirs. Le niveau maximum d'un pouvoir est +2. Ils possèdent un nombre de PP maximum égal à leur Volonté plus leur nombre de pouvoirs. Ils les récupèrent selon un barème dépendant de leur supérieur direct (c'est-à-dire le Prince-Démon qu'ils servent).

Objets et capacités spéciales

Les Démons ne possèdent, à leur création, que quelques biens autres que des vêtements (certains pouvoirs leur permettent d'acquérir des armes maléfiques très puissantes). Ils n'ont aucune autre capacité spéciale à part leur résistance phénoménale aux coups (Voir "Effets des blessures sur les Démons") et leurs caractéristiques surhumaines.

L'avarice



La tête me tourne. Je suis Patrick Beloin, 34 ans, célibataire, caissier à Momoprix, domicilié au 13 bis rue de la Chancellerie à Chaville. Gloire à Satan. J'ouvre les yeux, une horloge: 11h 56. Allongé nu sur un lit blanc, un masque à oxygène sur le nez, je vois flou. Des gens en blanc se pressent autour de moi.

- "Rémission complète d'un cancer généralisé en moins de 12 heures... un cas unique au monde! Messieurs, pas plus tard qu'hier soir, j'hésitais à débrancher monsieur Beloin après qu'il eut fait son second arrêt cardiaque et aujourd'hui le voici prêt à traverser le Sahara à cloche-pied... un vrai miracle."

Sur les radios qu'ils se passent, mes poumons ressemblent à deux bananes sèches, déjà une minute d'écoulée, je me hais. Je me lève et ôte mon masque. Tous sursautent puis éclatent de rire. Le plus âgé prend la parole.

- "Alors monsieur Beloin, on veut déjà prendre congé de nous? C'est la grande forme à ce que je vois!"

En réponse, je lui arrache la tête d'un coup de dent. 1. Je compte, ils sont quatre à arborer une expression figée entre le sourire jovial et l'horreur totale. Tous réalisent, crient et gesticulent. A ma droite, une bonbonne d'oxygène. Je vomis dessus un bon litre d'acide, l'explosion m'arrache un bras. Je souffre mais je m'amuse bien. Fenêtre, murs, meubles et humains sont soufflés et disloqués. 5. Je sors dans le couloir. Tiens, j'ai aussi blessé une infirmière. Une alarme me vrille les tympans. Les blessés ne comptent pas: d'un coup sec du talon, crac, je brise sa nuque. 6. Des hommes en blanc arrivent vers moi pour me secourir. Sur une table à roulettes métallique, je saisis un trépan et empale le premier. 7. Sans comprendre, les autres tentent de me maîtriser. Ils sont deux, je frappe. Un tibia cède sous mon coup de pied, le second prend la fuite, je lui lance dans le dos une poignée de scalpels, touché, il hurle mais galope de plus belle.

- "REVIENS A MOI."

Comme un pantin, il s'exécute. Je saisis une scie et lui tranche le bassin. Il tente de reprendre son équilibre, choit lamentablement en deux parties puis tressaute dans ses tripes. Il a une montre. Je la lui emprunte. Lui me regarde incrédule. Il est 11h 57 et 45 secondes. 8. Celui dont j'ai fracturé le tibia rampe devant moi en poussant de petits gémissements paniqués. Je lui lance:

- "Rassurez-vous, Dieu existe aussi!" et lui décalotte la tête comme un oeuf à la coque. 9.

Au loin, des cris, des ordres sont hurlés. Dans les haut-parleurs, une voix autoritaire demande à la sécurité d'intervenir au quatrième étage. Mon voyage touche à sa fin. Un ascenseur s'ouvre, en sort un flic.

- "DONNE-MOI TON ARME ET AGENOUILLE-TOI."

Sans comprendre, il obéit. 10. Je pousse son corps, j'entre dans l'ascenseur, j'appuie sur un étage au hasard, je vérifie l'arme. Six balles. Au second, les portes s'ouvrent. Un sourire m'échappe. C'est la maternité.

Satan, pourquoi gâcher ainsi tes forces à incarner des bêtes malades et stupides comme moi?

Pour le spectacle mon fils, pour le spectacle.

Création des personnages-joueurs

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

1- Le personnage choisit un premier pouvoir dans la table privilégiée du Prince qu'il sert.

2- Le personnage détermine semi-aléatoirement 3 pouvoirs dans la table générale ou aléatoirement dans la table privilégiée du Prince 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 au Démon (un pour le défaut, un pour le pouvoir).

Les pouvoirs des Démon

Chaque fois qu'une créature maléfique doit déterminer un pouvoir, elle doit jeter un d666 sur la table ci-dessous puis se référer aux explications données après. Un pouvoir acquis de cette façon l'est au niveau +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 se distinguent parce que leur nom est indiqué en italique. Leurs effets cumulatifs sont indiqués dans leur description. Si une caractéristique est signalée après le nom du pouvoir entre parenthèses, c'est celle que l'on associe au pouvoir pour déterminer une éventuelle réussite. Lors de la création d'un personnage possédant des pouvoirs, ceux-ci sont déterminés à l'aide la méthode "semi-aléatoire" (voir ci-dessous). Par la suite, l'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 (le Prince-Démon dans le cas d'un Démon et Satan dans le cas d'un Prince-Démon) 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.

Liste des pouvoirs

1- POUVOIR OFFENSIF

11- Attaque corporelle

- 111- Dents
- 112- Langue
- 113- Griffes
- 114- Pattes

115- Queue

116- Cornes

12- Attaque à distance

- 121- Feu
- 122- Glace
- 123- Energie
- 124- Onde de choc
- 125- Télékinésie
- 126- Acide

13- Attaque non létale

- 131- Charme
- 132- Sommeil
- 133- Faiblesse
- 134- Peur
- 135- Paralyse
- 136- Coma

14- Absorption

- 141- Volonté
- 142- Force
- 143- Energie sexuelle
- 144- Douleur
- 145- Violence
- 146- Apparence

15- Malédiction

- 151- Maladie
- 152- Stérilité
- 153- Vieillesse
- 154- Folie
- 155- Phobie
- 156- Laideur

16- Contact

- 161- Poison
- 162- Maladie
- 163- Paralyse
- 164- Peur
- 165- Acide
- 166- Douleur

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 supranormale
- 222- Non-détection
- 223- Multiplication
- 224- Boomerang

225- Immunité
226- Régénération
23- Couverture
231- Chef d'entreprise
232- Rock-Star
233- Présentateur TV
234- Vedette de cinéma
235- Politicien
236- Sportif professionnel
24- Augmentation temporaire des caractéristiques

241- Force
242- Précision
243- Agilité
244- Apparence
245- Volonté
246- Perception
25- Défense temporaire
251- Champ de force
252- Glace
253- Feu
254- Champ magnétique
255- Rebond
256- Conversion
26- Camouflage
261- Invisibilité
262- Caméléon
263- Forme gazeuse
264- Liquéfaction
265- Réduction
266- Polymorphe

3- POUVOIR UTILITAIRE

31- Détection
311- Bien
312- Ennemis
313- Invisible
314- Futur proche
315- Danger
316- Vérité
32- Communication
321- Télépathie
322- Dialogue mental
323- Lire les pensées
324- Lire les sentiments
325- Dialogue multiple
326- Cauchemar
33- Déplacement
331- Téléportation
332- Vol
333- Bond

334- Vitesse
335- Forme gazeuse
336- Déplacement temporel
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
362- Reptiles et batraciens
363- Oiseaux
364- Insectes et arachnides
365- Mammifères et marsupiaux
366- Poissons et mollusques

4- OBJET

41- Arme
411- Arme de contact maudite
412- Arme à distance maudite
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- Sceptre
423- Crâne
424- Pierre précieuse montée en bague
425- Dague de sacrifice
426- N'importe quoi de baroque

43- Locaux

431- Morgue
432- Cimetière
433- Immeuble
434- Hôpital
435- Laboratoire
436- Eglise
44- Planque
441- Caveau

442- Catacombes
443- Egouts
444- Métro
445- Squat
446- Hangar
45- Signe extérieur de richesse
451- Yacht
452- Chevaux de course
453- Voitures de course
454- Jet privé
455- Ile déserte
456- Résidence secondaire
46- Etablissement
461- Restaurant
462- Hôtel
463- Industrie
464- Boîte de nuit
465- Casino
466- Boutique de luxe
5- SERVITEUR
51- Mort-vivants
511- Zombies
512- Zombies
513- Squelettes
514- Squelettes
515- Goules
516- Goules
52- Mort-vivant intelligent
521- Vampire
522- Momie
523- Fantôme
524- Poltergeist
525- Pseudo-Démon
526- Animal mort-vivant
53- Familier (animal)
531- Rat
532- Chat
533- Serpent
534- Araignée
535- Corbeau
536- Gecko
54- Familier (être humain)
541- Serviteur classe
542- Trasher
543- Grosse brute
544- Punk
545- Tueur psychopathe
546- Call-girl
55- Familier (divers)
551- Poupée

552- Bébé

553- Diablotin

554- Véhicule

555- Maison

556- Jouet

56- Relations

561- Démon

562- Prince-Démon

563- Politicien

564- Mafioso

565- Avocat

566- Hacker

6- LIMITATION

61- Défaut physique naturel

611- Etat cadavérique

612- Membre coupé

613- Cicatrice

614- Dandy

615- Ancienne mode

616- Tic

62- Défaut physique surnaturel

621- Odeur suspecte

622- Couleur de la peau

623- Cornes

624- Couleur des yeux

625- Ailes

626- Queue

63- Folie

631- Paranoïa

632- Pyromane

633- Mégalomanie

634- Monomaniaque

635- Tueur psychopathe

636- Kleptomanie

64- Phobie

641- Croix

642- Enfants

643- Armes à feu

644- Lumière

645- Grands espaces

646- Technologie

65- Besoin

651- Sang

652- Acte sexuel

653- Douleur

654- Violence

655- Jeunesse

656- Perversion

66- Bonté

661- Loyauté

662- Gentillesse

663- Pitié

664- Timidité

665- Naïveté

666- Le nombre de la Bête

SPECIAL

Accoutumance

Art de combat

Attaque mentale

Baiser vampirique

Barbarie

Camisole

Cauchemar mortel

Corruption

Décrépitude

Discorde

Disparition

Froid

Gag absurde

Goinfrerie

Humanité

Incendie

Infection

Invention

Message officiel

Message subliminal

Oeuvre d'art

Orgasme mortel

Ouverture

Pari stupide

Possession

Projection temporelle

Résurrection

Révolte

Séisme

Suicide

Transformation

Vengeance toxique

Vie subaquatique

La paresse



- CLIC... un deux... un deux... essai micro... ESSAI ESSAI... ça a l'air de marcher, parlez vous aussi...

- Si les hommes politiques étaient des footballeurs, ben on les verrait prendre leur douche après les élections.

- Très amusant... Bon, le dictaphone, c'est juste pour prendre des notes, je vous rassure, ça n'a aucune valeur juridique.

- M'en fous.

- Parfait, dans ce cas nous pouvons commencer. Si vous vous présentiez, ça ferait une intro du tonnerre.

- J'm'appelle Gradzjouk M'h'Mômzeck mais les amis m'appellent Bob.

- C'est exotique, mais dans l'annuaire, on vous trouve à Jean Guzo, un nom qui fait déjà moins guitar hero algérien.

- Je sens bien que vous vous moquez. Jean Guzo, fonctionnaire aux P&T en préretraite anticipée, c'est le type dont j'ai pris possession. En fait, moi je suis un démon incarné dans ce blaireau... C'est une couverture en peau de con si vous préférez.

- Un démon incarné donc... Alors vous pouvez sûrement faire des tas de trucs répugnants, du genre gonfler votre ventre en bavant les yeux révoltés?... Non? Parce que si vous me faites pas un truc un peu visuel, mon photographe se s'en va pour rien.

- Vous préféreriez pas une bête photo de moi au milieu de ma collection de chouettes en porcelaine?

- Non.

- Ou bien dans le genre répugnant, je peux aussi vous chanter a cappella tout le répertoire de Pierre Bachelet accompagné de ce simple tambourin.

- Pitié.

- Bon dans ce cas, si ça peut vous faire plaisir... raaahhh gah... raaaaaahhhhh... ça vous va?

- C'est nul.

- Vous les journalistes, vous n'êtes jamais contents.

- Allez on s'casse patron, vous voyez pas que ce type se paye notre tête.

- Attendez! Partez pas, j'veux jurer, j'ai plein de super-pouvoirs!

- ...

- Tenez, par exemple... je peux compter jusqu'à cinquante et un sans reprendre ma respiration! Regardez, c'est saisissant! Undeuxtrosquatrecinqsixseptuitneuf... mmmmmhhhhhhh... ppppffffff... dixonzedouzetrei...

- Là! Entre neuf et dix, j'ai vu reprendre sa respiration. C'est vraiment atterrant. Prends quand même une photo de lui, il est tout bleu tellement il est essoufflé... "FLshhh!"... Prends en aussi une de lui qui toussote...

- ... kuuff!... kuuff!... "FLshhh!" ... kuuff!... C'est vrai qu'aujourd'hui j'tiens pas la grande forme mais pas plus tard qu'avant hier, je jouais au Scrabble avec mon pôte le Prince-Démon du froid...

- Un certain Gros Sel je crois, vous m'en aviez parlé au téléphone...

- Non Crocell... qu'importe... eh bien vous ne devinerez jamais c'qu'il a fait...

- ... Un mot?

- Mieux que ça! Un SCRABBLE! 289 points avec "Fibrustulette".

- Ca existe pas "fibrustulette".

- Ah bon?

- Prends aussi une photo de sa déception... On pourra la caser dans le papier sur l'impuissance des agriculteurs face au mildiou... "FLshhh!"... Parfait, maintenant on remballé. A quatre heures on doit interviewer l'autre taré avant sa traversée de l'Antarctique en bouée canard... putain de métier.

- Partez pas, j'ai aussi la collection complète des posters de Simone Veil!

- C'est pas vraiment un super-pouvoir.

- Non, mais j'en ai un d'elle toute nue.

- Ah... montrez toujours...

- ... Mmmm... où j'ai foutu... c'est une véritable pièce de collection... extrêmement rare... je l'ai obtenu à prix d'or... Ah! le voilà!

- ...

- Beuh... Patron, c'est le montage photo le plus consternant de ma carrière: on a découpé la tête sur une affiche électorale pour la coller sur un poster de Brigitte Nielsen... ya même marqué Vidéo7 en bas à droite.

- Briseur de rêve!

- Casses-burnes! Bon on s'trace René.

- Laissez-moi une dernière chance, je peux sortir ma langue tellement loin que je peux même pas en toucher le bout en allongeant le bras au maximum.

- Foutez-vous la où j'pense.

- Euh... là? Ok... c'est pas trop dégueu pour Paris-Match ça? Bah, vous connaissez votre métier de toute façon...
 AAAAhhh... SLURRRRRRRPPSSSHH... PRRRRRRROUPplplplplplplpl...
 - ...
 - sniff... sniff...
 - La phlopto prenez la hzite parcequeueu cé pa confortabzleuh com' posifion...
 - ... René?!... Arrête de sangloter et prends moi cette putain de photo!!!!... Doux Jésus...
 - sniff... sniff... "FLshhh!"... sniff...
 - Et fouzalez bvoir quand j'vla fais remonter par les zintefins zvusqu'à la bousscheuh ch'est déhlirant!... PROUBL...
 plplp... GLORGill... blblsh... ahors? ça zjete hun?!
 - ...
 - sniff... "FLshhh!"... sniff...
 - Et v'peux marcher vdans fcette posviffion... hegardez... veu fais l'poirier et HOP! ve sautille ... gngn... fur leu bout ...
 gngnn... de ma hangue ...gngngn...
 - Excusez-moi monsieur Guzo, pouvez-vous m'indiquer les toâlBiblbBRAAHHHRHGLLL!...
 - Fê rien fê du parquet.
 - sniff... "FLshhh!"... sniff... Bh... Blh... RAAHHHRHGLLL!...
 - Putain René, t'as gerbé sur ton Minolta!
 - SLLLLUUUUUURRRRPSH... et hop z'est plus qu'à ravahhler ma hangue... zzzzzzzzzlllllp! Et voilà! Alors?! C'est
 pas un super-pouvoir ça?!
 - Euh... comment dire... c'était pas mal du tout... vous ne pourriez pas nous le refaire une p'tite dernière fois, mon
 collègue René a gerbé sur son Minolta.
 - Nan.
 - J'vous en supplie!!!
 - Faites attention vous avez un genou dans votre gerbe.
 - sniff... on s'casse patron?
 - Euh... oui... Eh bien merci pour tout monsieur Guzo.
 - De rien. Appelez moi Bob.
 - sniff... au revoir monsieur Bob.
 - N'oubliez pas votre dictaphone.
 - Putain de métier. CLIC.

La hiérarchie

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

Les différents rangs

Les Morts-vivants

Les morts-vivants forment le plus gros des armées de Satan. Ils sont créés à l'aide d'humains morts et sont, pour la plupart, inintelligents. Ils peuvent à la rigueur devenir Familiers mais jamais Démons. La seule exception notable est le vampire qui peut facilement obtenir le rang de Familier et même de Démon (mais c'est déjà plus rare).

Les Familiers

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

Les Démons

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

Les Princes-Démons

Les Princes-Démons ne craignent que Satan lui-même et doivent prendre garde à leurs "alliés", que ce soit leurs serviteurs ou les Princes de leur rang. La punition reste la régression à l'état de Familier, même pour un Prince de ce rang depuis 6 ou 7 siècles.

Rapport avec ses supérieurs

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

Les missions

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

Récompenses

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

Type	Pouvoir	Niveau
Victoire marginale	Aléatoire	A
Victoire normale	Semi-aléatoire	B
Victoire totale	"Au choix" du personnage	B

A: Au lieu de se voir accorder un nouveau pouvoir, il peut augmenter l'un de ceux qu'il possède déjà (choisi par le maître de jeu) d'un niveau (jamais au-dessus d'un maximum possible).

B: Au lieu de se voir accorder un nouveau pouvoir, il peut augmenter l'un de ceux qu'il possède déjà (choisi par le joueur) d'un niveau (jamais 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 s'il agit contre l'avis de son supérieur, il subit une punition et se voit doter d'un défaut (à tirer au sort sur la table des pouvoirs avec un d666 dont le chiffre des centaines est obligatoirement 6). 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 son supérieur, il peut en faire profiter ses serviteurs.

Récompenses

Quand un personnage reçoit, en guise de 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 qui a été 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
Mort-vivant	6
Familier	9
Démon	Illimité
Prince-Démon	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 sa durée) sera entièrement laissé à l'appréciation 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 serviteur (pour les Familiers ou les Morts-vivants) ou d'un vol (pour un objet magique).

Statut social et pouvoirs annexes

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

- Le premier grade (et le premier pouvoir annexe) est obtenu dès que le Démon réussit correctement une mission ou dès la première action d'éclat (brûler un immeuble pour Belial, couler un bateau pour Vephar ou bien encore provoquer un divorce pour Malphas).
- Le deuxième grade (et le deuxième pouvoir) est obtenu dès que le Démon possède 20 points de pouvoir. Ce grade accorde un bonus de 1 lorsque le personnage tente de faire intervenir son Prince-Démon.
- Le troisième grade (et le troisième pouvoir) est obtenu lors d'une action particulièrement éclatante ou d'une mission particulièrement réussie (déclencher une guerre pour Malphas, faire brûler une ville pour Belial). Ce grade accorde un bonus de 2 lorsque le personnage tente de faire intervenir son Prince-Démon.

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

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

Changement de leader

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

Pouvoirs possédés par certaines créatures maléfiques

Aura maléfique

Cette capacité, possédée par tous les Démons et Princes-Démons, permet à la créature de faire apparaître une aura autour d'elle visible seulement par les Démons, Princes-Démons, Familiers, Anges et Archanges et qui indique, en plus, (si elle le désire) sa puissance selon 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 démoniaque

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

Invocation de son supérieur

Tout Démon (même sans grade) peut tenter d'invoquer son supérieur s'il se sent en mauvaise

posture. Attention: ce pouvoir devra être utilisé avec parcimonie si vous ne voulez pas vous attirer les foudres dudit supérieur.

On peut tenter d'invoquer son Prince-Démon une fois par seconde et ce dans n'importe quelle situation du moment que le personnage peut penser (donc impossible s'il est dans le coma ou assommé et possible s'il est paralysé ou changé en pierre). Si l'invocation rate on peut réessayer dès la seconde suivante avec un malus supplémentaire de 4 colonnes. Ce malus est cumulatif avec tous les autres modificateurs et s'annule dès que le supérieur est invoqué ou qu'une heure s'est écoulée depuis la dernière tentative.

Comment bien incarner un Démon

Depuis l'aube des jeux de rôles, les joueurs les moins intelligents ont toujours aimé incarner un personnage maléfique, simplement parce que les limites données pour les autres "types de personnage" (code de conduite, hiérarchie, notion de sauvegarde de la vie) sont contraignantes. Dans

INS/MV, il n'est pas vraiment facile d'être mauvais. Il faut toujours répondre de ses erreurs à ses supérieurs et ils sont en général, et pour une fois, bien plus stricts que ceux des Anges. Quant au respect de la vie, cette notion n'existe pas et tous les êtres vivants de la Terre sont considérés par les Démons et par Satan comme des jouets que l'on utilise et que l'on jette une fois qu'ils ont servi (ou une fois qu'ils sont cassés). Un bon joueur de INS/MV devra toujours respecter les sept commandements suivants:

1- Les ordres de Satan doivent toujours être suivis

Satan est votre chef. Il vous a créé et peut vous détruire. Si vous mourez sur Terre, c'est que vos actions sur cette planète n'ont pas été suffisamment élogieuses. Quels que soient ses ordres, il est de votre devoir de les exécuter. Il ne peut se tromper. Il ne détient pas la vérité, il l'est.

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

Toute action offensive des forces du Mal devra être planifiée et longuement préparée. Elle ne devra laisser aucune trace de l'intervention de créatures maléfiques. Il faudra toujours faire passer un mort suspect pour la victime d'un être humain. Les actions au grand jour des forces du Mal (l'Armageddon par exemple) ont prouvé que cela n'était pas du tout souhaitable. Pour être puissant, le Mal doit rester caché.

3- Les ordres de son supérieur doivent toujours être suivis

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

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

Un Démon ne doit montrer aucune pitié envers les membres des forces du Bien. Même si votre supérieur direct ne considère pas la violence comme



L'extraordinaire aventure de la caissière du supermarché d'en bas

Cette histoire est dédiée tout spécialement à l'extraordinaire crétin qui inventa, un lendemain de beuverie, ce slogan impérissable:

"CHOCOPAIN©, le petit lutin des matins rieurs."

Le supermarché se dressait à l'angle de deux rues anonymes d'un vieux quartier de la capitale. Un coin de sa façade, décoré avec sobriété, avait été recouvert d'une affiche un week-end entier. Cette annonce faisait vent d'offres probables d'emploi, qui ne demandaient guère de qualifications. Stéphanie rentrait tout à fait dans ce créneau, sa spécialité étant en effet la non-spécialisation (ou l'ultra-polyvalence), mais elle avait un joli petit cul qui, pour un peu que l'on ne regarde que lui, aurait pu la rendre à peu près attrayante.

Le lundi venu, elle quitta son studio minable aux aurores pour aller au rendez-vous susmentionné. Elle entra dans le magasin, jeta un bref coup d'oeil aux deux caisses, laissées là, à l'abandon. Elle trouva toute suite la porte battante du bureau des ressources humaines.

Un homme entre deux âges, un bouc taillé en pointe et entièrement vêtu de noir lui faisait face, le cul mollasson tordu sur un fauteuil bleu en faux skaï.

- Mademoiselle, bonjour, dit l'homme d'un ton enjoué, je suis monsieur René, le gérant, mais mes amis m'appellent monsieur René.
- Je viens pour l'annonce c'est bien ce matin le rendez-vous?
- Oui tout à fait, ahhh il me semblait bien que j'avais affaire à une personne nantie d'esprit... Nous cherchons une caissière, vous avez des références?
- Oui j'ai travaillé dans une pâtisserie arabe pendant deux semaines, à la caisse justement...
- Comme le monde est bien fait... fit l'homme avec un sourire révélant outre des dents jaunâtres, une belle paire de gencives d'abruti... Cela me convient parfaitement, vous pouvez commencer dès aujourd'hui.
- C'est vrai? Je m'y mets dès maintenant?
- Ça roule Simone... Avant que Stéphanie ait eu le temps de se régaler de ce trait d'esprit, l'individu l'avait happée par l'épaule, traînée jusqu'à la caisse et allumé l'appareil.

La journée commençait bien... La première cliente arriva vers midi, fouina dans les rayons du fond, plus ou moins bien éclairés, puis, un quart d'heure plus tard s'avança d'un pas pesant vers la caisse, elle déposa son barda sur le zinc. Oeufs, lait farine, pain de son, fromage de chèvre..... Au fur et à mesure que les articles s'amoncelaient de l'autre côté de la frontière commerciale, Stéphanie avait eu le temps de se faire la main sur la caisse et tapait désormais dessus avec enthousiasme et frénésie.

... Calamars en boîte, oeufs , boîte de... BIIHPP.

La boîte argentée sur laquelle ne figurait aucune étiquette n'avait visiblement pas de code-barres.

- MONSIEUR RENE j'ai un problème à la caisse...
 - Mmm de quel ordre ce problème? Pas de code-barres? Mmm oui bien sûr, c'est la viande de chien, le code est 021563.
 - Merci beaucoup, excusez-moi encore...
- Elle tapa le code avec célérité, sur l'écran de la caisse le nom de l'article apparut en caractères L.E.D. fluo bleu/techno : 021563 viande chien 25,30f.
- Voila, cela vous fait 158 francs trente, la viande pour chien comprise...
- Dites donc madame, à 30 francs la boîte de barbaque pour chien: il doit avoir un sacré pedigree votre toutou...

La vieille édentée la regarda avec un air hagard.

- Mademoiselle, je n'ai pas de chien.

- Ah bon? Rhooo excusez-moi fit Stéphanie en palissant de surconfusion.

Après l'heure de la pause, le magasin fut déjà plus nettement fréquenté.

Stéphanie tapait de plus belle.

... Pain complet, lait de nourrice, hachis de canard, poulet sauce grasse, brochettes de chat à la purée de poivrons.

Brochettes de chat....

Elle prit la boîte dans ses mains, regarda l'étiquette où un dessin de style figuratif représentait deux matous noirs empalés sur une broche au-dessus d'un feu...

Elle ouvrit toute grande sa bouche de mérrou puis son regard glissa vers l'infini.

- Mademoiselle, je suis pressé.

- Euh... Oui, excusez-moi...

... Entrecôtes de vieillard mis en boîte à la Salpêtrière...

Hein? fit la caissière dans un surprenant élan d'intelligence...

De la viande pour chien?? Non... De la viande de chien!!! C'était bien ce qu'il avait dit... Voyant la mine impatiente du client, elle reprit son travail, laissant ses réflexions à son subconscient.

Elle ne vomit qu'en voyant le bocal de potage de niard façon gregory, où des petits yeux flottaient entre deux eaux, ce fut stupide, mais sur le moment, cela lui rappela la tour Eiffel en plastique dans son cercueil de verre, celle qui quand on la secoue, y'a de la neige qui tombe. Ce machin ornait sa cheminée depuis deux ans...

Elle fut prise d'un soudain accès d'hystérie et se mit à branlotter le bocal sur un rythme quasi métronomique, faisant ainsi s'entrechoquer les globes oculaires, les affublant ainsi d'un strabisme divergent que n'aurait certes pas renié Sartre...

MONSIEUR RENE!!!!

Bureau du monsieur René en question, après la fermeture...

... Oui ma petite Stéphanie, va bien falloir vous y faire, certains de nos clients ont des goûts très spéciaux, plus spécialement nos fines gueules... Nous sommes des champions dans notre genre sur la place de Paris. Et puis en vous voyant comme ça, ressemblant à un ravissant petit mannequin de chez Olida, moi je vous le dis tout net, vous avez un brillant avenir dans le commerce de détail alimentaire!

- Monsieur René je n'en doute pas... Mais je ne pense pas que je sois vraiment très...

- Tss tss quel dommage, cela arrive tellement souvent, nos caissières marinent généralement une semaine avant de quitter le boulot...

- Et que font-elles après?

- Et bien, tout dépend de l'endroit où elles ont pataugé bien sûr...

Elles peuvent soit passer chef de rayons, soit se retrouver dans le présentoir promotions de la semaine, et pour ce dernier cas, parfois avant même la fin de la première journée...

- Euh et y a-t-il des perspectives d'avancement??

- Bien sûr, parfois vous avancez d'une boîte à une autre si j'ose dire...

Deux semaines plus tard....

- Attendez madame, ce foie de cambodgien est périmé depuis plus d'un mois, je vais vous le faire changer...

- Mais de quoi je me mêle!!!

- Mmm oui bien sûr, mille pardons.

un moyen sûr d'arriver à ses fins, il vous faudra toujours éliminer vos ennemis quel qu'en soit le prix. La pitié n'existe dans le cœur d'aucun serviteur de Lucifer.

5- Le meurtre inutile d'innocents est à éviter

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

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

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

leur faites jamais oublier que vous êtes leur seul et unique chef.

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

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

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



Quelques Princes-Démons

Chaque Prince-Démon possède ses talents, pouvoirs et caractéristiques comme n'importe quel Démon mais affecte aussi les créatures sous ses ordres. Les Princes-Démons ne vivent pas sur Terre et ne détiennent donc pas de possessions physiques régulières. On estime que s'ils choisissent de venir sur Terre (pour la modique somme de 2 PP), ils apparaissent avec un équipement créé par Satan pour l'occasion.

Ils peuvent retourner volontairement dans le monde de Satan pour 4 PP. Ils sont très résistants (Voir "Effets des blessures sur les Princes-Démons") et ont la capacité d'accorder des PP à leurs serviteurs (les Démons) selon un barème particulier à chacun (Voir "Quelques Princes-Démons"). Ils récupèrent leurs PP selon la simple formule suivante: 1 PP récupéré toutes les 3 heures.

Talents: Les Princes possèdent tous les talents "humains" et tous les pouvoirs démoniaques au niveau +0. Ceux dont ils jouissent à un niveau supérieur sont indiqués dans la description de chaque Prince.

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

Pouvoirs privilégiés: Lorsqu'un être sous les ordres d'un Prince-Démon reçoit un pouvoir semi-aléatoire, il peut, au lieu de cela, tirer au sort un pouvoir parmi les six qui sont décrits pour chaque Prince. En toute logique, le Prince-Démon possède tous les pouvoirs contenus dans cette liste spéciale au niveau +0 (au minimum).

Promotion: Moment où est apparu sur Terre le Prince-Démon en question (et surtout en quelle circonstance).

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

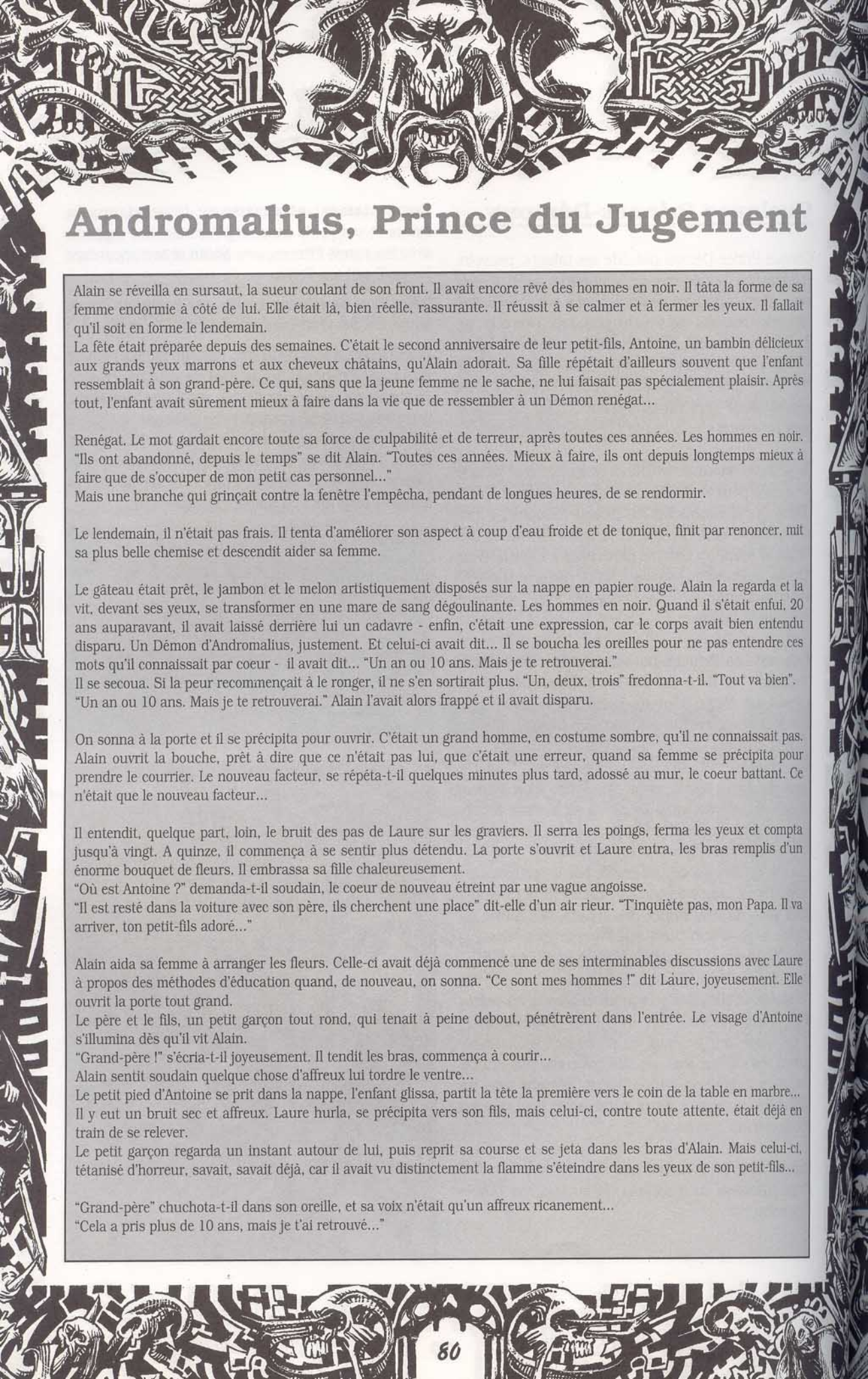
Rôle: Type de mission confiée par Satan au Prince (et donc à ses serviteurs) en question.

Possibilités d'intervention: Facteur (utilisé comme une caractéristique) qui permet de déterminer si le Démon vient aider l'un de ses serviteurs 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 le Démon intervient. On doit utiliser les modificateurs suivants (exprimés en nombre de colonnes):

Événement	Mod.
Demande futile	-3 (minimum)
Démon de grade 2	+1
Démon de grade 3	+2
Le Démon risque de mourir	+1
Le Démon combat un Archange	+1
Dernière intervention:	
Moins d'un mois	-4
Un mois ou plus	-2
Un an ou plus	+1
Puissance du Démon	+PP/10



La luxure



Andromalius, Prince du Jugement

Alain se réveilla en sursaut, la sueur coulant de son front. Il avait encore rêvé des hommes en noir. Il tâta la forme de sa femme endormie à côté de lui. Elle était là, bien réelle, rassurante. Il réussit à se calmer et à fermer les yeux. Il fallait qu'il soit en forme le lendemain.

La fête était préparée depuis des semaines. C'était le second anniversaire de leur petit-fils, Antoine, un bambin délicieux aux grands yeux marrons et aux cheveux châtons, qu'Alain adorait. Sa fille répétait d'ailleurs souvent que l'enfant ressemblait à son grand-père. Ce qui, sans que la jeune femme ne le sache, ne lui faisait pas spécialement plaisir. Après tout, l'enfant avait sûrement mieux à faire dans la vie que de ressembler à un Démon renégat...

Renégat. Le mot gardait encore toute sa force de culpabilité et de terreur, après toutes ces années. Les hommes en noir. "Ils ont abandonné, depuis le temps" se dit Alain. "Toutes ces années. Mieux à faire, ils ont depuis longtemps mieux à faire que de s'occuper de mon petit cas personnel..."

Mais une branche qui grinçait contre la fenêtre l'empêcha, pendant de longues heures, de se rendormir.

Le lendemain, il n'était pas frais. Il tenta d'améliorer son aspect à coup d'eau froide et de tonique, finit par renoncer, mit sa plus belle chemise et descendit aider sa femme.

Le gâteau était prêt, le jambon et le melon artistiquement disposés sur la nappe en papier rouge. Alain la regarda et la vit, devant ses yeux, se transformer en une mare de sang dégoulinante. Les hommes en noir. Quand il s'était enfui, 20 ans auparavant, il avait laissé derrière lui un cadavre - enfin, c'était une expression, car le corps avait bien entendu disparu. Un Démon d'Andromalius, justement. Et celui-ci avait dit... Il se boucha les oreilles pour ne pas entendre ces mots qu'il connaissait par cœur - il avait dit... "Un an ou 10 ans. Mais je te retrouverai."

Il se secoua. Si la peur recommençait à le ronger, il ne s'en sortirait plus. "Un, deux, trois" fredonna-t-il. "Tout va bien". "Un an ou 10 ans. Mais je te retrouverai." Alain l'avait alors frappé et il avait disparu.

On sonna à la porte et il se précipita pour ouvrir. C'était un grand homme, en costume sombre, qu'il ne connaissait pas. Alain ouvrit la bouche, prêt à dire que ce n'était pas lui, que c'était une erreur, quand sa femme se précipita pour prendre le courrier. Le nouveau facteur, se répéta-t-il quelques minutes plus tard, adossé au mur, le cœur battant. Ce n'était que le nouveau facteur...

Il entendit, quelque part, loin, le bruit des pas de Laure sur les graviers. Il serra les poings, ferma les yeux et compta jusqu'à vingt. A quinze, il commença à se sentir plus détendu. La porte s'ouvrit et Laure entra, les bras remplis d'un énorme bouquet de fleurs. Il embrassa sa fille chaleureusement.

"Où est Antoine ?" demanda-t-il soudain, le cœur de nouveau étreint par une vague angoisse.

"Il est resté dans la voiture avec son père, ils cherchent une place" dit-elle d'un air rieur. "T'inquiète pas, mon Papa. Il va arriver, ton petit-fils adoré..."

Alain aida sa femme à arranger les fleurs. Celle-ci avait déjà commencé une de ses interminables discussions avec Laure à propos des méthodes d'éducation quand, de nouveau, on sonna. "Ce sont mes hommes !" dit Laure, joyeusement. Elle ouvrit la porte tout grand.

Le père et le fils, un petit garçon tout rond, qui tenait à peine debout, pénétrèrent dans l'entrée. Le visage d'Antoine s'illumina dès qu'il vit Alain.

"Grand-père !" s'écria-t-il joyeusement. Il tendit les bras, commença à courir...

Alain sentit soudain quelque chose d'affreux lui tordre le ventre...

Le petit pied d'Antoine se prit dans la nappe, l'enfant glissa, partit la tête la première vers le coin de la table en marbre... Il y eut un bruit sec et affreux. Laure hurla, se précipita vers son fils, mais celui-ci, contre toute attente, était déjà en train de se relever.

Le petit garçon regarda un instant autour de lui, puis reprit sa course et se jeta dans les bras d'Alain. Mais celui-ci, tétanisé d'horreur, savait, savait déjà, car il avait vu distinctement la flamme s'éteindre dans les yeux de son petit-fils...

"Grand-père" chuchota-t-il dans son oreille, et sa voix n'était qu'un affreux ricanement...

"Cela a pris plus de 10 ans, mais je t'ai retrouvé..."



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

Talents: Baratin+3, Discussion+3, Stratégie+1, Séduction+1, Savoir-faire+1.

Pouvoirs: Volonté supra-normale+3 (221), Immunité+3 (225), Invisibilité+3 (261), Détection du bien+3 (311), Détection des ennemis+3 (312), Détection de l'invisible+3 (313), Détection du futur proche+1 (314), Détection de la vérité+3 (316), Lire les pensées+2 (323), Lire les sentiments+3 (324), Téléportation+2 (331), Humanité+3 (Spécial).

Récupération:

Par 24 heures

(en plus de la récupération normale) +1

Par Démon renégat démasqué et éliminé +5

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Invisibilité	261
2	Futur proche	314
3	Mensonge	316
4	Lire les pensées	323
5	Lire les sentiments	324
6	Humanité	Spécial

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

Apparence et comportement: Andromalius est un Prince très très très puissant (regardez donc son nombre de Points de Pouvoir). Il est redouté ou haï des autres Démons car il est responsable auprès de Satan des renégats et des traîtres dans ses troupes. Une genre de "Police des Démons" quoi! Ses serviteurs ont toujours des couvertures et ne se démasquent qu'au moment de la réalisation d'une "arrestation". Pour Andromalius et pour ses serviteurs, un Démon est considéré comme renégat (et donc susceptible d'être tué) s'il agit contre son Prince, s'il possède une des limitations suivantes: 633, 661, 662, 663, 664 et 665 ou bien encore si ses actions démontrent une faiblesse grave dans sa façon de faire le Mal.

Rôle: Satan utilise Andromalius pour contrôler les Démons qui causeraient des troubles dans ses rangs ou dans ceux de ses Princes. A noter qu'un Prince peut faire appel à des serviteurs d'Andromalius mais préfère souvent régler ses problèmes internes tout seul.

Possibilités d'intervention: 1

Ce que pense Andromalius de...

Les êtres humains: Sans intérêt.

Les animaux: Sans intérêt.

La politique: Sans intérêt.

La violence: Utile.

L'ordre et la discipline: Primordiaux.

Les Prince-Démons: Ils sont souvent trop laxistes, ce qui cause des problèmes au sein de la grande armée de Satan.

Les serviteurs: Ils me servent à détecter toute imperfection dans la grande machine démoniaque.

Grades accordés par Andromalius

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

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

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

Relations avec les autres Princes

Ennemi: Aucun.

Hostiles: Tous les autres.

Neutres: Beleth, Malphas.

Associés: Baal, Baalberith.

Allié: Kronos.

Composantes d'invocation: (1) Faire des remontrances à un enfant, (2) Assister à un procès important, (3) Apporter des preuves accablantes lors d'un procès, (4) Juger un innocent et le faire condamner, (5) Défendre un grand criminel et le faire acquitter, (6) Innocenter Klaus Barbie.





Baal, Prince de la Guerre

L'évêque sortit de sa BMW sous un tonnerre d'applaudissements. Monseigneur Pellegrin, car c'était son nom, se dirigea vers le tout nouvel hôtel de ville, encadré par une solide escorte de jeunes mecs musclés en costume sombre. Une protection rapprochée assez importante pour un simple évêque, mais si certains journalistes le remarquèrent, ils s'abstinrent de tout commentaire à voix haute.

Le maire de la ville l'attendait, debout, et lui serra la main sous le crépitement des flashes des photographes. Ils s'avancèrent ensuite vers la salle privée où devait se dérouler une réunion sur la participation financière de l'Eglise à l'aide humanitaire. Les journalistes refluèrent et le public finit par s'égayer. Les membres de l'escorte de Monseigneur Pellegrin se disposèrent autour des portes de la salle, talkie-walkie à la main, suivant d'un oeil distrait les préparatifs du spectacle d'enfants qui devait clore la conférence.

Les dernières discussions se conclurent vers 19 heures. L'évêque et le maire s'avancèrent avec dignité vers le buffet.

Une vingtaine de journalistes importants les attendaient. Les questions fusèrent, sous le regard extrêmement attentif des gardes du corps, prêts à bondir au moindre geste déplacé. Puis les journalistes s'éloignèrent et le service d'ordre de Monseigneur Pellegrin se détendit. Le maire proposa à l'évêque de s'asseoir pour suivre le spectacle composé par les enfants de l'Ile de France. Avec une petite grimace qui heureusement ne fut pas remarquée, Monseigneur Pellegrin affirma que c'était avec grand plaisir.

Les spectateurs durent subir une version rap de "Si tous les enfants du monde voulaient bien se prendre par la main", puis un tableau floral, la danse de l'amitié et la ronde de l'espoir.

La seconde partie était un peu plus intéressante. Il y eut un numéro d'acrobatie et un numéro de magie. Finalement, un homme déguisé en crocodile et un autre en tortue Ninja passèrent dans l'assistance. Arrivée devant Monseigneur Pellegrin, la tortue Ninja annonça que la participation de l'évêque était nécessaire pour terminer en apothéose sur un numéro de magie tout à fait spectaculaire.

Visiblement assez modérément amusé, Monseigneur Pellegrin se leva et se dirigea vers la scène. Là, la tortue Ninja et lui s'enveloppèrent d'un grand drap noir. Il y eut un roulement de tambour, une explosion de fumée et le drap retomba, vide, sur la scène.

Il y eut d'abord quelques applaudissements, puis un moment de flottement quand les spectateurs s'aperçurent qu'aucune suite n'était prévue au spectacle... et que Monseigneur Pellegrin ne réapparaissait pas.

Dans les vestiaires, Monseigneur Pellegrin faisait face à la tortue Ninja. Celle-ci lui cracha à la figure.

"Traître" dit-elle, d'une voix gutturale. "Je suis ta dernière chance. Ton Prince m'envoie te dire qu'étant donné tes états de services impeccables, il t'offre une dernière occasion de réintégrer nos rangs."

Monseigneur Pellegrin, les bras croisés, émit un rire méprisant. "Mes états de service ? Tu veux dire les informations que je possède, sinistre crétin."

La porte s'ouvrit avec fracas et les gardes du corps de l'évêque déboulèrent dans la pièce. "Je refuse" dit Monseigneur Pellegrin en reculant d'un pas pour se mettre à l'abri de ses protecteurs. "Dis à Scox qu'il peut aller se faire..."

Il s'interrompit. La tortue Ninja avait bondi sur le premier assaillant et, en moins d'une seconde, lui avait arraché la tête d'un coup de griffes. Elle cracha un jet d'acide sur le deuxième, qui était devenu argenté de la tête aux pieds. Les deux hommes disparurent. Les quatre derniers assaillants formèrent un demi-cercle. Deux d'entre eux portaient des épées, un autre leva la main, le quatrième avait un mini-Uzi.

L'éclair frappa en premier, ratant sa cible. En quelques dixièmes de secondes, la tortue Ninja avait ses dents et ses griffes plantées dans sa proie. Une nouvelle giclée d'acide balaya la pièce. Un coup d'épée flasha, atteignant sa cible. L'Uzi crépita, mais les balles rebondirent et son propriétaire fit un vol plané à travers la pièce. Le dernier survivant, qui se battait à l'épée, se figea soudain et tomba.

Monseigneur Pellegrin regarda le massacre d'un air abasourdi. La tortue Ninja s'approcha de lui, lentement.

"Que disiez vous sur Scox, Monseigneur ?"

"Moi, pas du tout, je..."

La giclée d'acide le liquéfia contre le mur.

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

Talents: Tous les talents de combat à +3, Stratégie+3, Tactique+3.

Pouvoirs: Dents+1 (111), Langue+1 (112), Griffes+2 (113), Queue+1 (115), Cornes+2 (116), Feu+3 (121), Acide+1 (165), Armure+3 (211), Force+2 (241), Invisibilité+0 (261), Détection des ennemis+3 (312), Détection de l'invisible+1 (313), Détection du futur proche+2 (314), Détection de la vérité+1 (316), Art de combat+3 (Spécial).

Récupération:

Par adversaire* tué +1

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

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Griffes	113
2	Queue	115
3	Cornes	116
4	Feu	121
5	Armure	211
6	Art de combat	Spécial

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

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

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

Possibilités d'intervention: 1

Ce que pense Baal de...

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

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

La politique: Elle limite les combats et empêche même quelquefois les guerres. À éviter.

La violence: C'est le but de ma vie.

L'ordre et la discipline: Indispensables dans une armée importante. Ne doivent pas faire oublier l'initiative personnelle toujours importante dans un combat.

Les Prince-Démons: J'emmerde ceux qui se battent avec des mots. Les autres sont ok!

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

Grades accordés par Baal

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

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

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

Relations avec les autres Princes

Ennemi: Malphas.

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

Neutres: Tous les autres.

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

Allié: Aucun.

Composantes d'invocation: (1) Un poing américain, (2) Un revolver, (3) Un fusil-mitrailleur, (4) Un canon de 20mm, (5) Un char lourd, (6) Un destroyer.



Beleth, Prince des Cauchemars

6 mois, c'est un peu tard...

Mon copain et moi, on rêve ensemble.

C'est mon premier copain. Il a toujours été là, mais je ne l'avais jamais vu avant. Je ne voyais pas avant. Mais maintenant, mes yeux sont terminés et je peux voir ce qu'il y a autour de moi. Et il y a mon copain. Il est marrant, il est tout rouge, un peu transparent et il flotte comme moi. On est attaché tous les deux par une grosse ficelle qui me rentre dans le ventre. Ça fait tout drôle.

De temps en temps, j'entends des voix dans ma tête, des grosses voix, des cris, ça me fait peur, mais mon copain, il me rassure. Il bat régulièrement et il émet de petits bruits, des sifflements que moi seul peux comprendre. C'est normal, c'est mon copain.

Depuis un certain temps, je bouge au fil des marées dans cette mer. L'eau est chaude et salée, j'aime bien ça. Et quand je bouge, je sens le ciel au-dessus de moi qui réagit parfois. Alors je bouge encore, mais je fatigue très vite et je m'endors aussitôt.

Et je rêve. Je rêve de formes, de couleurs, je vois des visages, que j'associe à des sons, à des bruits. Et je rêve de musique aussi. C'est mon copain qui dort avec moi qui me fournit le rythme, toujours régulier. Son papa, il devait être métronome.

Ma famille, je la connais bien aussi. Je connais bien ma maman même si je ne l'ai jamais vue. Elle est très jolie et très gentille, c'est ma maman et je reconnais bien sa voix quand elle parle. Je la reconnais mieux quand elle me parle, question de concentration sans doute. Mon papa, je le connais moins, peut-être qu'il est muet, mais il parle jamais. Et les voix que j'entends avec ma maman sont pas la sienne, pour sûr.

Mais quand je rêve, je le revois bien. Il est beau mon papa et il est gentil aussi.

La dernière fois, j'ai rêvé que l'on faisait un grand voyage loin, là où il n'y a plus d'eau salée, là où il faut respirer et même que ça fait mal au début. Je me suis réveillé en sursaut, mais mon copain m'a calmé. Il m'a expliqué, avec ses petits sifflements, que c'était normal, que ça arrivait à tout le monde.

Un jour, j'ai rêvé qu'une grosse aiguille a percé mon univers. Elle est rentrée dans ma jambe et j'ai crié très fort, mais personne ne m'entendait, essayez donc de crier sous l'eau. Depuis, je sens que ma maman, elle va pas bien du tout. Elle ne bouge presque plus, alors qu'avant elle courait, elle marchait, je sais tout cela parce que mon copain me le dit. Mais depuis la grosse aiguille plus rien. Et puis il y a eu une autre grosse aiguille, puis encore une autre. Et à chaque fois elles me piquent et je pleure tout seul. Heureusement que mon copain est là et qu'il me console. Dans mon rêve je le vois brillant, avec des tas de chouettes lumières qui clignotent partout.

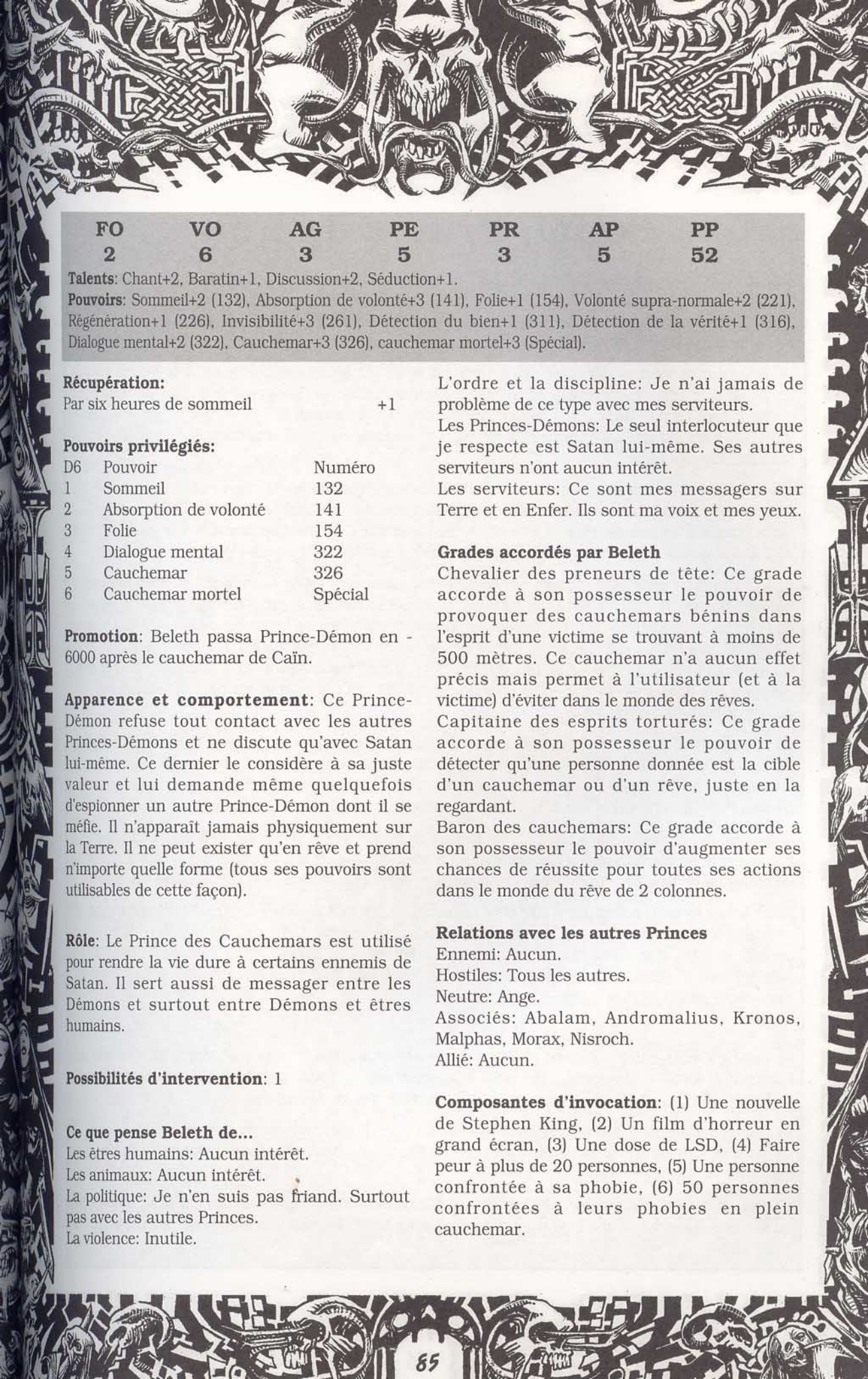
Hier, dans un rêve, j'ai appris son nom. Il s'appelle Placenta. C'est un nom sympa. Je le sais parce que j'ai entendu ma maman crier son nom. Elle devait téléphoner à quelqu'un parce que je n'entendais qu'une voix, mais très fort et très aiguë. Elle parlait de Placenta et aussi de trisomique. C'est peut-être mon nom, ça. C'est aussi un nom sympa, Trisomique. Un peu long peut-être. Elle disait que je tenais ça de mon enculé de père. Ça m'a fait plaisir. Ça veut dire que mon papa est encore là. Un moment j'ai eu peur. Elle disait aussi qu'elle n'avait pas eu d'argent pour les analyses.

Quand je serai grand, ma maman elle aura toujours plein d'argent.

Et là, je rêve que ma maman elle me porte dans ses bras. Alors je la serre très fort et je ne veux plus m'en aller. Plus jamais. Je veux rester tout le temps avec ma maman.

Ma maman elle est toute triste, je l'ai senti dans mon rêve. Elle a mis sa main sur son ventre, c'est mon ciel, son ventre. Maintenant je le sais aussi. Elle dit que c'est mieux comme ça, qu'elle ne pourrait pas m'élever. Pas comme ça. Et on s'est endormi tous les deux. C'était bien.

Quand je me suis réveillé, j'étais plus dans l'eau chaude et salée. C'était tout dur par terre. Mais je ne m'inquiète pas, je sais ce que c'est. C'est une poubelle, il paraît. C'est mon copain Placenta, tout rouge et tout visqueux à côté de moi, qui me l'a dit.



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

Talents: Chant+2, Baratin+1, Discussion+2, Séduction+1.

Pouvoirs: Sommeil+2 (132), Absorption de volonté+3 (141), Folie+1 (154), Volonté supra-normale+2 (221), Régénération+1 (226), Invisibilité+3 (261), Détection du bien+1 (311), Détection de la vérité+1 (316), Dialogue mental+2 (322), Cauchemar+3 (326), cauchemar mortel+3 (Spécial).

Récupération:

Par six heures de sommeil +1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Sommeil	132
2	Absorption de volonté	141
3	Folie	154
4	Dialogue mental	322
5	Cauchemar	326
6	Cauchemar mortel	Spécial

Promotion: Beleth passa Prince-Démon en -6000 après le cauchemar de Caïn.

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

Rôle: Le Prince des Cauchemars est utilisé pour rendre la vie dure à certains ennemis de Satan. Il sert aussi de messenger entre les Démons et surtout entre Démons et êtres humains.

Possibilités d'intervention: 1

Ce que pense Beleth de...

Les êtres humains: Aucun intérêt.

Les animaux: Aucun intérêt.

La politique: Je n'en suis pas friand. Surtout pas avec les autres Princes.

La violence: Inutile.

L'ordre et la discipline: Je n'ai jamais de problème de ce type avec mes serviteurs.

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

Les serviteurs: Ce sont mes messagers sur Terre et en Enfer. Ils sont ma voix et mes yeux.

Grades accordés par Beleth

Chevalier des preneurs de tête: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de provoquer des cauchemars bénins dans l'esprit d'une victime se trouvant à moins de 500 mètres. Ce cauchemar n'a aucun effet précis mais permet à l'utilisateur (et à la victime) d'éviter dans le monde des rêves.

Capitaine des esprits torturés: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de détecter qu'une personne donnée est la cible d'un cauchemar ou d'un rêve, juste en la regardant.

Baron des cauchemars: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir d'augmenter ses chances de réussite pour toutes ses actions dans le monde du rêve de 2 colonnes.

Relations avec les autres Princes

Ennemi: Aucun.

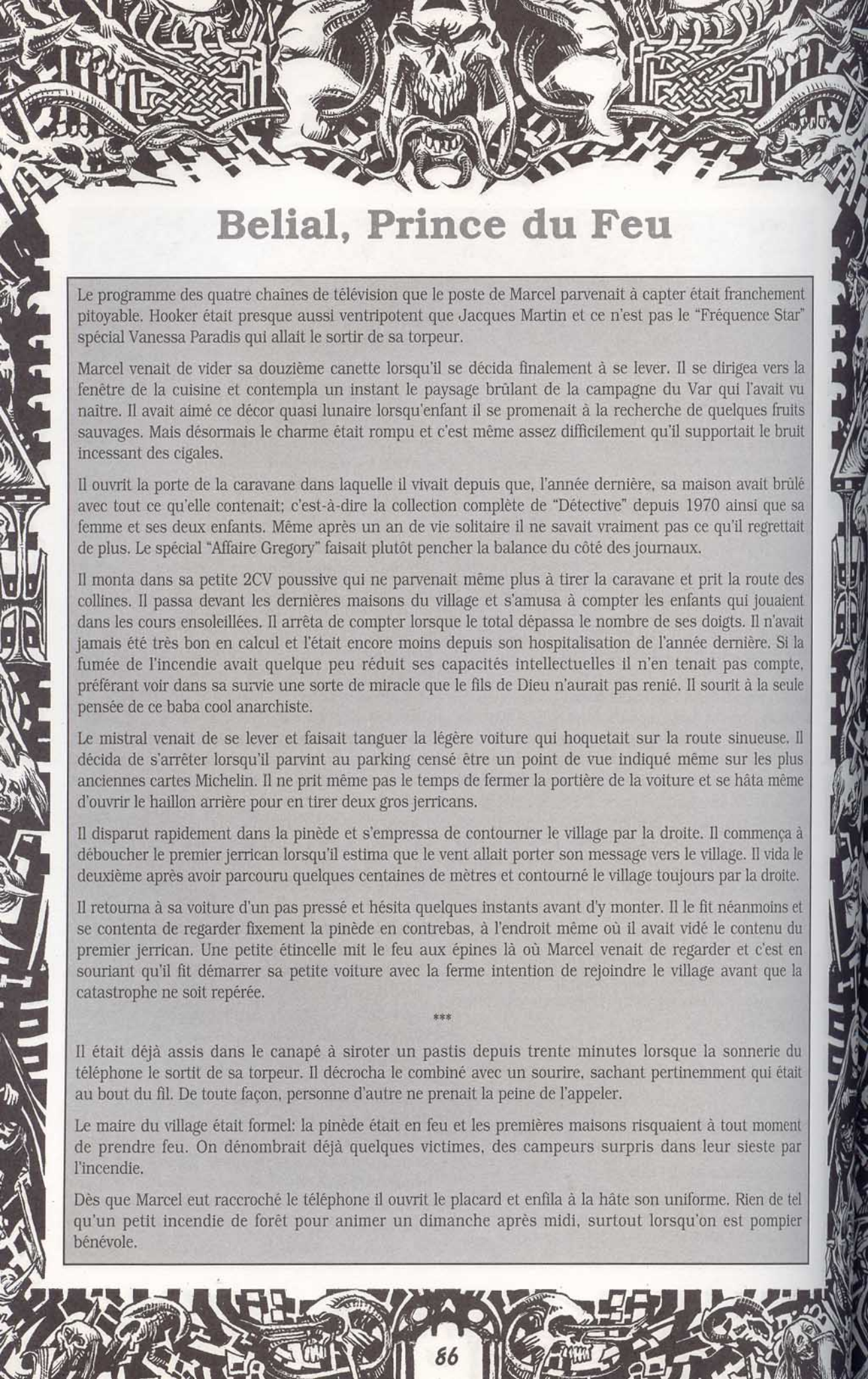
Hostiles: Tous les autres.

Neutre: Ange.

Associés: Abalam, Andromalius, Kronos, Malphas, Morax, Nisroch.

Allié: Aucun.

Composantes d'invocation: (1) Une nouvelle de Stephen King, (2) Un film d'horreur en grand écran, (3) Une dose de LSD, (4) Faire peur à plus de 20 personnes, (5) Une personne confrontée à sa phobie, (6) 50 personnes confrontées à leurs phobies en plein cauchemar.



Belial, Prince du Feu

Le programme des quatre chaînes de télévision que le poste de Marcel parvenait à capter était franchement pitoyable. Hooker était presque aussi ventripotent que Jacques Martin et ce n'est pas le "Fréquence Star" spécial Vanessa Paradis qui allait le sortir de sa torpeur.

Marcel venait de vider sa douzième canette lorsqu'il se décida finalement à se lever. Il se dirigea vers la fenêtre de la cuisine et contempla un instant le paysage brûlant de la campagne du Var qui l'avait vu naître. Il avait aimé ce décor quasi lunaire lorsqu'enfant il se promenait à la recherche de quelques fruits sauvages. Mais désormais le charme était rompu et c'est même assez difficilement qu'il supportait le bruit incessant des cigales.

Il ouvrit la porte de la caravane dans laquelle il vivait depuis que, l'année dernière, sa maison avait brûlé avec tout ce qu'elle contenait; c'est-à-dire la collection complète de "Défense" depuis 1970 ainsi que sa femme et ses deux enfants. Même après un an de vie solitaire il ne savait vraiment pas ce qu'il regrettait de plus. Le spécial "Affaire Gregory" faisait plutôt pencher la balance du côté des journaux.

Il monta dans sa petite 2CV poussive qui ne parvenait même plus à tirer la caravane et prit la route des collines. Il passa devant les dernières maisons du village et s'amusa à compter les enfants qui jouaient dans les cours ensoleillées. Il arrêta de compter lorsque le total dépassa le nombre de ses doigts. Il n'avait jamais été très bon en calcul et l'était encore moins depuis son hospitalisation de l'année dernière. Si la fumée de l'incendie avait quelque peu réduit ses capacités intellectuelles il n'en tenait pas compte, préférant voir dans sa survie une sorte de miracle que le fils de Dieu n'aurait pas renié. Il sourit à la seule pensée de ce baba cool anarchiste.

Le mistral venait de se lever et faisait tanguer la légère voiture qui hoquetait sur la route sinueuse. Il décida de s'arrêter lorsqu'il parvint au parking censé être un point de vue indiqué même sur les plus anciennes cartes Michelin. Il ne prit même pas le temps de fermer la portière de la voiture et se hâta même d'ouvrir le haillon arrière pour en tirer deux gros jerricans.

Il disparut rapidement dans la pinède et s'empressa de contourner le village par la droite. Il commença à déboucher le premier jerrican lorsqu'il estima que le vent allait porter son message vers le village. Il vida le deuxième après avoir parcouru quelques centaines de mètres et contourné le village toujours par la droite.

Il retourna à sa voiture d'un pas pressé et hésita quelques instants avant d'y monter. Il le fit néanmoins et se contenta de regarder fixement la pinède en contrebas, à l'endroit même où il avait vidé le contenu du premier jerrican. Une petite étincelle mit le feu aux épines là où Marcel venait de regarder et c'est en souriant qu'il fit démarrer sa petite voiture avec la ferme intention de rejoindre le village avant que la catastrophe ne soit repérée.

Il était déjà assis dans le canapé à siroter un pastis depuis trente minutes lorsque la sonnerie du téléphone le sortit de sa torpeur. Il décrocha le combiné avec un sourire, sachant pertinemment qui était au bout du fil. De toute façon, personne d'autre ne prenait la peine de l'appeler.

Le maire du village était formel: la pinède était en feu et les premières maisons risquaient à tout moment de prendre feu. On dénombrait déjà quelques victimes, des campeurs surpris dans leur sieste par l'incendie.

Dès que Marcel eut raccroché le téléphone il ouvrit le placard et enfila à la hâte son uniforme. Rien de tel qu'un petit incendie de forêt pour animer un dimanche après midi, surtout lorsqu'on est pompier bénévole.

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

Talents: Arme lourde+3, Esquive+2, Corps à corps+2, Stratégie+1, Tactique+1, Survie en milieu désertique+1, Voiture+1.
Pouvoirs: Cornes+2 (116), Feu+3 (121), Armure+2 (211), Volonté supra-normale+2 (221), Régénération+1 (226), Feu+3 (253), Invisibilité+1 (261), Détection du bien+2 (311), Détection des ennemis+1 (312), Détection du futur proche+1 (314), Détection de la vérité+1 (316), Incendie+3 (Spécial).

Récupération:

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

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

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Cornes	116
2	Feu (attaque)	121
3	Douleur	166
4	Immunité au feu	213
5	Feu (défense)	253
6	Incendie	Spécial

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

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

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

Possibilités d'intervention: 1

Ce que pense Belial de...

Les êtres humains: Sans intérêt car ils ne supportent pas les températures de survie standard.
 Les animaux: Ca dépend lesquels. Je préfère de loin les scorpions et les varans aux ours polaires.
 La politique: Ca ne sert à rien. Seule la force brute compte.
 La violence: Utile dès qu'un problème se présente.
 L'ordre et la discipline: Primordiaux.
 Les Princes-Démons: Des alliés importants. Sauf Crocell, ce petit rigolo est inutile et prend trop de place par rapport à moi.
 Les serviteurs: Je les respecte tant qu'ils m'obéissent. Leur puissance offensive est mon seul guide pour les récompenser.

Grades accordés par Belial

Chevalier des fournaies infernales: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de connaître (au degré près) à tout moment la température ambiante.
 Capitaine du feu éternel: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de voir à travers les flammes (très utile pour les combats en plein incendie dont sont friands les serviteurs de Belial).
 Baron du brasier démoniaque: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir d'augmenter la température de l'être vivant qu'il touche (de quelques degrés seulement, juste de quoi faire suer ou lui faire croire qu'il a de la fièvre).

Relations avec les autres Princes

Ennemi: Crocell.
 Hostiles: Abalam, Andrealphus, Haagenti, Kobal, Valefor.
 Neutres: Tous les autres.
 Associés: Baal, Gaziél, Shaytan, Uphir, Vapula.
 Allié: Aucun.

Composantes d'invocation: (1) Une allumette, (2) Un briquet, (3) 50 litres d'essence, (4) Du napalm, (5) Une forêt en feu, (6) Un gratte-ciel en feu.



Bifrons, Prince des Morts

La pornographie, c'est avec les poils

Il entra dans la pièce, un bouquet de glaïeuls à la main. Il faisait sombre et froid, mais il savait qu'elle était là, qui allait réchauffer son cœur et son corps. Déjà il pouvait sentir son parfum qui lui saisissait les narines, qui s'immisçait dans chacun de ses pores, ce parfum naturel et capiteux qu'il avait appris à connaître.

Il s'avança et déposa les fleurs.

Comme chaque jour, elle était allongée et l'attendait. Il s'approcha doucement pour ne pas la déranger et, comme chaque jour, il l'embrassa. Il posa sa bouche et doucement, si doucement, il força ses lèvres avec sa langue. Ils demeurèrent un long moment ainsi, immobiles, les yeux fermés tous les deux.

Il fit courir ses mains sur ce corps qui n'était recouvert que d'un voile. Leur amour suivait des règles très précises, tout un cérémonial destiné à exacerber les sens, à décupler leur passion. Tout un rituel ludique que renforçait la présence de ses parents, tout proches, et qu'il ne fallait surtout pas déranger. Il ôta le voile, joua avec le sein qu'elle lui présentait, s'attarda un moment sur cette taille fine et diaphane. Elle gardait les yeux fermés mais il savait quelle passion brûlait en elle. Il la sentit réagir quand il aventura la main sur la courbure de sa hanche.

Tout en continuant à l'embrasser, il se déshabilla et se présenta à elle, nu tel qu'au premier jour.

Il aimait la caresser, l'amener au bord du plaisir, au seuil du frémissement, sans que jamais elle ne passe le pas. Pas maintenant, pas tout de suite. Sous ses mains, elle se retourna, elle se cambra alors qu'il massait ses formes longilignes. Des deux mains, il suivit le chemin, sensible, qui partait de la nuque et qui descendait plus bas le long du dos, toujours plus bas, jusqu'à la naissance des cuisses. Il écarta les mains et se reposa sur les globes qui s'offraient à lui, sur ses fesses rondes et pâles qui se tendaient déjà. Il eut envie d'y plonger tout de suite ce qu'il avait de plus viril, mais non, pas tout de suite, pas encore.

Il continua à l'effleurer, flattant les cuisses, approuvant le galbe de ses mollets, embrassant ses chevilles et ses pieds.

Une fois de plus, tout doucement, il la retourna et la laissa reposer sur le dos. Il se pencha sur elle, passa les mains sous ses fesses et sans la brusquer la souleva jusqu'à pouvoir plonger son visage dans son intimité. Il savait qu'elle appréciait, même si, comme toutes les femmes, elle ne le lui avouait pas, comme si les plus beaux actes d'amour devaient être passés sous silence. En levant les yeux, il la voyait, cambrée, la rondeur de ses seins haut perchés, la tête rejetée en arrière et les cheveux en désordres.

De longues minutes il resta à l'embrasser, à la mordiller, à la fouiller de la langue, là, où les lignes de son corps se croisent et s'ouvrent en même temps, jusqu'à ne plus rien ignorer de sa fragrance, de son goût, de cette saveur dont il savait capter toutes les nuances.

Il la reposa et, courbé sur elle, remonta vers son visage en continuant à la lécher, à l'embrasser, à la mordre, partout, sur le ventre, les seins, qu'il tenait en coupe dans ses mains, dans le cou, sur les épaules, derrière les oreilles, sur le front. Doucement, il lui écarta une jambe et plaqua sa main sur l'humidité où, quelques instants auparavant, il s'activait.

Puis il entra en elle, doucement, tout doucement, comme un bateau rentre au port au coucher du soleil, comme on rentre dans une église, avec respect. Il resta longtemps là, sans bouger, juste pour faire monter le plaisir et la passion, juste pour retarder le moment fatidique de cette explosion de soi. Puis vint la petite mort, ce moment où les corps redescendent du septième ciel comme les feuilles des arbres en automne.

Il la contempla un temps et déjà elle se reposait. Il posa un dernier baiser sur ses lèvres et la recouvrit de son voile.

Il se rhabilla, reprit les fleurs, entrouvrit la porte et attendit qu'il n'y ait personne dans la travée pour se glisser dehors. Le soleil le surprit, il mit ses lunettes noires et referma soigneusement derrière lui le caveau.

Il croisa une charmante vieille dame, venue rendre visite à feu son époux, à qui il offrit le bouquet de glaïeuls.

La journée commençait bien et il cracha un poil dans la rue.



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

Talents: Esquive+1, Corps à corps+1, Médecine+3, Chimie+2, Stratégie+3, Tactique+1.

Pouvoirs: Dents+3 (111), Grandes griffes+3 (113), Poison+2 (161), Peur+3 (164), Armure+3 (211), Régénération+3 (226), Détection du danger+1 (315), Résurrection+3 (Spécial).

Récupération:

Pour dix humains tués	+1
Par humain transformé en mort-vivant	+1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Poison	161
2	Peur	164
3	Zombies	512
4	Squelettes	514
5	Goules	516
6	Résurrection	Spécial

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

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

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

Possibilités d'intervention: 2

Ce que pense Bifrons de...

Les êtres humains: Ces petits machins plein de jus rouge? Ouaiiis, c'est très bon mais ça tache.

Les animaux: C'est comme les hommes mais y'en a qui mordent.

La politique: C'est quoi?

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

L'ordre et la discipline: C'est quoi?

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

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

Grades accordés par Bifrons

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

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

Baron du royaume mort-vivant: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de localiser un ou plusieurs cadavres situés dans un cercle de vingt mètres de rayon.

Relations avec les autres Princes

Ennemi: Andrealphus.

Hostiles: Tous les autres.

Neutres: Andromalius, Baalberith, Mammon, Nisroch, Samigina, Uphir, Vapula, Vephar, Ange.

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

Alliés: Baal, Furfur, Kobal.

Composantes d'invocation: (1) Un os humain, (2) Un crâne humain, (3) Un cadavre d'être humain, (4) 10 cadavres d'êtres humains, (5) 100 cadavres d'êtres humains, (6) 500 cadavres d'êtres humains.



Haagenti, Prince de la Gourmandise

Le porto, c'est deux doigts seulement...

"Dis m'sieur, il est quand le spectac' des marionnettes ?"

"Heu... tu vois bien que c'est ferm... Non, en fait il commence dans quelques minutes, mon petit, dans quelques minutes. Dis-moi, c'est la première fois que je te vois ici, non ?"

"Oui, m'sieur."

"Et tu es tout seul ici ?"

"Oui, m'sieur, j'suis avec ma baby-sitter mais elle est partie avec son p'tit copain, hi, hi, hi."

"Et ils t'ont laissé là ?"

"Oui, son p'tit copain il m'a dit dans l'oreille qu'il allait tirer la grosse et qu'il revenait. J'ai pas compris."

"Tu as déjà vu un théâtre de marionnettes ?"

"Oh, ben oui, plein même, avec Guignol, Gnafron et tous les autres et puis Léonard, le copain de Casimir, qui est méchant avec lui parce qu'il est jaloux et puis les Muppets qui sont drôles et puis..."

"Non, enfin oui, mais je voulais dire voir le théâtre du côté coulisse. Là où il y a toutes les marionnettes."

"Oh ben non, jamais. J'ai jamais vu ça."

"Tu veux venir voir ?"

"Ma maman, elle m'a dit de pas suivre les inconnus qui offrent des bonbons dans la rue."

"Mais je ne suis pas un inconnu, c'est moi le marionnettiste, tu peux venir avec moi. et puis, ni ta baby-sitter ni ta maman n'en sauront rien."

"Ah bon, je peux ? Et t'as pas des bonbons alors ?"

"Mais si, tu vas voir, j'ai des tas de bonbons, j'aime beaucoup les bonbons."

"Chouette alors, allez, tu me montres ?"

"Juste le temps d'ouvrir la porte. Ah, pas de chance, j'ai oublié la clé. Tu veux venir chez moi ? Il y a encore plus de marionnettes. C'est là que je les garde."

"Oh oui, je veux bien alors."

"Allez viens avec moi. Tiens-moi la main."

"Oh, c'est marrant, t'as la main qui glisse."

"C'est pour mieux enfiler les marionnettes, mon enfant."

...

"Allez, entre."

"Il est pas beau ton appartement. Non, pas beau. Il fait tout noir. Et ça sent pas très bon. Et elles sont où les marionnettes ? Je le vois pas ? Et les bonbons ?"

"Attends, je vais allumer la lumière. Et je vais te donner des bonbons. Tu vas voir, tu ne vas pas regretter. Et les marionnettes, elles sont dans le frigidaire, dans la cuisine. Je vais te les montrer tout à l'heure, mais d'abord, on va jouer tous les deux. Tu veux bien ?"

"Oh oui, on joue à quoi ? Aux cowboys et aux indiens ? Au gendarme et au voleur ?"

"Non, on va jouer au... docteur !"

"Oh oui, c'est qui qui fait le docteur ? C'est moi ?"

"Non, non, c'est moi... Allez, il faut te laisser faire. Déshabille-toi, comme chez le docteur."

"Hi hi hi"

"Oui, comme ça. Alors mon jeune ami, de quoi souffrez-vous ?"

"Ben... je sais pas moi... Si, je sais, j'ai mal aux dents !"

"Ah, c'est parce que tu manges trop de bonbons. Assieds-toi sur la chaise, là et ouvre bien grand la bouche. Comme ça. Et ferme les yeux, j'ai une surprise."

"Comme ça ?"

"Oui, comme ça..."

"Oh, ch'est quoi, ça, che que tu m'as mis dans la bouche ? Ch'est gros !"

"Ouvre les yeux pour voir..."

"Oh, un Carambar ! Merci ! Moi, j'aime bien les Carambar."

"Moi aussi, bon allez, on va prendre la température maintenant. Retourne-toi, je prends mon thermomètre."

"Ma maman elle me prend la température dans la bouche. Elle dit que c'est plus propre."

"Oui, mais c'est moins précis. Et puis regarde. J'utilise du gel qui fait propre. C'est marqué dessus. Attention, je mets le thermomètre."

"Aïe, ouille, ça fait un peu mal. Il est gros ton thermomètre."

"Attends ne bouge pas, il va rentrer tout seul. Et le carambar, c'est un carambar magique. Tu ne vas plus avoir mal."

"Oh, ben oui... Ca me fait tout drôle dans le ventre, mais j'ai plus mal du tout. Oh, c'est marrant, j'ai la tête qui tourne un peu."

"Oui, c'est le carambar magique, mais tu vas voir, tout va aller bien. Et après, on va jouer aux marionnettes avec les autres."

"Oh oui, alors. Mais ça sent vraiment pas très bon chez toi, c'est quoi ?"

"Ah, oui, c'est une autre marionnette que je n'ai pas rangée au frigidaire. C'est pour ça."

"Bon, t'as fini de me prendre la température dit ? Et tu me les montres quand tes marionnettes ?"

"Tout de suite, je viens d'en enfiler une nouvelle. Tu vois la glace là ?"

"Oui, la grande, mais je vois rien, moi."

"Mais si, regarde-toi ! Surprise ! Marionnette !"



FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	4	5	3	3	4	49

Talents: Discrétion+3, Course+1, Acrobatie+2, Esquive+2, Corps à corps+1, Discussion+1, Baratin+2, Comédie+2, Humour+2, Cuisine+3.

Pouvoirs: Dents+3 (111), Rebond+3 (255) Invisibilité+2 (261), Détection des ennemis+1 (312), Détection de l'invisible+1 (313), Détection du futur proche+2 (314), Détection du danger+2 (315), Détection de la vérité+1 (316), Télépathie+1 (321), Lire les pensées+1 (323), Lire les sentiments+1 (324), Téléportation+3 (331), Goinfrerie+3 (Spécial).

Récupération:

Par dix kilos de nourriture absorbée +1

Par cent kilos de matière absorbée* +1

*: Il est conseillé de posséder le pouvoir "Goinfrerie" pour bénéficier pleinement de ce type de récupération.

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Dent	111
2	Rebond	255
3	Lire les pensées	323
4	Bond	333
5	Ruse	345
6	Goinfrerie	Spécial

Promotion: Haagenti est passé Prince-Démon en 1400 avant J-C, pendant le repas des Atrides.

Apparence et comportement: Haagenti apparaît souvent sous la forme d'un petit diabolotin d'environ un mètre de haut, doté d'une énorme bouche garnie de dents tranchantes comme des rasoirs. Il se déplace en sautillant et mange tout ce qui peut lui tomber sous la main. Il amuse beaucoup Satan et c'est sûrement pour cela qu'il est si puissant. Son apparence gentillesse fait qu'il est aimé de presque tous les Princes. De son côté il les méprise tous, surtout parce qu'il a passé lui-même plus de 600 ans sous la forme d'un familier.

Rôle: Haagenti est le frère de Kobal, le Prince de l'Humour noir et occupe à peu près la même place que lui. C'est un bouffon qui se spécialise plutôt dans les blagues visuelles. Ses serviteurs descendent sur Terre pour aider tel ou tel autre Prince-Démon ou le plus souvent pour faire des farces aux êtres humains.

Possibilités d'intervention: 3

Ce que pense Haagenti de...

Les êtres humains: Ils sont fun mais n'ont pas un très gros appétit (en général). Certains sont

très bons à manger.

Les animaux: Certains sont dignes de me servir (requins, musaraignes), les autres ne sont bons qu'à servir de dessert.

La politique: Ca ne sert à rien. Quoiqu'un jour, si l'envie m'en prend...

La violence: Il faut souvent tuer avant de manger, c'est la dure loi de la nature!

L'ordre et la discipline: Ca ne m'intéresse pas.

Les Princes-Démons: Ils se prennent trop au sérieux, ils s'en mordront les doigts un jour, à moins que ce soit moi qui m'en charge.

Les serviteurs: Ils sont tous rigolos... Ou font partie de mon prochain repas.

Grades accordés par Haagenti

Chevalier des festins: Ce grade accorde à son porteur la capacité de détecter toute forme de nourriture (absorbable par un être humain normal) dans un rayon de 20 mètres.

Capitaine des cannibales: Ce grade accorde à son porteur le pouvoir de donner n'importe quel goût (bon ou mauvais) à la nourriture qu'il touche et ceci pour 1D6 minutes.

Baron des mets sataniques: Ce grade accorde à son porteur le pouvoir de transformer visuellement toute la nourriture qu'il touche et ceci pour 1D6 minutes (c'est en fait une illusion qui n'affecte que la vue).

Relations avec les autres Princes

Ennemi: Andromalius, Baal,

Hostiles: Belial, Kronos, Malphas, Morax, Valefor.

Neutres: Tous les autres.

Associés: Asmodée, Bifrons, Crocell, Furfur, Mammon, Uphir.

Allié: Kobal.

Composantes d'invocation: (1) Un bonbon, (2) Un Big Mac, (3) Un repas (normal), (4) Un repas luxueux (foie gras, champagne etc...), (5) 1 tonne de frites, (6) Une piscine de crème chantilly.



Kronos, Prince de l'Eternité

Une journée particulière.

Lundi 4 octobre, 20 heures.

Il gara sa voiture dans son garage-atelier. Il coupa le contact, ouvrit la portière et mit le pied dehors. Sa femme l'attendait, la perceuse électrique à percussion Bosch à la main. Elle appuya sur le bouton et la mèche atteint presque instantanément une vitesse de 3000 tours/minute. Il regarda cette tige de métal, ce foret au carbure de tungstène capable de percer le béton et elle le lui enfonça brutalement dans l'œil avec un rire hystérique. La mèche entra comme dans du beurre, déchiquetant l'orbite et la joue et transforma le cerveau en bouillie.

Lundi 4 octobre, 18 heures.

Il gara sa voiture sur la bande d'arrêt d'urgence. Tranquillement, il s'approcha du pont qui surplombait la nationale. Le camion qui passa en trombe à côté de lui le fit sursauter et il fit maladroitement un pas dans le vide. Trente mètres plus bas, il s'écrasa la tête la première. Son crâne éclata dans une gerbe de sang, projetant des bouts de matière cervicale grisâtre dans toutes les directions.

Lundi 4 octobre, 16 heures.

Il sortit plus tôt que prévu de son bureau, laissant sa secrétaire en plan dans une pile de dossiers en souffrance. Il monta dans sa toute nouvelle voiture, une japonaise imitation coréenne, et mit le contact. Le doux ronronnement du moteur le rassura et il enfila les vitesses les unes après les autres dès qu'il fut sorti du parking. Il connaissait bien l'échangeur et savait qu'il était dangereux. Il était en cinquième et au régime maximal quand il éternua, donnant un grand coup de volant à gauche. Il changea brutalement de voie, franchit le terre-plein central et, dans un vol plané parfait, s'écrasa contre le car de touristes allemands de retour d'un pèlerinage en Pologne. Les tôles le déchirèrent, coupant sa peau, sa chair, broyant ses organes, brisant ses os. Il vit distinctement son bras sortir de l'habitacle et tomber sur le bitume, plusieurs dizaines de mètres plus loin.

Lundi 4 octobre, 14 heures.

Il entra dans son bureau. Il s'assit dans son fauteuil de direction, cuir de chez cuir, et ouvrit le tiroir du haut. Il en sortit un gros pistolet qui n'avait jamais servi. Il fit jouer la sûreté, retira le chargeur et appuya le canon sur son front. Après une respiration profonde, il changea brutalement d'avis et se l'enfila dans la bouche avant de presser la détente. Il entendit sans comprendre la détonation et sentit sa réalité exploser. Confusément, il se sentit projeté sur le mur derrière lui, sur plusieurs mètres carrés. Il n'entendit pas les pas affolés de sa secrétaire ni ses hurlements d'impuissance.

Lundi 4 octobre, 12 heures.

Il entra dans le restaurant d'entreprise, serra quelques mains qui se tendaient vers lui et posa son journal sur sa table. Il se dirigea tout de suite aux toilettes, s'enferma dans une cabine et se déshabilla. Il coinça sa ceinture dans la chasse d'eau automatique et, en voulant se relever, glissa malencontreusement et s'assomma sur la cuvette en émail, sa tête plongée à l'intérieur. Il n'entendit plus rien que le vacarme de l'eau qui lui heurtait les tympanes et se précipitait dans sa gorge et dans ses sinus.

Lundi 4 octobre, 10 heures.

Il reposa son journal et but le verre que lui tendait sa secrétaire avec un petit sourire mesquin. Elle n'était pas revancharde, il l'avait quittée mais ils restaient bons amis. Il se leva, sentit les premiers vertiges et n'eut pas la force d'ouvrir la porte. Son estomac se révoltait, tentant dans un dernier réflexe de vomir ce qu'il avait ingurgité. Mais c'était déjà trop tard, il savait que tous ses vaisseaux sanguins allaient exploser, que ses intestins allaient se fendre, s'ouvrir et répandre leur merde dans son organisme, que toutes ses glandes allaient libérer un flux d'hormones et de toxines qui allaient donner des ordres contradictoires aux derniers organes sains.

Lundi 4 octobre, 8 heures.

Il se leva du pied gauche. La journée commençait mal.
Il préféra se recoucher.



FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	6	2	6	4	4	48

Talents: Electronique+1, Histoire+3, Médecine+1, Discussion+2, Tactique+1.

Pouvoirs: Coma+2 (136), Vieillessement+3 (153), Volonté supra-normale+2 (221), Immunité+3 (225), Invisibilité+3 (261), Détection du futur proche+3 (314), Lire les pensées+1 (323), Lire les sentiments+1 (324), Téléportation+2 (331), Projection temporelle+3 (Spécial).

Récupération:

Par six heures passées à écouter
passer le temps
(horloge parlante, gros réveil)

+1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Vieillessement	153
2	Pas de nourriture	215
3	Anaérobiose	216
4	Futur proche	314
5	Déplacement temporel	336
6	Projection temporelle	Spécial

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

Apparence et comportement: Kronos se présente sous la forme d'un petit homme âgé. Il est toujours calme et parle sans jamais élever le ton. Quoi qu'il fasse, il ne se presse jamais et c'est quelquefois un peu gênant. Les autres Princes le respectent (en général) car il connaît l'histoire (ou plutôt s'en souvient) et n'est jamais en retard à d'un rendez-vous. Il est à peu près l'équivalent démoniaque d'Yves, l'Archange des Sources.

Rôle: Kronos s'occupe de tous les rendez-vous de Satan et de son planning. Il règle les problèmes d'administration et de bureaucratie aux Enfers. Son importance en tant qu'historien est bien plus un hobby qu'un talent utilisé par Satan.

Possibilités d'intervention: 1

Ce que pense Kronos de...

Les êtres humains: Des créatures qui existent depuis trop peu de temps.

Les animaux: Des créatures qui existent depuis un peu plus de temps.

La politique: Elle prend trop de temps.

La violence: Elle résout souvent les problèmes en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, bien que l'histoire ait prouvé qu'il y avait des exceptions (la guerre de Cent Ans et celle du Viêt-nam).

L'ordre et la discipline: Primordiaux pour être dans les temps.

Les Princes-Démons: Ils font leur travail, moi le mien. Certains sont trop souvent en retard (surtout Crocell et Vephar).

Les serviteurs: Gare à ceux qui se présentent à moi en retard. Ils apprendront à compter les minutes qu'ils passeront sous forme de radio-réveil sur ma table de nuit.

Grades accordés par Kronos

Chevalier de la troisième dimension: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de connaître à tout moment l'heure qu'il est. Il peut aussi servir de chronomètre ou de compte à rebours.

Capitaine du sablier infernal: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de connaître, en le touchant, l'âge d'un objet, d'un édifice ou d'une personne.

Baron du temps: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de presque tout connaître sur une période historique (un siècle) choisie par le Démon (après la naissance du Christ).

Relations avec les autres Princes

Ennemis: Crocell, Kobal, Valefor.

Hostiles: Andrealphus, Asmodée, Furfur, Haagenti, Mammon.

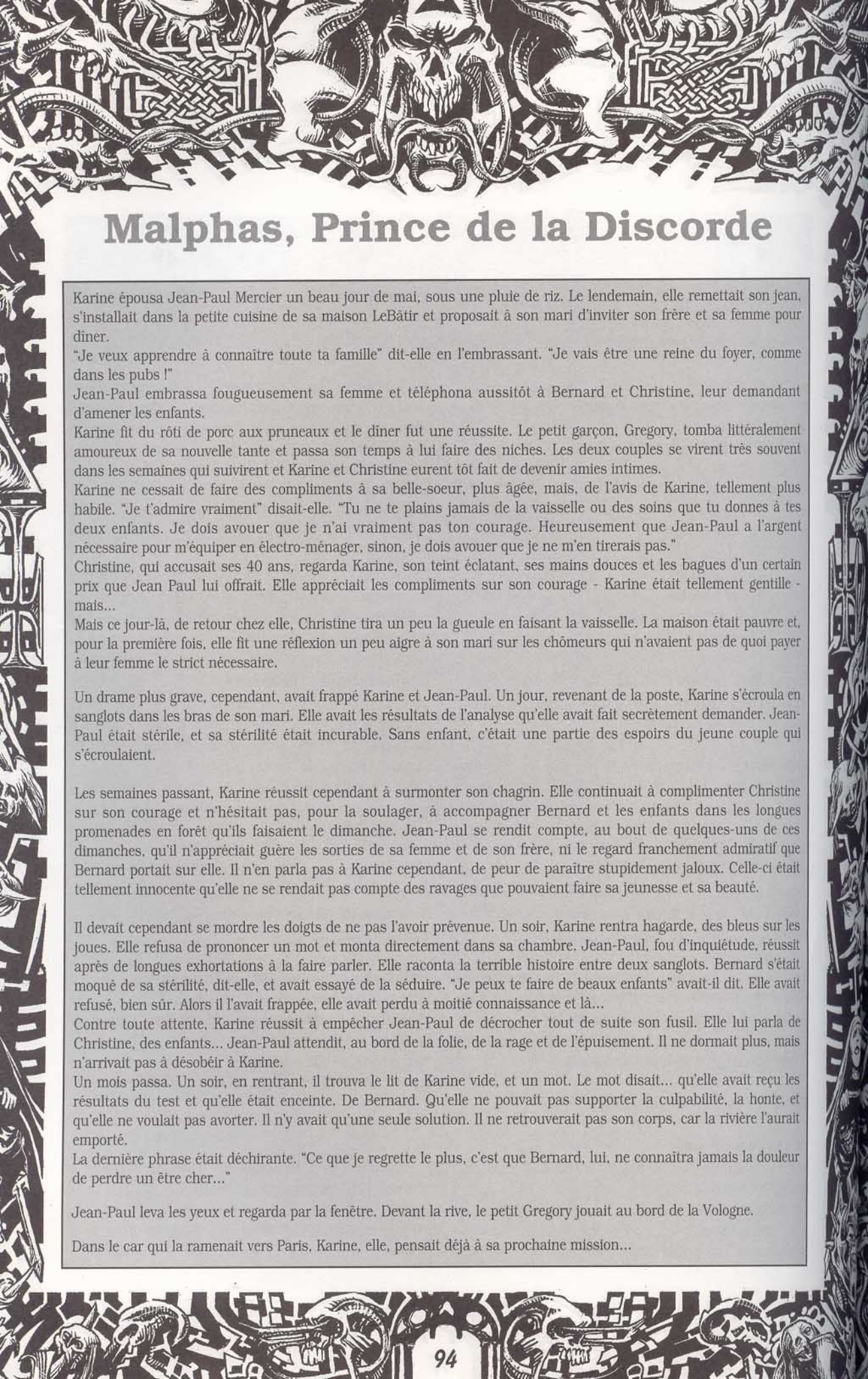
Neutres: Tous les autres.

Associés: Andromalius, Baal, Beleth, Nybbas, Vapula.

Allié: Baalberith.

Composantes d'invocation: (1) Une montre à quartz, (2) Une montre mécanique, (3) Un gros réveil, (4) Une horloge normande, (5) Une très grosse horloge (Big-Ben), (6) Donner l'heure à la seconde près (sans regarder une montre).





Malphas, Prince de la Discorde

Karine épousa Jean-Paul Mercier un beau jour de mai, sous une pluie de riz. Le lendemain, elle remettait son jean, s'installait dans la petite cuisine de sa maison LeBâtir et proposait à son mari d'inviter son frère et sa femme pour dîner.

"Je veux apprendre à connaître toute ta famille" dit-elle en l'embrassant. "Je vais être une reine du foyer, comme dans les pubs !"

Jean-Paul embrassa fougueusement sa femme et téléphona aussitôt à Bernard et Christine, leur demandant d'amener les enfants.

Karine fit du rôti de porc aux pruneaux et le dîner fut une réussite. Le petit garçon, Gregory, tomba littéralement amoureux de sa nouvelle tante et passa son temps à lui faire des niches. Les deux couples se virent très souvent dans les semaines qui suivirent et Karine et Christine eurent tôt fait de devenir amies intimes.

Karine ne cessait de faire des compliments à sa belle-soeur, plus âgée, mais, de l'avis de Karine, tellement plus habile. "Je t'admire vraiment" disait-elle. "Tu ne te plains jamais de la vaisselle ou des soins que tu donnes à tes deux enfants. Je dois avouer que je n'ai vraiment pas ton courage. Heureusement que Jean-Paul a l'argent nécessaire pour m'équiper en électro-ménager, sinon, je dois avouer que je ne m'en tirerais pas."

Christine, qui accusait ses 40 ans, regarda Karine, son teint éclatant, ses mains douces et les bagues d'un certain prix que Jean Paul lui offrait. Elle appréciait les compliments sur son courage - Karine était tellement gentille - mais...

Mais ce jour-là, de retour chez elle, Christine tira un peu la gueule en faisant la vaisselle. La maison était pauvre et, pour la première fois, elle fit une réflexion un peu aigre à son mari sur les chômeurs qui n'avaient pas de quoi payer à leur femme le strict nécessaire.

Un drame plus grave, cependant, avait frappé Karine et Jean-Paul. Un jour, revenant de la poste, Karine s'écroula en sanglots dans les bras de son mari. Elle avait les résultats de l'analyse qu'elle avait fait secrètement demander. Jean-Paul était stérile, et sa stérilité était incurable. Sans enfant, c'était une partie des espoirs du jeune couple qui s'écroulaient.

Les semaines passant, Karine réussit cependant à surmonter son chagrin. Elle continuait à complimenter Christine sur son courage et n'hésitait pas, pour la soulager, à accompagner Bernard et les enfants dans les longues promenades en forêt qu'ils faisaient le dimanche. Jean-Paul se rendit compte, au bout de quelques-uns de ces dimanches, qu'il n'appréciait guère les sorties de sa femme et de son frère, ni le regard franchement admiratif que Bernard portait sur elle. Il n'en parla pas à Karine cependant, de peur de paraître stupidement jaloux. Celle-ci était tellement innocente qu'elle ne se rendait pas compte des ravages que pouvaient faire sa jeunesse et sa beauté.

Il devait cependant se mordre les doigts de ne pas l'avoir prévenue. Un soir, Karine rentra hagarde, des bleus sur les joues. Elle refusa de prononcer un mot et monta directement dans sa chambre. Jean-Paul, fou d'inquiétude, réussit après de longues exhortations à la faire parler. Elle raconta la terrible histoire entre deux sanglots. Bernard s'était moqué de sa stérilité, dit-elle, et avait essayé de la séduire. "Je peux te faire de beaux enfants" avait-il dit. Elle avait refusé, bien sûr. Alors il l'avait frappée, elle avait perdu à moitié connaissance et là...

Contre toute attente, Karine réussit à empêcher Jean-Paul de décrocher tout de suite son fusil. Elle lui parla de Christine, des enfants... Jean-Paul attendit, au bord de la folie, de la rage et de l'épuisement. Il ne dormait plus, mais n'arrivait pas à désobéir à Karine.

Un mois passa. Un soir, en rentrant, il trouva le lit de Karine vide, et un mot. Le mot disait... qu'elle avait reçu les résultats du test et qu'elle était enceinte. De Bernard. Qu'elle ne pouvait pas supporter la culpabilité, la honte, et qu'elle ne voulait pas avorter. Il n'y avait qu'une seule solution. Il ne retrouverait pas son corps, car la rivière l'aurait emporté.

La dernière phrase était déchirante. "Ce que je regrette le plus, c'est que Bernard, lui, ne connaîtra jamais la douleur de perdre un être cher..."

Jean-Paul leva les yeux et regarda par la fenêtre. Devant la rive, le petit Gregory jouait au bord de la Vologne.

Dans le car qui la ramenait vers Paris, Karine, elle, pensait déjà à sa prochaine mission...

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	6	3	5	3	5	50

Talents: Baratin+3, Discussion+3, Séduction+1, Savoir-faire+2.

Pouvoirs: Volonté supra-normale+2 (221), Invisibilité+2 (261), Polymorphe+3 (266), Détection des ennemis+1 (312), Détection de l'invisible+1 (313), Détection du futur proche+2 (314), Détection du danger+1 (315), Détection de la vérité+3 (316), Télépathie+1 (321), Lire les pensées+3 (323), Lire les sentiments+2 (324), Discorde+3 (Spécial).

Récupération:

Chaque conflit (verbal ou non) déclenché +1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Polymorphe	266
2	Mensonge	316
3	Télépathie	321
4	Lire les pensées	323
5	Lire les sentiments	324
6	Discorde	Spécial

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

Apparence et comportement: Malphas apparaît la plupart du temps comme un vieil homme à l'air mesquin. Il porte sur sa figure toutes les caractéristiques d'un criminel de guerre ou d'un tyran déchu. Il n'en n'est rien: c'est bien pire! Il est bien considéré par Satan et n'est méprisé par aucun Prince-Démon. Le contraire n'est pas vrai, en effet, Malphas méprise tous ceux qui usent de la violence pour arriver à leurs fins et de nombreux Princes-Démons sont dans ce cas.

Rôle: Satan utilise Malphas pour toutes les missions diplomatiques de grande importance. Que ce soit pour déclencher une guerre, signer un traité commercial ou faire changer quelqu'un d'avis, Malphas est toujours là.

Possibilités d'intervention: 2

Ce que pense Malphas de...

Les êtres humains: Il est hilarant de les voir s'énervier pour un rien.

Les animaux: Sans intérêt.

La politique: Mon passe-temps favori.

La violence: La violence est le dernier refuge de l'incompétence.

L'ordre et la discipline: Nécessaires pour contrôler les êtres simples.

Les Princes-Démons: Ceux qui usent de la violence n'ont rien à faire en enfer.

Les serviteurs: Mes messagers et mes alliés.

Grades accordés par Malphas

Chevalier de l'embrouille: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de détecter le degré de haine entre deux personnes que le personnage voit.

Capitaine de la mauvaise foi: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir d'inspirer confiance à tous les êtres humains qu'il rencontre.

Baron de la mesquinerie: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de détecter un point faible mental (personne à laquelle il tient, complexe, phobie) d'un individu avec lequel il converse.

Relations avec les autres Princes

Ennemis: Bifrons, Furfur.

Hostiles: Baal, Baalberith, Caym, Haagenti.

Neutres: Tous les autres.

Associés: Andrealphus, Kobal, Mammon.

Alliés: Beleth, Nybbas.

Composantes d'invocation: (1) Donner de faux renseignements à un étranger dans le métro, (2) Faire traverser la place de l'étoile à un aveugle et le laisser au milieu, (3) Pousser quelqu'un à tromper son conjoint, (4) Gruger la Sécurité sociale d'au moins cent mille francs, (5) Vendre pour 10 millions de francs d'armes à un pays du tiers monde, (6) Déclencher un conflit grave englobant au moins cent mille personnes.

Ouikka, Prince des Airs

C'est Noël

"Bon, quel est le problème encore ?"

"Bonjour commissaire. C'est encore un dingue qui a pris une école en otage. L'autre ne suffisait pas, il faut qu'il y en ait un qui recommence."

"Et qu'est-ce qu'il a de plus celui-là, une bombe atomique ?"

"Non, rien. Enfin rien de plus, des grenades, des flingues, on ne sait pas."

"Et les enfants ?"

"Ben heu..."

"Quoi ? ben heu ?"

"Il y a déjà trois victimes..."

"Hein ? Et vous me dites ça comme ça ? Trois gamins butés ? Mais qu'est-ce que vous attendez pour le descendre cet enfoiré !"

"Justement. On a essayé. Trois fois."

"Ah l'enculé, et il a abattu un otage à chaque fois pour se venger."

"Non... C'est pas ça. J'ai jamais vu un mec aussi rapide que ça. A chaque fois que l'un des tireurs l'accroche, on dirait qu'il lit dans ses pensées. Et à chaque fois, au moment où le coup est tiré, il prend un gamin à bout de bras et il le met sur la trajectoire de la balle. Tout a été filmé. Et le gamin prend la balle en pleine tête. On a censuré les images, mais je suis sûr qu'un de ces enfoirés de journalistes va provoquer une fuite. Et dans ce cas..."

"Et dans ce cas, adieu ma promotion, mes vacances et ma retraite. Marre, il faut toujours que ce soit sur moi que ça tombe. Et l'instit' qui était avec les enfants ?"

"Je crois qu'elle est enfermée dans le placard."

"Vous avez essayé de parlementer ?"

"On a envoyé une émissaire, une autre des institutrices."

"Et alors ?"

"Il l'a violée sur le bureau de l'instit'. C'est vrai, elle était jolie."

"Oh la pauvre. Et les enfants ? Ils n'ont pas pu sortir pendant qu'il lui faisait subir ces..."

"Non, ils ne pouvaient pas, ils regardaient. Après, ils ont fait des dessins qu'ils ont scotchés à la fenêtre. Alors après, on a envoyé le directeur de l'école. Il ne craignait rien, c'est un homme."

"Et alors ?"

"On a au moins appris quelque chose. Le preneur d'otage est bissexuel et pas le directeur."

"Et les enfants ?"

"Ils vont bien, ils tenaient le directeur en position. Ils ont fait d'autres dessins après. Ils ont beaucoup d'imagination."

"Bon, quoi d'autre ?"

"Après il a sorti l'institutrice du placard et il les a forcés à coopérer à une... heu... double pénétration, je crois qu'on dit comme ça. Prenez les jumelles, vous verrez les dessins. Ce n'est pas tout. Le RAID est maintenant en position. Mais ils hésitent à entrer après ce qui s'est passé. Le preneur d'otage veut aussi négocier avec Mathilda May, puis avec Béatrice Dalle. Il a aussi parlé des Chippendales."

"C'est un fou. Un fou. J'avais bien besoin de ça."

"Il dit aussi qu'il a tout ce qu'il faut pour faire sauter le quartier et que cela ne le dérange pas. Il paraît qu'il n'aime pas l'architecte qui, je le cite, "a pondu cette merde". Il dit aussi qu'il veut que le prochain négociateur vienne déguisé en Père Noël. C'est de saison."

"Qu'ont dit les témoins ?"

"Il semble qu'il aie effectivement trois valises pleines d'instruments divers, toutes reliées aux portes et aux fenêtres. On se demande encore comment il a pu faire pour passer ça à la grille."

"On sait quelque chose sur lui ?"

"On vient de l'identifier. C'est un chef de service décoration de Pritouron qui a pété les plombs, il y a pas trop longtemps. Il a raté une tentative de suicide et depuis il est bizarre. On est en train de se renseigner sur sa famille."

"Bon, va me chercher un costume de Père Noël, j'y vais."

"Alors les petits enfants ? Ca vous dirait de redécorer la classe ? On va faire de jolies guirlandes. Tiens, tous les deux, apportez moi votre petit copain. C'était quoi son prénom ? Julien ? D'accord. On va décorer la salle de classe avec Julien. Et vous mademoiselle, arrêtez de pleurer s'il vous plaît, ne vous plaignez pas, vous êtes seule dans votre placard, j'aurais pu y mettre les trois gamins. Alors, comment on fait ? On ouvre Julien, comme un gros poisson, oui comme ça. Ensuite on prend un bout, et on tire, on tire, on tire en faisant le tour de la classe, le plus loin possible. Et après il suffit d'accrocher tout ça avec des agrafes dans les murs. Et maintenant, on prend vos deux autres petits camarades et on les pend à la lampe, là-haut, attention à tes doigts, là, comme ça. Parfait."

Maintenant, il ne reste plus qu'à régler les détonateurs sur "Boum", et à attendre le Père Noël."

"Oh oui ! Le Père Noël !"



FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	2	5	5	3	4	38

Talents: Démolition+3, Arme d'épaule+2, Arme de poing+3, Esquive+3, Discussion+3, Baratin.

Pouvoirs: Onde de choc+3 (124), Invisibilité+3 (261), Détection du danger+3 (315), Téléportation+3 (331), Vol+3 (332), Disparition (Spécial).

Récupération:

Pour 10 personnages tués
dans un attentat (mis en place par le perso) +2
Par personne prise en otage et
séquestrée pendant au moins une journée +1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Onde de choc	124
2	Invisibilité	261
3	Détection du danger	315
4	Téléportation	331
5	Vol	332
6	Disparition	Spécial

Promotion: Ouikka était un Démon de Grade 3 de Crocell qui est passé Prince-Démon le 2/4/1988 après avoir fait exploser un Boeing au-dessus de la petite ville anglaise de Lockerbie. Cet attentat avait fait plus de 250 victimes. Il a été immédiatement "prêté" par Satan à la cause islamique, même si les intégristes de cette religion avaient depuis bien longtemps utilisés le terrorisme comme moyen d'expression.

Apparence et comportement: Ouikka se présente la plupart du temps sous la forme d'un musulman très typé et vêtu d'un uniforme orné de babioles très hétéroclites (médailles, insigne divers, etc.). Il peut être aussi froid et calculateur que bordélique et fouteur de merde. Il peut aussi bien être anarchiste que fasciste selon les jours et son humeur du moment. Il est très attiré par l'humour (surtout les gags visuels) qu'il utilise abondamment et est toujours prêt à placer une petite bombe (ou une grenade à fragmentation), histoire de faire rire la galerie. Il est totalement instable mentalement et rares sont ceux qui lui font entièrement confiance.

Rôle: Le rôle de Ouikka est de noyauter tous les réseaux de terroristes musulmans et de les contrôler (plus ou moins). Il est très performant dans ce rôle bien qu'il ne fasse que très rarement usage de cette puissance. Il est tout de même assez craint par les

autres princes, surtout ceux qui font de la politique (Dajjal, etc.) et qui ne considère par le terrorisme comme une forme de contestation acceptable.

Possibilités d'intervention: 2

Ce que pense Ouikka de...

Les êtres humains: Ce sont des victimes rêvées.

Les animaux: Aucun intérêt.

La politique: C'est le moteur de mon action sur Terre.

Une excuse pour tous mes crimes.

La violence: Un moyen d'expression !

L'ordre et la discipline: Utiles quelquefois. Un frein à mon développement sur Terre la plupart du temps.

Les Princes-Démons: Crocell est un sacré déconneur, ainsi que les deux frères, mais la plupart se prennent trop au sérieux.

Les serveurs: Ils sont prêts à mourir pour moi et sont souvent très inventifs.

Grades accordés par Ouikka

Chevalier des géoliers: Le pouvoir accordé par ce grade permet au Démon qui le possède de pouvoir converser avec n'importe quel être humain dans sa langue natale (le personnage possède donc tous les talents de langage au niveau+0).

Capitaine des terroristes: Le pouvoir accordé par ce grade permet au Démon qui le porte de posséder le talent "Démolition" au niveau+3.

Baron des attentats: Le pouvoir accordé par ce grade permet au Démon qui le possède de porter sur lui n'importe quel objet métallique sans que ce dernier ne fasse réagir les détecteurs placés dans les aéroports (et dans les autres lieux "à risques"). Il pourra donc se déplacer très facilement avec des armes ou des machines infernales.

Relations avec les autres Princes

Neutre: Tous.

Composantes d'invocation: (1) Une allumette, (2) Un briquet, (3) Un pain de TNT, (4) Dix kilos de C4, (5), Cinquante kilos de nitroglycérine, (6) Une tonne de Semtex.



Valefor, Prince des Voleurs

Travailler c'est trop dur.

"Excusez-moi, pouvez-vous ouvrir votre sac, s'il vous plaît ?"

"Hein ?"

"Oui, vous là, ne faites pas l'innocent. Votre sac, s'il vous plaît."

"Ha, mon sac ? Il n'en est pas question."

"Quoi ? Mais heu... Pourquoi ?"

"Parce que vous n'en avez pas le droit. C'est simple, c'est la loi. La loi française. Et je ne dis pas ça à cause de votre nationalité, n'allez pas en plus m'accuser de racisme. Et en plus je suis sorti du magasin, vous n'avez plus aucun droit sur moi. J'irai même jusqu'à dire que si vous me touchez, pour me retenir, il y a voie de fait et je serai dans mon droit pour vous rentrer dedans."

"Mais je vous demande d'ouvrir votre sac. Ouvrez-le. Sans faire d'histoire. Tout le monde nous regarde. Ou bien préférez-vous que j'appelle la police ?"

"Ah, ben ça tombe bien, seul un officier de police a le droit de procéder à une fouille ou à la perquisition de mon sac. Mais s'il vous plaît, appelez la police tout de suite et devant moi, je n'ai pas de temps à perdre."

"... d'accord, suivez-moi."

"Police Nationale. Où est le contrevenant ?"

"Contrevenant ? Où ça ? Si vous voulez parler de la personne qui est soupçonnée injustement d'avoir subtilisé quelque chose dans cette illustre librairie, je trouve que vous y allez un peu fort. Ah ça oui."

"Vos papiers."

"Ca, c'est rentrer dans le vif du sujet, il n'y a aucun doute."

"Vos papiers."

"Ok, ok, on n'est pas aux pièces. Tenez. Les voici."

"Enlevez votre manteau et videz les poches s'il vous plaît."

"Je tiens à vous signaler simplement que dans l'hypothèse où je serais innocent, ce qui ne fait aucun doute pour moi, mais qui visiblement n'est pas évident pour vous, je porterai plainte contre le magasin pour diffamation, même si c'est un peu exagéré."

"Cause toujours, tu es repéré mon garçon. Et comme tu fais le marlole, ça risque de s'aggraver. Ouvre ton sac."

"Ah, j'aime la franche amitié virile qui lie les forces de l'ordre aux présumés hors-la-loi. Moi, je vais continuer à vous vouvoyer si ça ne vous dérange pas..."

"Qu'est-ce que c'est que ça ?"

"Ca quoi ?"

"Ca, les bouquins. Tu es dans une librairie, ce sont les livres que tu as volés. Crac, prison."

"Mais que vous êtes ingénieux, nous sommes chez Gilbert et les bouquins sont dans un sac de la librairie du Louvre avec le ticket de caisse accroché. Alors, évidemment, j'ai pu les voler dans le sac d'une vieille dame que j'ai égorgée au cutter et que j'ai laissée se vider de son sang dans les toilettes. Normal. En plus je lui aurais piqué ses bijoux."

"Oh toi, tu me gonfles. Quels bijoux ?"

"Ca, là, le petit sac de bijoux au fond du sac."

"Qu'est-ce que c'est ?"

"Ben un petit sac de bijoux au fond de mon sac, bien sûr. Il y a sûrement une loi contre le transport d'un petit sac de bijoux au fond d'un sac ?"

"Fais le malin, toi. Contre le transport non, mais contre le vol, oui."

"Mais qu'est-ce qui vous prouve donc que je les ai volés ?"

"Ta sale gueule !"

"Ah, vous devenez grossier en plus d'être désagréable."

"On va vérifier, mais pour l'instant tu es en état d'arrestation, trou du cul !"

"Grossier et vulgaire en plus. Alors qu'est-ce que ça va être quand vous allez trouver la Joconde dans le rabas du sac."

"La Joconde ? C'est quoi la Joconde ?"

"Vous savez, le tableau, là de Léonard de Vinci qui est au Louvre. Et bien celui que j'ai dans mon sac, c'est sûrement le vrai, que j'ai découpé du cadre avec le cutter sanguinolent — pour le sang, je me suis bêtement coupé le doigt, regardez — qui est avec la toile pendant que vous y êtes. Et vous venez de capturer Arsène Lupin, Fantomas et Thierry Paulin en même temps. Appelez un car de police, il n'y aura jamais assez de place pour que nous y montions tous."

"Arrête de te foutre de ma gueule petit con !"

"Oh, on se calme, soyez poli. Cela suffit maintenant. Vous avez quelque chose à me reprocher ? Vous avez trouvé sur moi des livres, disques, CD, cassettes vidéo, cartouches de jeu qui sembleraient provenir d'ici ? Vous voulez me faire passer une fouille rectale ? Ou alors une radiographie complète, voire un lavage d'estomac ? Bon, maintenant laissez-moi partir."

"Toi, petit con, j'ai ton nom, je sais où tu es, je te coincerai. Dégage maintenant."

"Ben tiens. Et qu'est-ce qui prouve que mes papiers ne sont pas des faux, hein ? Vous ne trouvez pas ça un peu gros, vous ?"

"Dehors !!!"



FO VO AG PE PR AP PP

Talents: Acrobatie+3, Esquive+3, Baratin+3, Discrétion+3, Crochetage+3, Manipulation+3, Arme de poing+1.

Pouvoirs: Volonté supra-normale+1 (221), Multiplication+2 (223), Régénération+1 (226), Invisibilité+2 (261), Caméléon+1 (262), Détection de l'invisible+1 (313), Détection du futur proche+3 (314), Détection du danger+3 (315), Bond+1 (333), Vitesse+1 (334), Ouverture+3 (Spécial).

Récupération:

Par 1000 francs d'objets volés +1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Invisibilité	261
2	Caméléon	262
3	Danger	315
4	Bond	333
5	Ruse	345
6	Ouverture	Spécial

Promotion: Valefor passa Prince-Démon en 1900, après avoir volé les prédictions de Nostradamus dans le bureau privé de Yves (voir à ce sujet la fiche de l'Archange Janus).

Apparence et comportement: Ce Prince-Démon a atteint le stade de Prince il y a à peine vingt ans. Il est donc moins puissant que les autres, mais est l'exemple type de celui qui a réussi avec de l'audace et du culot. Il est un peu le bouffon des autres Princes et ne s'en offusque pas. Il apparaît le plus souvent sur la Terre sous la forme d'un gamin ou d'un jeune truand.

Rôle: Satan reconnaît tout à fait les qualités de Valefor et l'utilise au mieux de ses possibilités. Il conçoit et ordonne tous les cambriolages et arnaques importantes de la Terre et n'est jamais utilisé si un risque de combat existe.

Possibilités d'intervention: 3

Ce que pense Valefor de...

Les êtres humains: Ils sont cools, surtout les pauvres. Les autres sont un peu coincés.

Les animaux: Y'en a qui sont sympas. Les singes, par exemple, mais ce que je n'aime pas, c'est les chiens de garde.

La politique: C'est quoi ?

La violence: A éviter absolument.

L'ordre et la discipline: Ni dieu ni maître.

Les Princes-Démons: Ils sont tous plus forts que moi, jamais je ne réussirai à les égaler. Si, si, je vous jure.

Les serviteurs: Ce sont des mecs bien sympas. Normal, ils sont de mon côté.

Grades accordés par Valefor

Chevalier des larcins: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de parler par gestes avec d'autres personnages qui connaissent aussi ce langage.

Capitaine des brigands: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de reconnaître la valeur (approximative) d'un objet, simplement en l'examinant.

Baron du crime parfait: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir d'obtenir une notion du passage du temps. Très utile pour les cambriolages réglés à la minute près.

Relations avec les autres Princes

Ennemis: Andromalius, Bifrons, Kronos.

Hostiles: Abalam, Baal, Belial, Caym, Crocell, Gaziél, Haagenti, Shaytan, Uphir.

Neutres: Tous les autres.

Associés: Kobal, Malphas, Mammon, Morax, Nisroch, Nybbas, Vapula.

Alliés: Andrealphus, Asmodée.

Composantes d'invocation: (1) Un billet de cent francs, (2) Dix billets de 100 francs, (3) Un vase chinois, (4) Une statuette inca, (5) Une toile de maître, (6) La Joconde.



Autres personnages

Bien que les deux principaux "camps", angéliques et démoniaques, soient les plus représentés et les plus puissants sur Terre, il existe de nombreux autres types de personnages qui tentent, le plus souvent vainement, de faire triompher leur vue des choses ou tout simplement de survivre. Les extensions "Scriptarium Veritas" (pour les vikings, les sorciers et les vaudouissants) ainsi que "Minstorm" pour les psis vous permettront de les découvrir en détail. Cette nouvelle extension d'INS/MV ayant pour buts, en autres, de donner une liste non exhaustive de tous les pouvoirs parus jusqu'à maintenant, les quelques listes qui suivent vous permettront de connaître quels sont les pouvoirs dont peuvent être dotés ces personnages très spéciaux.

Les vikings

La liste des pouvoirs est relativement simplet et en comprend 44 différents.

Pouvoirs vikings

1- Pouvoir offensif

- 11-Mur d'acier
- 12-Signe du marteau
- 13-Destruction
- 14-Visée ultime
- 15-Poing d'acier
- 16-Coup de bouclier

2- Pouvoir défensif

- 21-Armure
- 22-Guérison
- 23-Régénération
- 24-Esquive acrobatique
- 25-Invisibilité
- 26-Fanatisme

3- Pouvoir utilitaire

- 31-Talent
- 32-Transformation (Loup)
- 33-Transformation (Aigle)
- 34-Divination
- 35-Trompe
- 36-Marche sur l'eau

4- Objet magique

- 41-Arme de contact
- 42-Arme de jet
- 43-Arme à distance
- 44-Armure magique
- 45-Bouclier
- 46-Autre objet

5- Serviteur

- 51-Aigle
- 52-Loup
- 53-Guerriers (D6)
- 54-Guerriers (2D6)
- 55-Berserker (1)
- 56-Valkyrie (1)

6- Limitation

- 61-Folie meurtrière
- 62-Mauvais caractère
- 63-Alcoolique
- 64-Agressif
- 65-Intolérance
- 66-Restiction vestimentaire

Spécial

- Berserker
- Cible
- Eclair divin
- Justice viking
- Message de la Terre
- Oeil perçant
- Orientation
- Valkyrie

Les vaudouissants

Cette liste en comprend en fait deux: une pour les békés (grands prêtres vaudous) et une, beaucoup plus petite pour les tontons macoutes (serviteurs des békés). Cela forme un total de 42 pouvoirs.

Pouvoirs des békés

1- Malédiction

- 11- Venin de Damballa Ouedo
- 12- Envoyé de Damballa Ouedo
- 13- Malédiction de Baron Samedi
- 14- Colère du Grand Maître
- 15- Colère de Frère Jésus
- 16- Mort douloureuse

2- Gris-gris et objets sacrés

- 21- Amulette de protection
- 22- Philtre d'amour
- 23- Poudre de vie
- 24- Fétiche sacré
- 25- Pardon de Frère Jésus
- 26- Message du Grand Maître

3- Magie Blanche

- 31- Guérison des maladies
- 32- Guérison des blessures
- 33- Bénédiction de Maîtresse Alizée
- 34- Protection de Papa Legba
- 35- Désenvoûtement
- 36- Bénédiction nuptiale

4- Envoûtement

- 41- Statuette de maladie
- 42- Statuette de malheur
- 43- Statuette de handicap
- 44- Envoyé de Baron Samedi
- 45- Discorporation
- 46- Manger l'âme

5- Baron Samedi

- 51- Parler avec les morts
- 52- Réveiller les morts
- 53- Sommeil de Baron Samedi
- 54- Enfants de Baron Samedi
- 55- Rêve prémonitoire
- 56- Vision de mort

6-Limitations

- 61- Mauvais oeil
- 62- Malédiction lunaire
- 63- Peur
- 64- Phobie
- 65- Cicatrice ou tatouage rituel
- 66- Fils (ou fille) de ...

7-Pouvoirs des Tontons Macoutes

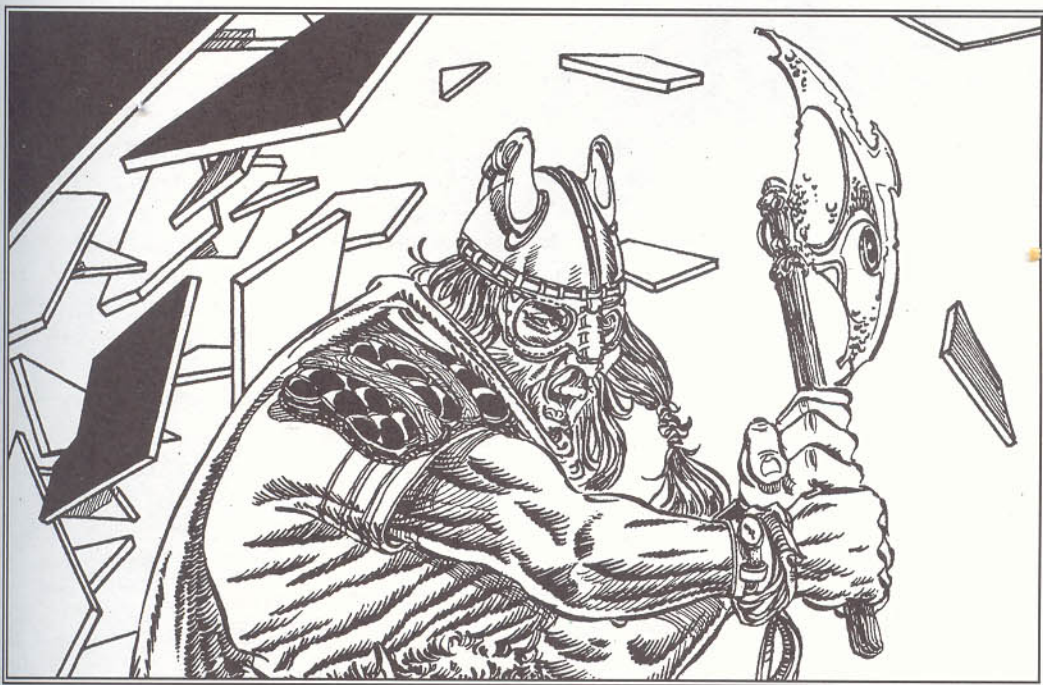
- 71- Guerrier sanglant d'Ogoun Badagris
- 72- Appel de la jungle
- 73- Arme de mort
- 74- Protection de Papa Legba
- 75- Crochet de Damballa Ouedo
- 76- Enfants de Baron Samedi

Les psis

Les psis ayant des listes de pouvoirs totalement différents de ceux accordés aux autres types de personnages, je me contenterais de vous conseiller de consulter l'extension "Mindstorm".

Les sorciers

Leurs sorts ne sont pas à proprement parlé des pouvoirs et je me bornerais donc à vous conseiller la lecture de l'extension "Scriptarium Veritas".



Vie et mort d'un Renégat

Le point de rupture

Un renégat est un Ange ou un Démon qui a, volontairement ou involontairement, quitté les rangs des forces du Bien ou du Mal. On estime, chez les pontes de Dominique ou d'Andromalius, que 2,5% des Anges ou des Démons ont ainsi déjà disparu dans la nature.

Involontairement ? Si l'Ange ou le Démon a fait une grosse faute pour laquelle il aurait dû être renvoyé en haut ou en bas par sa hiérarchie et qu'il a préféré se carapater.

Volontairement ? Si l'Ange ou le Démon a décidé lui-même de partir. Les raisons : manque de foi, dégoût des méthodes et de la philosophie de son camp, contestation d'une décision précise, ou pire encore, coup de foudre pour un être (masculin ou féminin) de l'autre camp. Eh oui, l'amour entre les Anges et les Démons, ça existe !

Etre renégat, c'est un état de fait plus qu'un état d'esprit. On peut être renégat "dans sa tête" : tant qu'on fait les missions et qu'on se présente aux rendez-vous, la hiérarchie vous considère toujours comme présent.

Un Ange ou un Démon devient officiellement renégat quand la hiérarchie s'est aperçue de sa trahison : d'une manière flamboyante, quand, par exemple, il se casse en tuant son contact et en mettant le feu partout ; d'une manière passive, s'il n'a pas répondu présent à deux rendez-vous de suite (s'il a été empêché, il peut le prouver). La hiérarchie met alors son nom sur la liste des renégats. Son corps se remet à vieillir et, si ses pouvoirs restent les mêmes, sa capacité de récupération baisse radicalement. (Voir l'extension *Mindstorm*).

Les représailles

Quel que soit le Grade ou l'importance de l'Ange ou du Démon disparu, la hiérarchie procède à une première enquête, envoyant un squad rechercher le

renégat aux endroits logiques où il pourrait réapparaître : son appartement, son travail, sa banque, la baraque de sa famille s'il en a une, etc. L'appartement restera surveillé, puis sera alloué à un autre. Les comptes en banque, cartes de crédit, etc. seront annulés. Mieux vaut donc avoir préparé sa fuite.

Que la poursuite aille plus loin dépend ensuite de différents facteurs :

- Les Anges recherchent plus leurs renégats que les Démons. Ils sont plus acharnés, la poursuite sera plus dure, leurs recherches plus efficaces.

- Anges et Démons attachent plus d'importance aux renégats puissants que minables.

- un renégat de Grade 2 sera plus recherché qu'un Grade 1 et on ne lâchera en général jamais un Grade 3.

- Anges et Démons attachent plus d'importance aux renégats venus d'Archanges ou de Princes Démons "intégristes" que le contraire. En pratique, des Anges ou Démons au service de Dominique ou aux ordres d'Andromalius seront recherchés avec rage - ça fait très mauvais effet, un renégat de Dominique -, mais ceux au service de Janus ou de Valefor seront souvent considérés comme des causes perdues dès le départ.

Dans un premier temps (un mois ou deux), les équipes envoyées à la recherche du renégat essaieront de le prendre vivant pour le torturer et le faire parler - un peu comme dans "Le Prisonnier" : "Pourquoi avez-vous démissionné ?". Les mois passant, le désir de vengeance des enquêteurs s'exacerbant, ce sera le tir à vue !

Un renégat pris est toujours condamné à mort (à part quelques cas précis où il peut être d'une utilité importante, comme un espion retourné). Il peut être torturé en sus. Son âme part au Purgatoire (si c'est un Ange), en Enfer comme familier (si c'est un Démon) pour quelques milliers d'années. Pour plus de détails, voir *Mindstorm*.

La vie quotidienne

Que fait un renégat une fois lâché dans la nature ? Ce qu'il veut. Pensez à un humain sans papiers d'identité (le renégat a intérêt à changer de nom s'il ne veut pas qu'on le retrouve) qui se construit une nouvelle vie.

Il peut décider de vivre tranquille dans une maison entourée de fleurs... de faire carrière comme homme politique... d'aller en Colombie faire fortune dans la drogue... Evidemment, plus il est recherché (les Anges ou Démons de grade 3, par exemple) plus il sera obligé de fuir et de changer régulièrement d'identité pour ne pas se faire repérer.

Se repentir ?

Les Anges recherchent plus leurs renégats que les Démons... mais en échange, ils acceptent mieux les repentis. Tout dépend de la raison de la fuite, du degré du repentir.

Et là encore, plus l'Ange est puissant, plus on lui pardonnera quelques "peccadilles" pour le récupérer...

Par contre, chez les Démons, pas de regrets ! Aucun repentir (à part de très rares cas particuliers) ne sera réintégré. Qu'on se le dise !

Et la mort...

Un Ange ou un Démon renégat peut mourir de vieillesse. Il a toutes les chances, cependant, d'être tué avant !

Vie et mort d'un sorcier

Comment jouer avec le feu

Un sorcier est un humain qui a appris les secrets de la sorcellerie et qui, grâce à ses connaissances, invoque des Anges ou des Démons dans des corps - humains, la plupart du temps - pour les lier à sa personne. Il peut également maîtriser quelques sorts de puissance moyenne (pour plus de détails, voir Berserker).

La sorcellerie est un art extrêmement difficile et extrêmement dangereux. Les sorciers sont très rares. D'abord parce qu'il faut avoir accès aux connaissances de la magie, ensuite parce qu'un pourcentage assez important des débutants meurent dès leur première invocation !

En effet, si invoquer ou lier un Ange ou un Démon peut vous donner une puissance importante - l'Ange ou le Démon est obligé d'obéir en tout -, la moindre erreur est aussitôt fatale, l'Ange ou le Démon invoqué mais pas lié (oups !) piétinant aussitôt le sorcier avec rage pour ne pas risquer que le petit jeu recommence !

Tous les ennemis de la création

Les Anges et les Démons haïssent les sorciers presque plus qu'ils ne se haïssent entre eux. Il y a toujours, en Haut ou en Bas, des histoires effrayantes qui courent sur tel ou tel pote qui s'est retrouvé lié pendant 60 ans à un sorcier qui lui faisait éplucher les pommes de terre ou violer les petites filles (si, pour un Ange, c'est effrayant !). Le Démon le plus calme, l'Ange le plus pacifique repérant un sorcier ira aussitôt le tuer sans remord ni regret, comme on écrase une araignée répugnante et venimeuse.

Cependant (INS/MV est un jeu bourré de "cependant"), il arrive qu'un sorcier puisse réussir à passer une alliance avec un camp, en jurant qu'il n'invoque que des êtres de l'autre camp.

Ce n'est pas "légal", ce n'est que peu apprécié par les Anges au service de Dominique ou aux ordres d'Andromalius... mais ça arrive, un peu comme les flics utilisent parfois des indics auxquels ils promettent l'impunité sans avoir vraiment l'aval de leur hiérarchie.

Une vie solitaire

Contrairement aux psis - voir plus bas -, les sorciers sont des êtres solitaires. Ils ne se réunissent pas (pour cela, il faudrait d'ailleurs qu'ils se connaissent) et n'ont pas, à moins d'un - exceptionnel - intérêt commun, de raison de s'entraider.



Ils sont le plus souvent célibataires, pour une bonne raison : leur maison ou leur appartement est bourré de pentacles, de vieux livres et de composantes d'invocation à l'aspect étrange, bref d'une multitude de petits détails qui pourraient donner la puce à l'oreille à leur mari, femme ou concubine ! Par contre, ne tombez pas dans le cliché du vieux mec sale au fond de sa sombre maison de banlieue : les sorciers sont de tous âges et de tous sexes. Ils ont souvent des boulots, bref une "couverture" extérieure : secrétaire, inspecteur des impôts, commercial en brosse à dent.

On retrouve les plus puissants - ceux qui ont réussi à lier un ou plusieurs Anges ou Démons - à des postes importants : il est normal qu'ils profitent de leur puissance pour faire carrière ou amasser de l'argent !

Une mort désagréable

Un sorcier meurt en général bêtement, les bras en l'air, au milieu d'une invocation ratée, réduit en cendres par le Démon de Belial venant d'apparaître au milieu d'un pentacle inefficace.

Bien sûr, il arrive qu'il y en ait qui meurent de leur belle mort. Ceux qui savent s'arrêter, se contenter de l'être qu'ils ont réussi à lier et de la puissance qu'il leur apporte.

Mais c'est comme au jeu, vous savez. Une fois qu'on a commencé...

Vie et mort d'un psi

Les preneurs de tête

Un psi est un humain, descendant à son insu d'Adam et d'Eve, qui a génétiquement hérité de pouvoirs surnaturels, dit psychiques.

Ces pouvoirs sont nombreux et variés (pour plus de détails, voir Mindstorm). Certains sont extrêmement puissants. Pourtant les psis ne restent que des humains et ne peuvent donc réellement rivaliser avec les Anges et les Démons, car leur résistance aux blessures est faible.

Pour pallier ce problème, les psis, plus malins que les sorciers mais surtout nettement plus nombreux se sont, pour la plupart, regroupés. Une technique de lobbying, en quelque sorte.

Grâce à leurs pouvoirs, les psis ont investi quelques pans de l'industrie privée, spécialement de grands groupes liés à l'informatique, à la recherche et à tout ce qui est très technique, d'une manière plus générale. La direction de ces groupes, ainsi que les conseils d'administration, ne sont parfois composés que de psis qui se "cooptent" entre eux.

Une ambiance de paranoïa

Groupe de pression, OPA, armées privées, puissance financière énorme... les psis vivent dans un monde cyberpunk avant la lettre, avec déjà des "mégacorps" et leur propre justice. Une ambiance contraignante, parfois à la limite de la paranoïa et du meilleur des mondes.

Mais comprenez-les : c'était sans doute la seule manière de devenir une "faction" assez puissante pour pouvoir résister aux puissances du Bien et du Mal, dont ils connaissent l'existence et qu'ils combattent politiquement et économiquement dans le but, peut-être utopique, de délivrer un jour les humains de leur influence...

Les cavaliers seuls

On peut être psi et ne pas appartenir au gang. Certains psis restés par hasard dans l'ombre peuvent très bien ne jamais avoir entendu parler des groupes existants, et d'autres, un peu comme des renégats - mais normalement pas recherchés par leurs pairs -, préfèrent ne pas rentrer dans le système. Ceux-là vivent des vies intéressantes et aventureuses... bien que dangereuses, cela va sans dire.

Il faut savoir garder la tête sur les épaules

Un psi peut mourir par l'utilisation ratée d'un pouvoir puissant mais incontrôlé... les plus intégrés dans le système mourront d'une crise cardiaque après un repas d'affaire trop bien arrosé.

Guide des pouvoirs

Cette annexe est en fait la compilation de tous les pouvoirs accessibles aux êtres divins, démoniaques, islamiques, aux vaudous et aux guerriers vikings (y compris les pouvoirs privilégiés accordés par leur supérieur aux personnages zélés). La description de chaque pouvoir est beaucoup plus développée que dans les règles du jeu et de nombreuses utilisations annexes sont répertoriées.

Nom: Nom du pouvoir. Si plusieurs pouvoirs portent le même nom, une précision est apportée entre parenthèses pour aider le lecteur dans ses recherches.

Type: Si le pouvoir est indiqué comme étant "Spécifique", c'est qu'il ne peut être acquis qu'avec l'accord direct du Prince-Démon, de l'Archange ou du dieu qui l'a créé. Si le pouvoir est indiqué comme étant "Unique", c'est qu'il ne possède aucun niveau et ne peut normalement pas être possédé plusieurs fois (sauf si le personnage désire bénéficier plusieurs fois du pouvoir accordé, comme dans le cas de majoration de caractéristiques ou plus simplement des serviteurs et des objets magiques). Un pouvoir "Mental" est utilisé lors de la phase correspondante d'un tour de jeu (et par ordre de Volonté). Un pouvoir "Physique" est utilisé lors de la phase correspondante d'un tour de jeu (et par ordre d'Agilité). Un pouvoir "Permanent" fonctionne tout le temps.

Numéro: Place accordée au pouvoir dans l'une des tables générale des pouvoirs. A signifie Anges, D signifie Démons, AM signifie Ange Musulman, DM signifie Démon Musulman, VD, Vaudous et V, vikings; xxx signifie que c'est un pouvoir spécifique et qu'il n'a donc pas de numéro.

Coût: Exprimé en nombre de points de pouvoir. Dans tous les cas, à moins que le contraire ne soit indiqué, les points sont dépensés même si le pouvoir ne fonctionne pas (pour quelque raison que ce soit).

Réussite: Caractéristique utilisée pour connaître la réussite du pouvoir. "Automatique" signifie qu'aucune n'est utilisée et que le pouvoir fonctionne automatiquement.

Défense: Type de protection accordée pour réduire les effets du pouvoir. "Esquive" signifie que le pouvoir peut être esquivé comme toute autre attaque physique (et qu'une éventuelle armure physique fonctionne). Une caractéristique signifie que la victime a droit à un jet de résistance avec cette dernière (au niveau 0). "Aucune" signifie que les effets du pouvoir ne peuvent pas être réduits par la cible.

Portée: Distance à laquelle le pouvoir peut être utilisé. "(x5)" signifie que le pouvoir est un type d'attaque dont la portée est calculée comme une arme à distance (et que la portée maximale est égale à celle donnée fois cinq). "Vue" signifie que

l'utilisateur de ce pouvoir doit être en ligne de vue directe (pas à travers une caméra ou une paire de jumelles) avec la victime. "Contact" signifie que la cible doit être touchée par l'utilisateur du pouvoir (moyennant un jet de "Corps à corps" si la cible n'est pas volontaire). "Personnel" signifie que le pouvoir n'a d'effet direct que sur le possesseur. "Variable" signifie que la valeur exacte dépend de certains facteurs (souvent le nombre de points de pouvoir dépensés).

Description: Utilisation et effets du pouvoir (ainsi que certaines utilisations annexes). Dans cette description (comme ailleurs) RU signifie Résultat des Unités.

Abondance

Numéro: Axxx

Coût: 3

Portée: Vue

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de nourrir 5 fois (1+ Niveau) personnes à portée de vue. Le pouvoir coûte 3PP et sustente les bénéficiaires pour trois jours. La nourriture n'est pas "physique" mais uniquement spirituelle et contient toutes les protéines nécessaires à une vie équilibrée.

Type: Mental (Spécifique)

Réussite: Automatique

Défense: Aucune

Absorption

Numéro: A224

Coût: 0

Portée: Personnel

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'absorber les points de pouvoir dépensés par un adversaire lorsqu'il est la cible d'une attaque psychique (exemple: le personnage est la cible d'un pouvoir de charme. Il récupère immédiatement 4 points de pouvoir). Ceci n'empêche pas du tout le pouvoir psychique de fonctionner (c'est donc un pouvoir un peu sado-maso). Si les points de pouvoir dépassent alors le nombre de points de pouvoir maximum, ceux en sus doivent être dépensés avant une heure (après, ils sont perdus).

Type: Mental (Unique)

Réussite: Automatique

Défense: Aucune

Accoutumance

Numéro: Dxxx

Coût: 5 par essai

Portée: Vue

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de rendre une victime dépendante de n'importe quelle substance (les points de pouvoir doivent être dépensés au moment où la personne absorbe la substance). Elle devient "accro" après (10 - RU) jours, à raison d'une prise par jour (elle doit absolument absorber cette substance au moins une fois par jour). En crise de manque (pas de substance pendant une journée), le personnage est complètement hors-jeu (8 colonnes de malus à toutes ses actions). On peut imaginer une guérison après un traitement long et coûteux (au moins

Type: Mental (Spécifique)

Réussite: VO

Défense: VO

deux ans). On peut imaginer une accoutumance à autre chose qu'un aliment. Citons en vrac: la télévision, l'acte sexuel, le meurtre d'un être humain. La seule limite reste que les points de pouvoir doivent être dépensés au moment où le personnage fait l'action dont il doit être dépendant.

Acide (attaque)

Numéro: D126

Type: Physique

Coût: Variable

Réussite: PR ou PE

Portée: Variable (x5)

Défense: Esquive

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de projeter des jets d'acide sur ses adversaires. L'endroit du corps qui produit l'acide devra être spécifié par le joueur (mains, bouche, nez ou organes sexuels). A ce propos, je laisse le maître de jeu imaginer les effets d'un jet d'acide produit par les organes sexuels masculins lors d'une fellation. Les dommages et la portée dépendent du nombre de points de pouvoir dépensés.

PP	Puissance	Portée	Note
1	+5	30 mètres	2 points d'armure dissous
2	+6	45 mètres	3 points d'armure dissous
3	+7	60 mètres	4 points d'armure dissous

Quel que soit le chiffre obtenu pour la réussite du pouvoir, de l'acide est toujours projeté. La Précision ou la Perception ne sont utilisées que pour savoir si la cible visée est réellement touchée (Perception dans le cas d'un tir au jugé et Précision pour les tirs visés, comme une arme à distance). Si la cible est touchée, elle perd 2, 3 ou 4 (voir colonne "Note") points d'armure. Si cette protection est naturelle (casque, blouson, cotte maille, carapace de tortue), la perte est définitive: si la protection est issue d'un pouvoir, la perte dure une minute. Le possesseur du pouvoir est immunisé contre son propre acide. Si l'acide est utilisé pour attaquer un mur ou un plancher, aucun jet de toucher n'est nécessaire (évidemment). Un point de pouvoir correspond à 250 centilitres d'acide et on peut très bien le conserver dans un récipient en verre. On peut ensuite le lancer comme un cocktail Molotov (talent Lancer), les dommages qu'il produit étant les mêmes que ceux causés par une attaque d'un point de pouvoir. Il perd néanmoins toutes ses facultés après 24 heures.

Acide (contact)

Numéro: D165

Type: Physique

Coût: 1 par attaque

Réussite: FO

Portée: Contact

Défense: FO

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de produire une faible quantité d'acide avec un mode d'attaque que le joueur devra spécifier (mains, griffes, cornes, langue). Lorsqu'en combat, il touche une cible (et même s'il ne cause pas de dommage) avec cette partie du corps, il peut majorer les dommages d'un nombre de points égaux au RU (exemple: si ce sont les mains qui produisent de l'acide, un jet de talent "Corps à corps" devra être réussi avant que le pouvoir puisse être utilisé). Le possesseur du pouvoir est immunisé contre son propre acide. L'acide est trop peu

puissant pour être conservé dans un récipient (il perd ses pouvoirs en moins d'une minute) ou affecter une grande surface de matière morte (mur ou plancher).

Agilité (permanent)

Numéro: A355, D355

Type: Permanent (Unique)

Coût: 0

Réussite: Automatique

Portée: Personnel

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur un point d'Agilité supplémentaire. La caractéristique peut même être augmentée au-dessus du maximum autorisé (exemple: 4 pour un familier, 3 pour un soldat de Dieu) et même atteindre 6 si son supérieur direct (Dieu, Prince-Démon ou Archange) l'autorise. Bien que ne possédant qu'un niveau, ce pouvoir peut être acquis plusieurs fois (la caractéristique est majorée d'un point à chaque fois) avec les mêmes restrictions que ci-dessus.

Agilité (temporaire)

Numéro: A243, D243

Type: Mental

Coût: 1 par essai

Réussite: VO

Portée: Personnel

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur (2 + Niveau dans ce pouvoir) points d'Agilité en plus. La valeur maximum de la caractéristique est 6 et tout point au-dessus de cette valeur accorde une colonne de bonus pour tout jet utilisant cette caractéristique (exemple: un Ange possédant une Agilité de 5 utilise ce pouvoir au niveau+1. Il a donc maintenant une agilité de 6 et 2 colonnes de bonus à tous ses jets utilisant l'Agilité). L'Agilité est majorée pendant un nombre de minutes égal au RU (si le jet est raté, le point de pouvoir est perdu et rien ne se passe).

Alliance

Numéro: Axxx

Type: Mental (Spécifique)

Coût: 2 par essai

Réussite: VO

Portée: Vue

Défense: VO

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de réconcilier deux personnes (dont une seule doit être en vue). Le jet de résistance devra être réalisé par les deux personnes et on tiendra compte du meilleur résultat. Certaines circonstances peuvent modifier ce jet (les modificateurs sont exprimés en nombre de colonnes et sont appliqués au jet de résistance du personnage concerné):

Circonstances	Modificateurs
Leader d'une armée en guerre	-3
Conflit récent (moins d'une semaine)	+1
Conflit ancien (plus de deux ans)	+2
Victime du pouvoir "Discorde"	-2

Amour (absorption)

Numéro: A143

Type: Mental

Coût: 0

Réussite: VO

Portée: Contact

Défense: VO

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de gagner des points de pouvoir en puisant l'énergie vitale

d'un être vivant amoureux d'un autre. Cette victime doit être volontaire. Le RU indique le nombre de points récupérés et le nombre de points de Volonté perdus par la victime. Elle ne peut pas posséder moins d'un point de volonté (exemple: RU: 5, Volonté de la victime: 3. Le gain ne peut être que de 2 points). Les points de Volonté perdus reviennent au bout d'une heure (durant tout ce temps, c'est la valeur diminuée qui sera utilisée pour tous les jets utilisant cette caractéristique). Si les points de pouvoir dépassent alors le nombre de points de pouvoir maximum, ceux en sus doivent être dépensés avant une heure (après, ils sont perdus). Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois toutes les deux heures.

Amulette de protection

Numéro: VD21

Type: Physique

Coût: 10 par statuette

Réussite: PR

Portée: Contact

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de fabriquer des amulettes de protection. Chaque tentative de création d'une amulette coûte 10PP et prend une semaine. Le sorcier doit posséder une partie de la personne à qui est destiné l'objet. L'amulette accorde un bonus de 4 colonnes pour toute attaque mentale dont pourrait être victime le porteur de l'objet. Chaque fois qu'il est attaqué, le Bêké (ou le porteur de l'objet) doit dépenser 1PP pour faire fonctionner l'amulette. La statuette perd ses effets magiques en un mois.

L'envie



Anaérobiose

Numéro: A216, D216

Coût: 0

Portée: Personnel

Type: Permanent (Unique)

Réussite: Automatique

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de ne jamais avoir besoin de respirer (mais il peut respirer s'il le souhaite). Dans le même ordre d'idée, il permet aussi de survivre dans l'espace ou le vide total.

Apparence (absorption)

Numéro: D146

Coût: 0

Portée: Contact

Type: Mental

Réussite: AP

Défense: VO

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de gagner des points de pouvoir en puisant l'énergie vitale d'un être vivant. Le RU indique le nombre de points récupérés et le nombre de points d'Apparence perdus par la victime. Elle ne peut pas posséder moins d'un point d'Apparence (exemple: RU: 5, Apparence de la victime: 3. Le gain ne peut être que de 2 points). Les points d'Apparence perdus reviennent au bout d'une heure (durant tout ce temps, c'est la valeur diminuée qui sera utilisée pour tous les jets utilisant cette caractéristique). Si les points de pouvoir dépassent alors le nombre de points de pouvoir maximum, ceux en sus doivent être dépensés avant une heure (après, ils sont perdus). Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois toutes les trois heures.

Apparence (permanent)

Numéro: A354, D354

Coût: 0

Portée: Personnel

Type: Permanent (Unique)

Réussite: Automatique

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur un point d'Apparence supplémentaire. La caractéristique peut même être augmentée au-dessus du maximum autorisé (exemple: 4 pour un familier, 3 pour un soldat de Dieu) et même atteindre 6 si son supérieur direct (Dieu, Prince-Démon ou Archange) l'autorise. Bien que ne possédant qu'un niveau, ce pouvoir peut être acquis plusieurs fois (la caractéristique est majorée d'un point à chaque fois) avec les mêmes restrictions que ci-dessus. Même si l'apparence est modifiée, le personnage sera encore reconnaissable.

Apparence (temporaire)

Numéro: A244, D244

Coût: 1 par essai

Portée: Personnel

Type: Mental

Réussite: VO

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur (2 + Niveau dans ce pouvoir) points d'Apparence en plus. La valeur maximum de la caractéristique est 6 et tout point au-dessus de cette valeur accorde une colonne de bonus pour tout jet utilisant cette caractéristique (exemple: un Ange possédant une Apparence de 5 utilise ce pouvoir au niveau+1. Il a donc maintenant une apparence de 6 et 2 colonnes de bonus à tous ses jets utilisant l'Apparence). L'Apparence est majorée pendant un nombre de minutes égal au RU (si le jet est raté, le point de pouvoir est perdu et rien ne se passe). Même si l'apparence est modifiée, le personnage sera encore reconnaissable.

Apparence démoniaque

Numéro: Axxx **Type:** Mental (Spécifique)

Coût: 1 par essai **Réussite:** Automatique

Portée: Personnel **Défense:** Selon le type de créature

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de pouvoir diffuser une aura similaire à celle possédée par les créatures maléfiques. Le personnage pourra maintenir cette aura pendant dix minutes (pour un point de pouvoir). La puissance de l'aura sera celle du personnage. Le type de créatures maléfiques mystifiés dépend du niveau dans ce pouvoir:

Niveau	Créature mystifiée
+0	Morts-vivants
+1	Morts-vivants et Familiers
+2	Morts-vivants, Familiers et Démons
+3	Morts-vivants, Familiers, Démons et Prince-Démons

Appel de la jungle

Numéro: VD72 **Type:** Mental

Coût: 1 **Réussite:** PR

Portée: Variable **Défense:** Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'invoquer un animal sauvage. Au cours d'une cérémonie d'une heure, le Tonton Macoute doit sacrifier un animal d'une taille supérieure ou égale à celle d'un chat, au pied d'un arbre en bordure d'une étendue sauvage. Un animal de la jungle de son choix arrivera alors à la fin de la cérémonie et dévorera le sacrifice. Il sera alors totalement au service de l'utilisateur du pouvoir pour (RU) heures. Chaque utilisation de ce pouvoir coûte 1 point de pouvoir. L'animal invoqué doit bien sûr être présent dans l'étendue sauvage. Les animaux les plus souvent invoqués sont les serpents (plus particulièrement les venimeux), les fauves et les grosses araignées.

Appel des animaux

Numéro: Axxx **Type:** Mental (Unique, Spécifique)

Coût: 2 par essai **Réussite:** Automatique (voir ci-dessous)

Portée: 200 mètres **Défense:** Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur le pouvoir d'attirer (20 + 1D6) animaux du même type qui arriveront 2 minutes après. Le type d'animal peut être choisi par le personnage mais devra être présent dans un rayon de 200 mètres (dans le cas contraire, les points de pouvoir sont dépensés et rien ne se passe). En milieu urbain, on peut sans aucun doute attirer des pigeons, des chats, des chiens ou des rats. Ces animaux ne seront pas contrôlés, mais seront assez sympathiques avec l'utilisateur du pouvoir et n'agiront pas contre lui.

Arme à distance

Numéro: V43 **Type:** Permanent

Coût: 0 **Réussite:** Automatique

Portée: Personnel **Défense:** Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder une arme magique. Une arme de ce type ressemble à celle d'un Démon ou d'un Ange à quelques exceptions près: elle ne peut pas disparaître ou apparaître et

possède des capacités qui dépendent de son niveau; l'arme choisie est obligatoirement un arc; cet objet magique perd ses pouvoirs si son possesseur est tué.

Niveau	Puissance*	Précision*	Portée*
+0	+1	-	x1
+1	+1	+1	x1
+2	+2	+1	x2
+3	+3	+2	x3

*: Ces bonus sont à ajouter aux valeurs de base de l'arme choisie.

Arme de contact

Numéro: V41 **Type:** Permanent

Coût: 0 **Réussite:** Automatique

Portée: Personnel **Défense:** Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder une arme magique. Une arme de ce type ressemble à celle d'un Démon ou d'un Ange à quelques exceptions près: elle ne peut pas disparaître ou apparaître et possède des capacités qui dépendent de son niveau; l'arme doit être choisie dans la liste suivante: hache, hache de bataille, épée; cet objet magique perd ses pouvoirs si son possesseur est tué.

Niveau	Puissance*	Précision*
+0	+1	-
+1	+1	+1
+2	+2	+1
+3	+3	+2

*: Ces bonus sont à ajouter aux valeurs de base de l'arme choisie.

Arme de jet

Numéro: V42 **Type:** Permanent

Coût: 0 **Réussite:** Automatique

Portée: Personnel **Défense:** Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder une arme magique. Une arme de ce type ressemble à celle d'un Démon ou d'un Ange à quelques exceptions près: elle ne peut pas disparaître ou apparaître et possède des capacités qui dépendent de son niveau; l'arme doit être choisie dans la liste suivante: hachette, marteau, épieu, dague; cet objet magique perd ses pouvoirs si son possesseur est tué.

Niveau	Puissance*	Précision*	Portée*
+0	+1	-	x1
+1	+1	+1	x1
+2	+2	+1	x2
+3	+3	+2	x3

*: Ces bonus sont à ajouter aux valeurs de base de l'arme choisie.

L'étrange et bouleversifiante disparition de la cagnotte à vaches

Ca doit être bien dur d'être à la fois breton et grunge: entre deux tares congénitales, il faut savoir choisir.

(Le petit guide des peuples à déporter)

Ils se marièrent au début du printemps, la majeure partie de la population du village était venue participer aux llesses, un des seuls événements qui pouvait égayer leur vie terne de travailleurs de la terre. La mariée fit son entrée dans la petite église revêtue d'une robe blanche grisonnante et maladroitement retouchée par les bons soins de sa mère qui faisait quelques largeurs de plus qu'elle. La malnutrition avait causé chez Roseanne la perte de quelques dents, mais en ce jour ensoleillé, elle affichait un rictus de bonheur en contemplant l'autel devant lequel se tenaient son promis, le père Antonio et les deux témoins.

- Roseanne Glarriot, en prenant René Bouscailles pour époux, lui jurez-vous fidélité, obéissance et amour jusqu'à ce que la mort vous sépare?

- Oui.

- Vous pouvez embrasser la mariée.

René, un grand rouquin à l'air timide dont les taches de rousseur dissimulaient adroitement l'intellect, se pencha avec hésitation, puis embrassa la mariée gauchement; lui prenant la main, ils ressortirent sous les manifestations de joie des quelques quinze citoyens qui attendaient depuis le début de la cérémonie le droit de se précipiter sur le buffet. *Ille missa est et in vino veritas...*

Leur nuit de nocces se passa dans la douce intimité de la fermette du père Bouscailles, au beau milieu du lit parental, momentanément déserté pour cause de promiscuité embarrassante. Et le matin, en se réveillant dans les bras l'un de l'autre, ils tombèrent en amour.

Les saisons passèrent et un hiver, le froid eut raison de la santé du père Bouscailles qui mourut, d'un mauvais rhume, entouré de son fils et de sa bru. Son fils se consola rapidement à la pensée de l'héritage qui comprenait la vieille bâtisse de pierre au toit fuyant, quelques lopins de terres arables au bord d'un ruisseau bourbeux ainsi qu'un vieux chat pelé; rajoutés à la dote de Roseanne -un couple d'oies surnommées respectivement Pitou et Ginette-, ils se sentaient capable de commencer une vie pleine de rebondissements, ils ne se tenaient plus d'impatience...

Les jours s'écoulèrent tranquillement et un désir d'enfantement se fit ressentir chez les deux époux. René n'était pas contre le fait d'avoir un héritier malgré sa position financière, aussi, un beau jour, il annonça son envie de paternité en offrant un collier de perles de bois d'olivier à Roseanne qui pleura dans le creux de son giron.

- René, tu ne sais pas quoi? Eh bien, je t'aime.

- Oui, tu as raison, fit-il en un large sourire, moi aussi je m'aime...

Deux ans plus tard, la terrible règle des trois D - désaccord, dispute, divorce - semblait être devenu le leitmotiv de leur vie sentimentale. Cela avait commencé par une bête engueulade. Ce phénomène répétitif fut surnommé par nos deux héros "le cheveu dans le beurre" du fait que René, un beau jour, découvrit un cheveu capillaire dans sa soupe aux poireaux et, depuis cet événement tragique, Roseanne et René prirent comme exutoire à leur existence morne n'importe quel motif jusqu'au plus futile pour entamer une altercation. Roseanne vivait bien cela du fait de la nature querelleuse et concierge de sa génitrice; quant à René, il était assez furieux de perdre son assise de mâle dominateur, supportant assez mal leur rôle d'époux martyrs. Ils leur arrivaient souvent de prendre les animaux à témoin, ceux-ci s'étant même divisés en deux camps -les félins d'un côté et les volailles de l'autre.

Un soir, alors qu'un feu achevait de se consumer dans l'âtre, trois coups retentirent sur la porte de chêne. Se jetant un bref regard dénué de compréhension, René se leva et alla ouvrir. Un homme d'un âge certain, vêtu d'un chapeau haut de forme et couvert d'une cape sombre, se tenait dans l'embrasure de la porte: derrière lui, une charrette, que tiraient deux percherons, était couverte d'objets hétéroclites.

- Bonsoir chers amis, permettez-moi de me présenter: Jean Fernand, commerçant au porte-à-porte. Si vous me permettez d'entrer dans votre magnifique demeure, je me ferais un plaisir de vous montrer mille et une merveilles.

- Je vous en prie, vous êtes le bienvenu.

- Bonsoir chère madame. Je suis bien peiné de vous déranger à une pareille heure, mais voyez-vous, je quittais cette bourgade ce soir et vous étiez la dernière bâtisse que je n'avais pas visitée.

Roseanne, fatiguée, quitta le séjour pour rejoindre le grand lit, laissant René faire ce qu'elle surnommait "ses affaires". Elle glissa dans les bras de Morphée en quelques instants, s'abandonnant à d'improbables rêves d'avenir meilleur. Le lendemain, à son réveil, elle fut surprise par le vide qui emplissait la couche. Elle passa une chemise de nuit, appela son mari en vain. Le cherchant toute la journée, l'inquiétude montait, la sensation de solitude aussi.

Celui-ci revint le jour suivant, ne la gratifiant que d'une explication qu'elle trouva assez étriquée: il aurait été dans le village voisin avec le commerçant pour lui montrer son chemin. Elle beugla un bon quart d'heure puis se rendit lorsque René lui offrit un joli vase de céramique rouge orné de motifs d'une signification tellement obscure que même la sagesse paysanne ne pouvait comprendre. Elle s'empressa d'y placer quelques jonquilles.

Ce n'est que le lendemain qu'elle découvrit que la cagnotte à vaches avait été vidée.

- ... Après tout, on n'avait pas vraiment la place pour les vaches, j'ai préféré t'acheter ce vase, mon amour...
- Et il t'a coûté plus de soixante sous!!
- Il est d'origine roumaine, c'est pour ça.
- Et c'est où la Roumanie?
- Ben d'après ce que j'ai compris, c'est très à l'est.

Les semaines suivantes, Roseanne remarqua qu'un changement notable était apparu dans le comportement de René: il était souriant, plus attentionné à son égard, elle eut même parfois l'impression de retrouver l'homme à la timidité touchante qui lui avait ôté sa virginité avec une gaucherie attendrissante.

Les premiers symptômes de la folie de René firent leur apparition un soir où, au dîner, il mit trois couverts; Roseanne lui demanda s'il attendait un invité surprise. Il bredouilla quelques paroles au sujet de sa maladesse et retira avec empressement l'assiette et le bol supplémentaires. Puis un beau jour, Roseanne rentrant plus tôt du marché, entendit des grincements à l'étage du dessus, provenant sans aucun doute du vieux lit de bois. Montant avec précaution, s'attendant au pire, elle vit le curieux spectacle de son homme, nu au milieu de draps froissés et la regardant avec angoisse; un parfum de fleurs flottait dans la pièce. Il souffrait de fièvre et s'était couché plus tôt, épuisé. Roseanne s'étonnant de l'étrangeté de cette dialectique laissa René au lit pendant quelques jours.

Pendant la semaine qui vint, plusieurs événements étranges se produisirent: les deux oies furent retrouvées à moitié grignotées par quelque animal féroce, ce qui sembla peiner René au plus haut point; celui-ci ne se remettait vraisemblablement pas de sa fièvre.

Lorsque Roseanne se couchait sur le matelas de plumes gorgé de sueur et qu'elle passait son bras autour du corps humide de son conjoint, celui-ci l'envoyait invariablement balader et la laissait se morfondre sur sa condition d'épouse délaissée.

Un jour, alors qu'elle préparait la soupe, elle entendit à l'étage son mari parler et, chose plus stupéfiante encore, elle cru entendre une voix de femme. La folie pouvant apparemment être contagieuse, elle décida de s'abstenir de monter, pour s'épargner la vision d'une chambre résolument vide de présence étrangère. Après tout, la vie ne devenait pas tellement plus dure: en quelques années, les travaux de la ferme avaient fait d'elle une femme robuste et elle pouvait faire de toutes les tâches qu'aurait dû en principe remplir son époux souffrant.

D'ailleurs il était devenu nettement plus attentif à ne plus salir ses draps. La dernière chose qui la mit particulièrement

hors d'elle fut de constater la disparition du petit collier de bois d'olivier. Lorsqu'elle en fit part à René, dont la santé déclinait de jour en jour, celui-ci parut empli d'une tristesse d'une mesure peu commune, il la prit dans ses bras et des larmes roulèrent sur ses joues mal rasées.

Ce fut la dernière fois qu'elle vit son mari en pleine possession de ses moyens, la couche nuptiale se métamorphosant en lit mortuaire où René luttait péniblement à grand renfort de tisanes et autres herbes contre la maladie qui le rongait.

Une nuit, Roseanne fut réveillée par des halètements particulièrement inquiétants: allumant une bougie, elle vit René, les yeux grand ouvert posés sur sa personne, bredouillant dans un souffle d'haleine fétide.

- Roseanne, j'ai quelque chose à te dire... je n'en peux plus, prends bien soin de toi, je suis si désolé pour ton collier...
- René???

L'enterrement se fit avec nettement moins de public que lors de leur noces. Roseanne trouva un travail comme couturière au village et rentrait chaque nuit dans la vieille demeure qui conservait une odeur persistante de violette. Le parfum floral s'évanouit en fait un mois après que l'on eut déposé la dépouille de René aux côtés de son père, dans la sépulture familiale, lorsque par accident elle cassa le vase.

Une vingtaine d'années plus tard, lorsque l'anniversaire de la mort de son mari arriva, Roseanne, qui était à l'automne de sa vie, acheta comme chaque année chez le fleuriste une grande jardinière contenant des pensées, elle fit la route à pied jusqu'au petit cimetière communal qui se trouvait juché sur une colline boisée, elle poussa le grand portail de fer forgé et s'avança dans l'allée centrale qui montait sur deux cents mètres jusqu'au caveau des Bouscailles. Le soleil de midi lui frappait le front mais cela ne l'empêcha pas d'apercevoir une silhouette noire qu'elle crut tout d'abord voir sortir du caveau. La silhouette prenait la direction de la sortie et lorsqu'elle passa à la hauteur de Roseanne, elle la toisa, avec un petit sourire.

C'était une femme très jeune, aux longs cheveux blonds et bouclés, elle était habillée de noir et un voile de tulle recouvrait avec peine sa grande beauté. Lorsqu'elles se croisèrent, Roseanne lui rendit son regard et continua à marcher quelques mètres; puis se retournant elle contempla un petit chemin caillouteux désert. Coupant court au flot son imagination, elle continua son chemin, jusqu'à la bâtisse mortuaire.

Poussant la porte qui n'était pas verrouillée, elle pénétra dans l'ultime demeure de son mari où flottait une senteur de violettes et où un joli collier de bois d'olivier ornait la stèle de marbre.

Arme de mort

Numéro: VD73

Coût: 2

Portée: Contact

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de majorer les dommages d'une arme de contact. Au cours d'un rituel dédié à Ogoun Badagris qui dure (7-RU) minutes, le Tonton Macoute bénit son arme blanche. Celle-ci voit alors sa puissance augmenter de (RU) points pour une heure. Chaque utilisation de ce pouvoir coûte 2 points de pouvoir.

Arme magique

Numéro: A411-A416, D411-D416

Type: Permanent (Unique)

Coût: Variable

Réussite: Automatique

Portée: Personnel

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder une arme magique très puissante. Toutes les armes magiques se trouvent normalement sur une marche intermédiaire et n'apparaissent sur la marche terrestre que lorsque les personnages souhaitent les utiliser et lorsqu'ils dépensent 1 PP (cette action est uniquement volontaire et considérée comme un pouvoir mental). Elles peuvent disparaître de la même façon et pour le même coût. Il existe en fait trois types d'armes que je me propose de définir ci-dessous.

Arme bénite (ou maudite): L'arme voit sa puissance ou sa précision augmenter de 3 points chaque fois qu'elle attaque et ce sans dépenser aucun PP.

Arme mobile: L'arme combat par elle-même avec une caractéristique de 4 et un talent de niveau +2. Elle peut se déplacer à la même vitesse qu'un être humain qui marche, sans toutefois s'éloigner de plus de 50 mètres de son possesseur. L'arme voit sa puissance ou sa précision augmenter de 2 points chaque fois qu'elle attaque et ce sans dépenser aucun PP.

Arme intelligente: L'arme contient l'âme d'un individu intégriste qui a choisi d'être incarné dans une arme (pour les Anges) ou qui a été puni (pour les Démon). Elle possède une Volonté de 3 et 3 pouvoirs à déterminer comme s'il s'agissait d'un personnage tout à fait normal (en prenant cependant bien soin de rejeter les dés en cas de pouvoirs illogiques). Elle peut communiquer avec son propriétaire par télépathie et possède 6PP qu'elle récupère à raison d'un toutes les 24 heures. L'arme combat par elle-même avec une caractéristique de 4 et un talent de niveau +2. Elle peut se déplacer à la même vitesse qu'un être humain qui marche, sans toutefois s'éloigner de plus de 50 mètres de son possesseur. L'arme voit sa puissance ou sa précision augmenter de 1 point chaque fois qu'elle attaque et ce sans dépenser aucun PP.

On doit ensuite déterminer si l'arme magique en question est "à distance" (armes à feu, de jet, armes lourdes, etc.) ou "de contact" (épée, hache, tronçonneuse, massue, matraque, poing américain, hallebarde, etc.). Vous noterez que

l'utilisation des armes magiques tels que les poings américain ou les rangers ferrées est considérée comme une attaque au corps à corps (et peut donc être combinée avec les pouvoirs utilisables uniquement dans ce type de combat). La petite table ci-dessous vous permet de connaître la nature exacte de votre arme magique.

Numéro

Anges ou Démons

411

Arme de contact bénite (ou maudite)

412

Arme à distance bénite (ou maudite)

413

Arme de contact intelligente

414

Arme à distance intelligente

415

Arme de contact mobile

416

Arme à distance mobile

A la mort de son possesseur, l'arme magique disparaît.

Armure

Numéro: V21

Type: Mental

Coût: 1 par heure

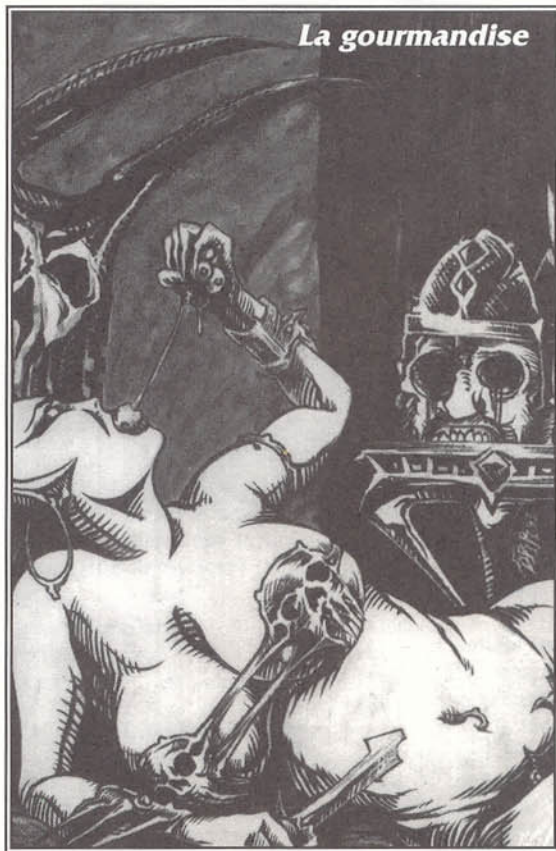
Réussite: Automatique

Portée: Personnel

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'augmenter son propre potentiel de protection de (2 x Niveau dans ce pouvoir) points. Cette protection est invisible et cumulable avec toutes les autres sortes de défense (armure physique, esquive ou parade).

La gourmandise



Armure magique

Numéro: V44

Coût: 0

Portée: Personnel

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder une armure magique. Le personnage disposera d'une tenue viking complète (armure de cuir renforcé et casque à cornes) et indestructible (en fait, elle se régénère automatiquement). Son potentiel défensif normal est de 2, mais est majoré de 1 point par niveau (donc respectivement 3/4/5/6 points) à cause du potentiel magique que la tenue contient. Elle ne gêne en aucun cas le porteur. Elle perd tout pouvoir magique à la mort de son possesseur.

Type: Permanent

Réussite: Automatique

Défense: Aucune

Armure corporelle

Numéro: A211, D211

Coût: 0

Portée: Personnel

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de faire apparaître une couche de matériau accordant un bonus de protection non négligeable. Faire apparaître ou disparaître une protection de ce type prend une seconde et est considéré comme une action physique. Certains matériaux peuvent permettre au personnage de ressembler à une statue (un jet de volonté "Moyen" sera nécessaire pour rester immobile et parfaire le déguisement). La valeur de cette protection et l'apparence qu'elle prend dépend du niveau et du type de personnage:

Type: Physique

Réussite: Automatique

Défense: Aucune

Niveau	Protection	Apparence (Démon)	Apparence (Ange)
+0	2	Chitine	Or
+1	3	Ecailles	Argent
+2	4	Carapace	Cuivre
+3	6	Pierre	Pierre

Art de combat

Numéro: Dxxx

Type: Mental (Spécifique)

Coût: 1 par attaque au dessus de 2

Réussite: Automatique

Portée: Personnel

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'attaquer (2 + Niveau dans ce pouvoir) fois par seconde. Ces attaques peuvent être aussi bien mentales que physiques mais doivent toutes être issues d'armes ou de pouvoirs différents (exemple: un Démon possédant le pouvoir d'Art de combat au niveau+0, celui de Charme et un revolver pourra utiliser son pouvoir de Charme et son revolver durant le même tour, mais pas deux fois le revolver ni deux fois le charme).

Association

Numéro: A451-456, AM451-456

Type: Permanent (Unique)

Coût: 0

Réussite: Automatique

Portée: Personnel

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'être responsable d'une organisation importante. Il pourra utiliser les contacts que cela lui apporte en prenant bien soin

de ne pas risquer la vie des humains qui en font partie. Bien évidemment, la majorité des membres de l'association ignorent son appartenance aux forces du Bien. L'association en question sera déterminée en consultant la petite table ci-dessous.

Numéro	Ange chrétien	Ange musulman
451	Greenpeace	OLP
452	Médecins du monde	Médecins du monde
453	ONU	ONU
454	UNICEF	UNICEF
455	Ligue contre le cancer	Croissant rouge
456	Scouts	FIS

Assommer

Numéro: A116

Type: Physique

Coût: 0

Réussite: FO

Portée: Contact

Défense: FO

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'assommer une éventuelle victime en la frappant avec le poing (avec le talent "Corps à corps"). La victime est sonnée (incapable de toute action) pour un nombre de secondes égal au RU.

Attaque mentale

Numéro: Axxx, Dxxx

Type: Mental (Spécifique)

Coût: 5 par attaque

Réussite: VO

Portée: 20 mètres

Défense: VO

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'attaquer mentalement et à distance tout être vivant dans un rayon de 20 mètres autour de l'utilisateur. L'attaque est en fait un conflit psychique standard (avec jet de résistance pour la victime). S'il est réussi, le RU double donne le nombre de PP enlevés à la victime et transformés en points de dommage (l'armure ne protège pas) pour cette même victime. Il est bien évident que ce pouvoir est très peu utile (et même, n'ayons pas peur des mots, inutile) contre des adversaires qui n'ont pas (ou plus) de PP. On peut tenter (1+ Niveau dans ce pouvoir) attaque mentale par tour. Chaque attaque mentale coûte 5PP.

Attaques multiples

Numéro: A113

Type: Mental

Coût: 1 par minute

Réussite: Automatique

Portée: Personnel

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'attaquer (2 + Niveau dans ce pouvoir) fois par seconde. Ces attaques ne peuvent provenir que d'une partie du corps (coup de poing, de tête ou de pied).

Autre objet

Numéro: V46

Type: Permanent (Unique)

Coût: Variable

Réussite: Variable

Portée: Variable

Défense: Variable

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder un objet magique. Chacun de ses objets est physique et accorde au porteur deux pouvoirs tirés au sort avec un D66 sur cette même table, mais c'est l'utilisateur qui

doit dépenser ses propres PP pour faire fonctionner le pouvoir (tout jet de dé indiquant une limitation ou un pouvoir qui ne semble pas pouvoir être affecté à un objet magique devra être rejeté). Tous ces objets sont indestructibles, mais perdent leurs pouvoirs magiques à la mort de leur possesseur.

Baiser vampirique

Numéro: Dxxx **Type:** Physique (Spécifique)
Coût: 0 **Réussite:** FO
Portée: Contact **Défense:** Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de gagner des points de pouvoir en puisant l'énergie vitale d'un être vivant (volontaire ou charmé). L'utilisateur gagne autant de points de pouvoir que le RU; la victime, quant à elle, perd un point de Force (définitivement). Arrivée à zéro point de Force, elle meurt. Si les points de pouvoir dépassent alors le nombre de points de pouvoir maximum, ceux en sus doivent être dépensés avant la prochaine utilisation de ce pouvoir (sinon, ils sont perdus).

Barbarie

Numéro: DMxxx **Type:** Mental (Spécifique)
Coût: 10 **Réussite:** VO
Portée: 10 mètres **Défense:** VO

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de causer une sorte de folie dans l'esprit de la cible. Ce pouvoir coûte 10PP et prend effet s'il est réussi et que la victime (un individu visible à moins de 10 mètres) ne résiste pas. Elle se met alors à agir inconsidérément et fait tout ce que ses pulsions primitives peuvent lui souffler. On peut citer en vrac le viol, la torture et le meurtre. La durée du pouvoir est cependant assez courte (RU minutes), mais le grand avantage est que la cible se souvient totalement de ce qu'elle a fait en étant "contrôlée". Elle peut donc, si elle est émotive, devenir folle après une expérience aussi choquante.

Beauté (bénédiction)

Numéro: A156 **Type:** Mental
Coût: Variable **Réussite:** VO
Portée: Vue **Défense:** Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'augmenter définitivement l'apparence d'une victime volontaire. Le coût exact est égal à la moitié des points de pouvoir possédés par l'utilisateur (minimum 4). L'Apparence est augmentée d'une valeur égale au RU mais ne peut dépasser le maximum du type de personnage concerné plus un (exemple: pour un humain, l'Apparence maximale est 4) et, dans tous les cas 6.

Bénédiction de Maîtresse Alizée

Numéro: VD33 **Type:** Mental
Coût: 3 **Réussite:** Automatique
Portée: Vue **Défense:** Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de détruire une ou plusieurs malédictions vaudou. Ce rituel dure une heure et coûte 3PP. La "victime" est alors libérée de toutes les malédictions dont elle pourrait être victime

(pouvoirs 11, 12, 13 et 16 de la magie vaudou). Le Béké peut guérir un maximum de (1+Niveau dans ce pouvoir) personnes par jour de cette façon.

Bénédiction nuptiale

Numéro: VD36 **Type:** Mental
Coût: 5 **Réussite:** VO
Portée: Vue **Défense:** Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de rendre un patient fécond. Ce rituel dure six heures, annule la malédiction de Baron Samedi et coûte 5PP. Les deux "victimes" (obligatoirement un couple marié) pourront ensuite concevoir alors un enfant sain et bien portant avant (7-RU) semaines (encore faut-il qu'ils y mettent un peu du leur...).

Berserker

Numéro: Vxx **Type:** Mental (Spécifique)
Coût: 2 par essai **Réussite:** Automatique
Portée: Personnel **Défense:** Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'entrer dans une transe meurtrière qui ne se terminera que par sa mort ou celle de tous ses adversaires. La force du personnage augmente d'un nombre de points indiqué dans la colonne "Force". Tout point de Force au-dessus de 6 accorde une colonne de bonus pour tout jet utilisant cette caractéristique. Le niveau de tous les talents de combat du personnage sont augmentés d'une valeur indiquée dans la colonne "Talent". Tout niveau au-dessus de +3 accorde une colonne de bonus pour tout jet de ce talent. Une protection invisible et physique (cumulable avec toutes autres sortes de protection) est accordée au personnage. Sa valeur exacte est indiquée dans la colonne "Résistance". Dès que tous les ennemis en vue sont morts, le personnage devra réussir un jet de volonté à un niveau de difficulté indiqué dans la colonne "Contrôle" pour s'arrêter de combattre. Si le jet est raté, le personnage attaque même ses amis pendant une seconde (moment où il bénéficie alors d'un nouveau jet). Dans le pire des cas, le jet est obligatoirement réussi au bout de dix secondes. La puissance de ce pouvoir dépend de son niveau:

Niveau	Force	Talent	Contrôle	Résistance
+0	-	+1	+0	1
+1	+1	+1	+1	2
+2	+2	+2	+2	4
+3	+3	+3	+3	6

Bond

Numéro: A333, D333 **Type:** Physique
Coût: 1 par essai **Réussite:** Automatique
Portée: Personnel **Défense:** Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de réaliser un bond de (1 + Niveau dans ce pouvoir) fois 5 mètres (en hauteur ou en longueur). Il peut ainsi plonger sur une cible, échapper à un combat ou monter sur un immeuble. Aucun jet n'est nécessaire pour l'atterrissage.

Boomerang

Numéro: D224

Type: Mental

Coût: 2 par attaque renvoyée

Réussite: VO

Portée: Personnel

Défense: Variable

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de renvoyer une attaque psychique à laquelle il aurait résisté totalement (parce qu'il y est immunisé, en réussissant pleinement son jet de résistance ou simplement à l'aide d'un autre pouvoir). C'est l'utilisateur du pouvoir d'attaque qui en est la victime. Il peut essayer, à son tour, d'y résister. La puissance de l'attaque renvoyée sera égale au RU du jet de boomerang.

Bouclier

Numéro: V45

Type: Permanent

Coût: 0

Réussite: Automatique

Portée: Personnel

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de disposer d'un bouclier magique (petit ou moyen) qui possèdera la capacité d'absorber de nombreux points de dommage et d'être indestructible (en fait, il se régénère automatiquement). La protection accordée est majorée d'un point par niveau (comme une armure viking magique). Le bouclier perd tous ses pouvoirs magiques à la mort de son possesseur.

Calme (contact)

Numéro: A166

Type: Physique

Coût: 1 par attaque

Réussite: VO

Portée: Contact

Défense: VO

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de calmer un adversaire qu'il réussirait à toucher. La victime sera alors très cool et incapable de combattre pendant un nombre de minutes égal au RU. Si on l'attaque, elle réagira normalement (sûrement en combattant), mais avec un délai de deux secondes, tant elle trouve cette situation ridicule.

Caméléon

Numéro: A262, D262

Type: Physique

Coût: 0

Réussite: Automatique

Portée: Personnel

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de changer la couleur de sa peau et d'ainsi passer inaperçu, mais seulement s'il est nu. Le bonus de protection d'un tel mimétisme prendra alors la forme d'un malus de (1 + Niveau dans ce pouvoir) colonnes de malus pour toutes les attaques qui pourraient lui être destinées. Dans un autre registre, on peut se servir de ce pouvoir pour amuser les enfants (il est très facile de se déguiser en Schtroumpf) ou ressembler à une statue (un jet de volonté "Moyen" sera nécessaire pour rester immobile et parfaire le déguisement).

Camisole

Numéro: Dxxx

Type: Mental (Spécifique)

Coût: 5 par essai

Réussite: VO

Portée: Vue

Défense: VO

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de rendre totalement folle une victime pour un nombre de

minutes égal au RU. Elle sera affectée d'une maladie mentale très grave que l'utilisateur devra choisir (folie meurtrière ou suicidaire, prostration, paranoïa).

Cauchemar

Numéro: D326

Type: Mental

Coût: 3

Réussite: VO

Portée: Variable

Défense: VO

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de hanter le sommeil d'une personne connue (que le Démon a au moins vue une fois) située à moins de (1+niveau dans ce pouvoir) kilomètres, et ce pour 3PP. La victime peut résister comme dans un conflit psychique. Si le pouvoir réussit, la victime se réveille, en sueur, et ne peut se rendormir avant (6+résultat des unités) heures. Elle subit, durant cette durée, un malus d'une colonne à toutes ses actions. Ce pouvoir permet aussi de pénétrer et d'affecter le monde des rêves.

Cauchemar mortel

Numéro: Dxxx

Type: Mental (Spécifique)

Coût: 3 par victime

Réussite: VO

Portée: Variable

Défense: VO

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur, pour 3 PP, la faculté de hanter le sommeil d'un personnage connu (que le Démon a au moins vu une fois) situé à moins de (1+niveau dans ce pouvoir) fois 100 mètres. La victime peut résister comme dans un conflit psychique. Si le pouvoir est réussi, la victime se réveillera avec un nombre de points de dommage égal au RU. Ce pouvoir permet aussi de pénétrer et d'affecter le monde des rêves.

Chair en pierre

Numéro: Axxx

Type: Mental (Spécifique)

Coût: 6

Réussite: VO

Portée: Vue

Défense: FO

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de changer un adversaire en pierre. Pour la modique somme de 6 PP et un conflit psychique réussi, le pouvoir prend effet pour 10 fois (1+ Niveau dans ce pouvoir) minutes, après quoi il devra réussir un jet de FO "Moyen" (essai possible à chaque seconde) pour retrouver sa forme naturelle. Changée en pierre, la victime pourra néanmoins utiliser ses pouvoirs mentaux normalement.

Champ de force

Numéro: A251, D251

Type: Mental

Coût: 1 par seconde

Réussite: Automatique

Portée: Personnel

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de produire une aura de protection de couleur bleue. Elle le protège de toutes les attaques physiques (balles, armes blanches, objets lancés, glace). La valeur de cette protection est de (1 + Niveau dans ce pouvoir) fois 2 points.

Champ magnétique

Numéro: A254, D254

Type: Mental

Coût: 1 par seconde

Réussite: Automatique

Portée: Personnel

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de produire une aura de protection de couleur bleue. Elle le

protège de toutes les attaques d'origine métallique (balles, épée, hache). La valeur de cette protection est de (1 + Niveau dans ce pouvoir) fois 3 points.

Chance

Numéro: Axxx **Type:** Mental (Spécifique, Unique)
Coût: 0 **Réussite:** Automatique
Portée: Personnel **Défense:** Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'être particulièrement chanceux. 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).

Charme (attaque)

Numéro: D131, A131 **Type:** Mental
Coût: 4 **Réussite:** AP
Portée: 5 mètres **Défense:** VO

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de charmer une victime. Cette attaque a une portée maximum de 5 mètres, n'affecte qu'une cible et le RU indique le nombre de minutes durant lequel la cible doit suivre aveuglément les ordres de l'attaquant (sauf se suicider ou agir de telle façon qu'il en résulterait une mort certaine). Une attaque de ce type coûte 4 PP.

Charme (contact)

Numéro: A161 **Type:** Mental
Coût: 4 **Réussite:** AP
Portée: Contact **Défense:** VO

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de charmer une victime touchée. Cette attaque affecte un individu, le RU indiquant le nombre de minutes pendant lequel la victime doit suivre aveuglément les ordres de l'attaquant (sauf de se suicider ou agir de telle façon qu'il en résulterait une mort certaine). Cette attaque coûte 4 PP.

Cible

Numéro: Vxxx **Type:** Mental (Spécifique)
Coût: 2 par victime **Réussite:** Automatique
Portée: Vue **Défense:** Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de connaître à tout moment la position d'un adversaire (par rapport à lui-même) qu'il aura pris pour cible. Il devra dépenser les points de pouvoir au moment où il désignera cette cible (moment où elle devra être en vue de l'utilisateur). Ce pouvoir accorde, de plus, un bonus de (Niveau dans ce pouvoir) colonnes pour toucher avec une arme la victime du pouvoir.

Colère (absorption)

Numéro: A145 **Type:** Mental
Coût: 0 **Réussite:** VO
Portée: Contact **Défense:** VO

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de gagner des points de pouvoir en puisant l'énergie vitale d'un être vivant énervé ou en colère. Le RU indique le nombre de points récupérés et le nombre de points de Volonté perdus

par la victime. Elle ne peut pas posséder moins d'un point de Volonté (exemple: RU: 5, Volonté de la victime: 3. Le gain ne peut être que de 2 points). Les points de Volonté perdus reviennent au bout d'une heure (durant tout ce temps, c'est la valeur diminuée qui sera utilisée pour tous les jets utilisant cette caractéristique). Si les points de pouvoir dépassent alors le nombre de points de pouvoir maximum, ceux en sus doivent être dépensés avant une heure (après, ils sont perdus). Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois toutes les deux heures.

Colère de Dieu

Numéro: AMxxx **Type:** Physique (Spécifique)
Coût: 3 par attaque **Réussite:** FO
Portée: Contact **Défense:** Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'augmenter les dommages causés au contact. Ce pouvoir coûte 3PP par attaque et ne peut être utilisé qu'avec une arme de contact. S'il est réussi (pas de jet de résistance), la victime subit les dommages normaux de l'attaque mais en multipliant par 2 le RU final. Ce pouvoir n'affecte que les non musulmans ainsi que les Démons et autres créatures maléfiques, mais en aucun cas les objets (porte, voiture, etc.).

Colère de Frère Jésus

Numéro: VD15 **Type:** Mental
Coût: 1 par hectare **Réussite:** VO
Portée: Vue **Défense:** Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de rendre une surface cultivable stérile. Au cours d'un rituel de deux heures, le Béké maudit une étendue cultivée dans laquelle il aura préalablement placé un fétiche ou un gri-gri quelconque. Après une dépense de 1PP par hectare, et si le pouvoir est réussi bien sur, les cultures seront détruites au maximum (7-RU) semaines après le rituel par une catastrophe naturelle (incendie, inondation, tornade, maladie, etc.).

Colère divine

Numéro: Axxx **Type:** Mental (Spécifique)
Coût: 5 **Réussite:** VO
Portée: Personnel **Défense:** Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur, pour 5PP, la faculté d'entrer dans une transe meurtrière qui n'est pas sans rappeler celle des berserkers, pour une durée égale à (RU) minutes. Selon le niveau possédé par l'Ange, le pouvoir accorde divers bonus aux dommages causés avec une arme de contact (normale ou lourde) et une armure invisible valable pour toutes les attaques qu'il pourrait être amené à subir durant ce laps de temps.

Niveau	Armure	Bonus aux dommages
+0	2	+2
+1	3	+3
+2	5	+5
+3	7	+7

Colère du Grand Maître

Numéro: VD14

Type: Mental

Coût: 5 par édifice

Réussite: VO

Portée: Vue

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de maudire un édifice quelconque. Au cours d'un rituel de deux heures, le Béké maudit une maison (ou autre édifice) dans laquelle il aura préalablement placé un fétiche ou un gri-gri quelconque. Après une dépense de 5PP, et si le pouvoir est réussi bien sûr, l'édifice sera détruit au maximum (7-RU) semaines après le rituel par une catastrophe naturelle (incendie, inondation, tornade, etc.).

Coma

Numéro: A136, D136

Type: Mental

Coût: 5

Réussite: VO

Portée: 5 mètres.

Défense: VO

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de plonger la victime dans une profonde catalepsie pendant RU heures, et ce avec une portée maximum de 5 mètres. Il sera impossible de la réveiller avant que cette durée soit écoulée. Coût: 5 PP.

Communication divine

Numéro: AMxxx

Type: Mental (Spécifique, Unique)

Coût: Variable

Réussite: Automatique

Portée: Personnel

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de converser avec un animal, une plante ou un minéral comme s'il s'agissait d'un être humain (pour 5PP). Il peut aussi servir à "traduire" ce que dit un être humain qui ne parle pas la même langue que le personnage (2PP). Dans la plupart des cas, ce pouvoir ressemble à une certaine forme de psychométrie à la différence que l'être interrogé n'est pas du tout obligé de répondre et peut posséder des intérêts propres (une plante peut, par exemple, vouloir être changée de pot ou placée plus près d'une source de lumière, un animal peut avoir faim ou soif, etc.). Chaque utilisation du pouvoir dure 10 minutes.

Conscience

Numéro: Axxx

Type: Mental (Spécifique)

Coût: 5

Réussite: VO

Portée: Contact

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de faire prendre conscience à la personne touchée de son véritable potentiel. Celle-ci, pendant quelques fractions de secondes, est débarrassée de tous les préjugés ou complexes d'infériorité éventuellement inculqués par l'époque ou la société et comprend ce qu'elle désire vraiment être. Ce pouvoir est plus dangereux qu'on ne peut le croire car nombre de personnes ont tout quitté, travail, famille, patrie après avoir été touchées. Toute influence mentale, qu'elle soit naturelle (amour, peur...) ou magique (Charme, Possession, Contrôle, etc.), que pouvait avoir un être extérieur sur la personne est définitivement annulée. Ce pouvoir coûte 5PP et nécessite un contact physique.

Contrat divin

Numéro: Axxx

Type: Mental (Spécifique)

Coût: 1

Réussite: Automatique

Portée: Vue

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de rédiger un contrat (sur papier libre) qui lie deux ou plusieurs personnes volontaires. Chaque contrat coûte 1PP. Si un des contractants le rompt (volontairement), il subit (1+ Niveau dans ce pouvoir) fois 6 points de dommage.

Contrôle des humains

Numéro: A361, D361

Type: Mental

Coût: 2 par créature

Réussite: VO

Portée: Vue

Défense: VO

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de contrôler un être humain pendant (1 + Niveau dans ce pouvoir) minutes. Les actions de la victime ne devront pas aller à l'encontre de ses convictions profondes (exemple: elle ne révélera pas un secret important, ne tuera pas un être qui lui est cher et ne se suicidera pas). L'utilisateur pourra communiquer télépathiquement avec la victime et pourra "voir" par ses sens.

Contrôle des insectes et des arachnides

Numéro: A364, D364

Type: Mental

Coût: 2 par créature

Réussite: VO

Portée: Vue

Défense: VO

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de contrôler un insecte ou un arachnide pendant (1 + Niveau dans ce pouvoir) minutes. Les actions de la victime ne devront pas aller à l'encontre de ses convictions profondes (exemple: elle ne se suicidera pas). L'utilisateur pourra communiquer télépathiquement avec la victime et pourra "voir" par ses sens.

Contrôle des mammifères et des marsupiaux

Numéro: A365, D365

Type: Mental

Coût: 2 par créature

Réussite: VO

Portée: Vue

Défense: VO

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de contrôler un mammifère (sauf un être humain) ou un marsupiaux pendant (1 + Niveau dans ce pouvoir) minutes. Les actions de la victime ne devront pas aller à l'encontre de ses convictions profondes (exemple: elle ne se suicidera pas). L'utilisateur pourra communiquer télépathiquement avec la victime et pourra "voir" par ses sens.

Contrôle des oiseaux

Numéro: A363, D363

Type: Mental

Coût: 2 par créature

Réussite: VO

Portée: Vue

Défense: VO

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de contrôler un oiseau pendant (1 + Niveau dans ce pouvoir) minutes. Les actions de la victime ne devront pas aller à l'encontre de ses convictions profondes (exemple: elle ne se suicidera pas). L'utilisateur pourra communiquer télépathiquement avec la victime et pourra "voir" par ses sens.

"... Elle était entre deux macaques
Du genre festival à Woodstock
Et semblait une guitare rock
A deux jacks
L'un à son trou d'obus l'autre à son trou de balle
Crack..."

Serges Gainsbourg, "L'homme à tête de chou"

"... Quatre-vingt-quinze fois sur cent,
la femme s'emmerde en baisant.
Qu'elle le taise ou le confesse,
c'est pas tous les jours qu'on lui déride les fesses..."

Georges Brassens

Partie fine chez Raoul Gros

- "Eh Pierrot? Tu vas vomir ou tu réfléchis? Reste pas comme ça, la gueule ouverte à baver dans ton verre et commande-nous plutôt un autre demi... Comment ça c'est le dix-septième?! T'es prof d'algèbre ou alcoolique? Tiens ben qu'ila, c'est ma femme qu'y nous l'offre: j'avais mis dix sacs de côté pour la fête des mères, mais c'est pas grave, j'lui trouverai un truc sympa chez Esso avec des bons d'essence que j'ai gardés. Tu devrais aller pisser Pierrot, t'es tout jaune. EH LES GARS! REGARDEZ PIERROT! ON DIRAIT UN SMARTIE'S! Arf! Arf! Arf!... T'es un marrant Pierrot... Et tu sais quoi, comme je t'aime bien, j'vais t'raconter une histoire qu'est vraie de chez Vrai®, mais que j'l'ai jamais racontée à personne tellement y faut être bourré pour la croire... Comment ça t'es pas du tout bourré?! Y a pas cinq minutes t'essayais de gonfler tes chaussettes en soufflant dedans!... Mais non ça pouvait pas marcher! Enfin bon, tu l'écoutes mon histoire?... Le mois dernier, avec Raoul et sa p'tite soeur, on s'était donné rendez-vous chez eux un samedi soir pour mater le porno sur Canal+. Sa soeur, Aline, elle est plutôt jolie et pis elle a des nibards du genre "projectiles hostiles" si tu captes le jargon militaire; à chaque fois, on lui fait picoler de la bière pour qu'elle se foute à poil... J'te jure qu'on s'marre bien, mais bon, cette chieuse, elle veut jamais virer son sous-tif! Sa culotte non plus tu m'diras, mais bon, elle a que onze ans après tout. Bref, chuis passé chez l'arabe acheter de la Kronenpil's et puis, comme Vitry c'est pas la porte à côté, j'ai taxé la camionnette de la MJC.

En chemin, sur le bord de l'autoroute, j'ai aperçu au loin les warnings d'un p'tit gars qui changeait son pneu sous la pluie... y a d'ces pauv'types j'te jure. En passant d'avant lui, j'ai klaxonné en lui faisant des bras d'honneur... C'était poilant mais cinquante mètres plus loin, j'ai coulé une bielle. J'étais vert! Un J7 tout neuf qu'était à Momo

d'la maison des jeunes. C'est là qu'j'ai commencé à picoler sérieux tout en matant l'autre ringard se débattre avec son cric. C'était un p'tit freluquet d'rital, sapé genre croque-mort négro, dans une grosse voiture anglaise, un blaireau quoi.

De temps en temps, j'entrouvrais ma fenêtre pour lui faire des doigts ou le traiter de tapette en ski mais y d'vait pas m'entendre ce crétin pasqu' à chaque fois, y m'criait "MERCI BEAUCOUP!" en m'faisant des courbettes. Au bout d'une demi-heure, j'entamais mon quatrième litre et j'commençais à être pas mal torché quand j'ai entendu frapper sur le pare-brise. C'était le paumé au cric qui m'proposait d'm'aider! Y a d'ces tarés j'te jure. J'lui dit qu'y a une p'tite pucelle qu'attend que moi à Vitry et qu'si y pouvait pousser ma caisse jusque là-bas - ça fait que trente bornes après tout - et ben y pourrait s'taper une queue en nous matant. Arf! Arf! Arf!

T'aurais fait quoi à sa place Pierrot?... Ben c'est exactement c'qu'il a fait! Y'm'dit "Tope-là!", y r'trousse ses manches et y commence à pousser! Complètement barge le mec. Attends! Le con y m'dit qu'on va d'abord faire un détour par Neuilly pour chercher une copine à lui... Regarde Pierrot, on va s'faire une pause publicitaire à la Pierre Belmarre... "PATRON! DEUX BALLONS D'BOURGUIGNON! LE P'TIT DEJ. DES CHAMPIONS!". Arf! Arf! Bon, j'étais pas très net mais j'crois bien qu'il lui a fallu moins de vingt minutes pour me pousser jusqu'à Neuilly, même qu'on s'est fait flasher! Et moi j'étais comme un dingue dans la camionnette, à chanter à tue-tête la musique de l'homme qui valait trois milliards.

Y d'vait être onze heures trente quand on s'est retrouvé à faire le pied de grue en bas d'un immeuble rupin de Neuilly. Et v'la le hall qui s'allume et qu'une pépée en émerge... Eh Pierrot, tu vois ta femme comment elle est grosse et moche avec sa moustache d'ado pubère, ses varices et son poireau sous le nez, même qu'à chaque fois qu'je lui fais la bise, j'ai envie de le lui couper d'un coup de dent, eh ben cette nénette, c'était pas sa fille. Prise séparément, chaque partie de son corps méritait au moins 17 sur l'érectomètre, et prise dans son ensemble, la chienne doit même faire bander les abris-bus... Tu vois la blonde de la pub pour le déodorant, ouais, celle qu'y a pas d'culotte, ben c'était la même version salope en plus sexy.

La pouliche, elle roule une galoche au p'tit rital qu'elle appelle Mario et elle lui demande de faire les présentations. Alors là j'me suis dit "Mon p'tit René, celle-là, si tu t'la fais, tu vas pas débander de toute l'année..." Eh ben regarde Pierrot... Ca s'est pourtant passé le mois dernier tu sais, eh ben tu vas voir c'que tu

vas voir... Comment ça tu m'crois sur parole!?... Bon, c'est pas grave... Comme c'te salope elle grimpait dans ma camionnette, j'ai pensé qu'elle allait m'rouler une pelle à moi aussi, alors j'ai vite mâché un vieux chewing-gum qui traînait dans l'cendar pour pas trop refouler la bière. Quand elle a vu ça, elle a pris un air un peu dégouté et elle m'a lancé avec un accent bien chicos genre femme de ministre "Bonsoir mon bon ami. Je pense que pour des raisons d'hygiène élémentaires, nous oublierons exceptionnellement les politesses buccobuccales et passerons dans l'instant aux buccogénitales... voulez-vous?". Poli, j'ai fait signe que "moi j'voulais bien" d'la tête et elle est comme qui dirait passée à l'acte. Derrière le J7, j'ai entendu Mario s'remettre à nous pousser en criant "René! Je vous présente Cindy!".

Comme c'était beaucoup d'émotion pour une seule soirée, mon affaire a été plutôt vite expédiée et, au moment où j'me reboutonnais en m'excusant, j'ai réalisé qu'on faisait bien du deux cents dans les p'tites rues de Vitry. Mario m'a demandé en hurlant dans quelle rue Raoul habitait et trente secondes plus tard, on était en bas de son HLM... T'es vraiment sûr que tu veux pas voir ma queue? Bon bon, j'insiste plus.

Quand on a sonné chez Raoul, c'est sa p'tite soeur Aline qui nous a ouvert; elle était déjà en sous-tif et p'tite culotte; le film était commencé. On est entré, j'ai présenté Cindy à Raoul, Raoul a fait un sourire idiot, a proposé un "drink", puis il a éclaté d'un rire nerveux et fondu en larme. L'amour ça rend con et comme Raoul il est con à la base... Aline, en chic fille qu'elle est, elle nous a raconté c'qu'on avait manqué du film. Mario, lui, il aurait eu deux langues à la place des yeux, ben la p'tite se s'rait noyée dans sa bave. Elle avait pas tout suivi pasqu'y zont pas l'décodeur, mais d'après c'qu'elle avait pigé y avait un

type pas net dans un parking de supermarché, qui vendait des loukoums à des filles toutes nues. Très naturel, Mario a commencé à se foutre à poil en proposant que tout le monde se mette à l'aise. Aline, com'd'ab., elle a gueulé qu'elle voulait pas r'tirer son sous-tif, mais Mario il a pris un air bizarre et il lui a dit qu'"y avait pas besoin" et puis il a fondu comme un cornetto au soleil. Quand il s'est complètement transformé en une sorte de diarrhée immonde, ben il a tout englué la p'tite et rien qu'd'y penser j'ai carrément la gerbe. Nan nan Pierrot, j'fais pas du délirium... J'AI MEME DES PREUVES DE C'QUE J'TE RACONTE... Cindy elle a sorti un PO-LA-RO-ID et, morte de rire, elle a demandé à Raoul de faire le porc et de croquer des ampoules électriques!... Demande à Raoul comment il a fait pour s'éplucher la bouche comme une banane. Y t'rèpondra sûrement pas mais sa p'tite soeur... BEN ELLE A UN POLICHINELLE DANS LE TIROIR et j'ai pas étonné qu'd'ici huit mois ELLE ACCOUCHE D'UNE CROTTE!!... Et les photos, ben j'ai ai planquées en lieu sûr ET J'PEUX LES MONTRER QUAND J'VEUX! Y en a même une où Mario il a DES DENTS DE QUINZE CENTIMETRES DE LONG ET DES CORNES ET UNE QUEUE! Même que Momo d'la MJC il a reçu la photo d'un flashage à DEUX CENTS KILOMETRES HEURE où on voit distinctement UN TYPE EN COSTARD QUI POUSSE LA CAMIONNETTE!!... MAIS NON J'M'NERVE PAS, J'EXPLIQUE!!... Cindy elle a oublié la moitié des polaroids chez Raoul et j'les ai récupérés l'matin, et c'est pas pasque chuis pas photographié sous mon meilleur profil quand j'fais le porc avec Raoul que j'vais m'priver d'les montrer!!"

Un petit homme à l'aspect mesquin que personne n'avait jusque la remarqué s'assit alors à la droite de René, le regarda dans le blanc des yeux et lui dit juste: "Si."

Contrôle des poissons et des mollusques

Numéro: A366, D366 **Type:** Mental
Coût: 2 par créature **Réussite:** VO
Portée: Vue **Défense:** VO

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de contrôler un poisson ou un mollusque pendant (1 + Niveau dans ce pouvoir) minutes. Les actions de la victime ne devront pas aller à l'encontre de ses convictions profondes (exemple: elle ne se suicidera pas). L'utilisateur pourra communiquer télépathiquement avec la victime et pourra "voir" par ses sens.

Contrôle des reptiles et des batraciens

Numéro: A362, D362 **Type:** Mental
Coût: 2 par créature **Réussite:** VO
Portée: Vue **Défense:** VO

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de contrôler un reptile ou un batracien pendant (1 + Niveau

dans ce pouvoir) minutes. Les actions de la victime ne devront pas aller à l'encontre de ses convictions profondes (exemple: elle ne se suicidera pas). L'utilisateur pourra communiquer télépathiquement avec la victime et pourra "voir" par ses sens.

Conversion

Numéro: D256, A256 **Type:** Mental
Coût: 1 par seconde **Réussite:** Automatique
Portée: Personnel **Défense:** Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur une protection de (1+ Niveau dans le pouvoir) x2 contre un seul type d'attaque physique au choix (exemple: balles, armes tranchantes, acide, etc.) 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 s'ils ne sont pas utilisés en moins d'une heure.

Cornes

Numéro: D116

Coût: 0

Portée: Contact

Type: Physique

Réussite: FO

Défense: Esquive

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de pouvoir faire apparaître et disparaître des cornes sur son front. Une telle action prend une seconde. Les cornes (de 5 centimètres) lui permettent d'attaquer (au contact) avec une puissance de +3. Le niveau du pouvoir est utilisé pour connaître les effets de l'utilisation du mode d'attaque (à la place d'un talent de combat conventionnel).

Corruption

Numéro: Dxxx

Coût: 1

Portée: Vue

Type: Mental (Spécifique)

Réussite: VO

Défense: VO

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de rendre vénal n'importe quel être humain en dépensant 1PP. La victime a droit à un jet de résistance. 10-RU (minimum 1) fois 1000 francs donne la somme totale minimum nécessaire pour faire craquer la victime. Le maître de jeu pourra bien sûr modifier ce résultat selon les circonstances, mais il ne faut pas oublier que c'est un pouvoir démoniaque, pas seulement un talent de marchandage surhumain. Voici quelques exemples:

Demande	Multiplicateur
Excès de vitesse	x0.5
Possession d'arme sans permis (revolver ou pistolet)	x2
Arme interdite (lance-flammes, fusil-mitrailleur)	x5
Effraction (quartier pauvre)	x0.5
Effraction (quartier riche)	x2
Effraction (cimetière)	x3
Effraction (lieu d'un crime)	x5
Renseignements administratifs	x0.25

Coup de bouclier

Numéro: V16

Coût: 1

Portée: Personnel

Type: Physique

Réussite: FO

Défense: Esquive

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de frapper avec son bouclier. Le possesseur de ce pouvoir devra, pour s'en servir, dépenser 1PP, hurler un slogan guerrier et frapper son adversaire avec son bouclier. L'attaque aura une puissance de +1, mais n'agira que comme une matraque. Le coup de bouclier sera en supplément d'une éventuelle autre attaque. La seule restriction est que le bouclier ne pourra pas être utilisé pour parer durant ce tour.

Coup de poing

Numéro: A112

Coût: 0

Portée: Contact

Type: Permanent

Réussite: FO

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de majorer la puissance de ses coups de poing de (2 + Niveau dans ce pouvoir) points. Le pouvoir est permanent, mais le niveau doit être utilisé (avec la force) pour déterminer le résultat d'un tel coup.

Courant d'air

Numéro: A253

Coût: 1 par seconde

Portée: Personnel

Type: Physique

Réussite: Automatique

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur une protection de 3 fois (1+ Niveau dans le pouvoir) points contre toutes les attaques liquides ou gazeuses (Feu, Eau, etc.). La protection dure un nombre de secondes égal aux PP dépensés.

Couverture

Numéro: A231-236, D231-236

Coût: 0

Portée: Personnel

Type: Permanent (Unique)

Réussite: Automatique

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'être incarné dans un être humain très connu au lieu de se retrouver dans la peau de la concierge de l'immeuble d'en face (vous savez, celle qui a un chien qui hurle après tout le monde). Il acquiert en même temps toutes ses relations et les avantages matériels qui s'y rapportent. De plus, le personnage peut choisir un talent supplémentaire à +1, qui représente le minimum nécessaire pour bien se faire passer pour la personne dans laquelle il s'est incarné. Notons que dans le cas des Anges, la "victime" est volontaire et que son âme rejoint le Paradis bien avant la date fatidique de la mort de son corps terrestre. La liste ci-dessous permettra de choisir plus facilement le personnage incarné.

Numéro	Anges	Démons
231	Président d'organisation humanitaire	Chef d'entreprise
232	Médecin	Rock-star
233	Prêtre	Présentateur TV
234	Vegette de cinéma	Vegette de cinéma
235	Scientifique	Politicien
236	Sportif professionnel	Sportif professionnel

Crochet de Damballa Ouedo

Numéro: VD75

Coût: 1

Portée: Personnel

Type: Physique

Réussite: PR

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de rendre ses attaques corporelles empoisonnées. Le Tonton Macoute doit, après avoir adressé une prière à Damballa Ouedo pendant plusieurs minutes, se faire mordre par un serpent venimeux mortel. S'il rate son jet de pouvoir, il se prend les points de dégât correspondant au poison du serpent (et, le plus souvent, meurt). S'il réussit son pouvoir, il ne prend aucun dégât et possède pour (RU) heures, la faculté d'injecter du venin. S'il cause un point de dégât à sa victime avec ses poings (plutôt ses ongles) ou ses dents, il lui inflige (RU) points de dégâts en plus. Chaque utilisation de ce pouvoir coûte 1 point de pouvoir.

Dents

Numéro: D111

Coût: 0

Portée: Contact

Type: Physique

Réussite: AG

Défense: Esquive

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de pouvoir faire apparaître et disparaître des dents d'une

taille démesurée. Une telle action prend une seconde. Le personnage doit choisir, à l'obtention du pouvoir, le type de dents qu'il désire. De petites dents (style vampire) lui permettent d'attaquer (au contact) avec une puissance de +1 et une précision de +2. De grandes dents lui permettent d'attaquer avec une puissance de +2 et une précision de +1. Le niveau du pouvoir est utilisé pour connaître les effets de l'utilisation du mode d'attaque (à la place d'un talent de combat conventionnel).

Destruction

Numéro: V13

Type: Physique

Coût: 1

Réussite: Automatique

Portée: Personnel

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de causer des dommages importants à un objet inanimé. Le possesseur de ce pouvoir devra, pour s'en servir, dépenser 1PP, hurler un slogan guerrier et frapper de toutes ses forces, avec sa hache de bataille, sur un objet (mur, véhicule, etc.). L'arme causera alors deux fois plus de dommages contre toute surface inanimée (dommages normaux sur une créature vivante). Notez que, pour ce pouvoir, un mort-vivant est considéré comme créature vivante.

Décrépitude

Numéro: Dxxx

Type: Mental (Spécifique)

Coût: 5

Réussite: VO

Portée: Vue

Défense: VO

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de rendre très laide et très vieille une victime (elle est affectée par les pouvoirs D153 et D156 en même temps et sans dépense de PP supplémentaires) pour 5PP. Un jet de résistance est possible. La perte d'apparence est immédiate. Le seul défaut est que cette transformation n'est que visuelle (pour le vieillissement) et qu'elle ne dure que (RU) jours.

Déplacement temporel

Numéro: A336, D336

Type: Mental (Unique)

Coût: 5

Réussite: Automatique

Portée: Personnel

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de revenir d'une seconde dans le passé. Cela sera particulièrement utile en cas de combat vu la faible durée du saut possible. 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.

Désenvoûtement

Numéro: VD35

Type: Mental

Coût: 10

Réussite: Automatique

Portée: Contact

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de désenvoûter un patient. Ce rituel dure six heures et coûte 10PP. La "victime" est alors libérée de tous les envoûtements dont elle pourrait être victime (pouvoirs 41 à 44 du vaudou). Le Béké peut guérir un maximum de (1+Niveau dans ce pouvoir) personnes par jour de cette façon.

Détection de l'invisible

Numéro: A313, D313

Type: Mental

Coût: 1 par essai

Réussite: Automatique

Portée: Vue

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de pouvoir percevoir les objets (ou personnes) cachés, camouflés, invisibles et/ou utilisant un pouvoir de "caméléon" et ceci pendant (1 + Niveau dans ce pouvoir) secondes.

Détection de la vérité

Numéro: D316

Type: Mental

Coût: 1 par minute

Réussite: VO

Portée: Personnel

Défense: VO

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de savoir si la personne qui lui parle lui dit la vérité.

Détection des ennemis

Numéro: D312

Type: Mental

Coût: 1 par seconde

Réussite: Automatique

Portée: Variable

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de détecter la présence d'êtres vivants qui lui veulent du mal (pas obligatoirement le tuer, mais au moins le gêner dans ses investigations). Le maître de jeu devra donner la position approximative de ces créatures, mais ni leur puissance ni leur nombre exact. La portée effective du pouvoir est de (1 + Niveau dans ce pouvoir) fois 3 mètres de rayon.

Détection du bien

Numéro: D311

Type: Mental

Coût: 1 par seconde

Réussite: Automatique

Portée: Variable

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de détecter la présence d'un être divin (un Ange, un Archange, un fils (ou une fille) de Dieu, un serviteur ou un soldat de Dieu). Le maître de jeu devra donner la position approximative de ces créatures, mais ni leur puissance ni leur nombre exact. La portée effective du pouvoir est un cercle de 10 plus (10 x Niveau dans ce pouvoir) mètres de rayon.

Détection du danger

Numéro: A315, D315

Type: Permanent

Coût: 0

Réussite: PE

Portée: Personnel

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de détecter si un danger proche le guette. Le délai entre le danger et la détection peut être d'au maximum de (1+Niveau dans ce pouvoir) minutes. C'est au maître de jeu de lancer les dés (chaque fois qu'un danger se présente) et il n'indiquera au joueur qu'il est en danger que si le jet est réussi.

Détection du futur proche

Numéro: A314, D314

Type: Mental

Coût: 3 par essai

Réussite: Automatique

Portée: Personnel

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de prévoir le futur dans un délai de (3 + Niveau dans ce pouvoir) minutes. Le maître de jeu se fera un plaisir de

décrire le futur avec de multiples descriptions à double sens que le joueur devra déchiffrer. Inutile de préciser qu'avec ces renseignements en main, le personnage risque de changer ses plans et le futur décrit n'aura jamais lieu (c'est tout le but du pouvoir d'ailleurs).

Détection du mal

Numéro: A311 **Type:** Mental
Coût: 1 par seconde **Réussite:** Automatique
Portée: Variable **Défense:** Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de détecter la présence d'un être maléfique (un Démon, un Prince-Démon, un familier, un mort-vivant, une succube, un incubé ou un être humain possédé). Le maître de jeu devra donner la position approximative de ces créatures, mais ni leur puissance ni leur nombre exact. La portée effective du pouvoir est un cercle de 10 plus (10 x Niveau dans ce pouvoir) mètres de rayon.

Détection du mensonge

Numéro: A316 **Type:** Mental
Coût: 1 par minute **Réussite:** VO
Portée: Personnel **Défense:** VO
Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de savoir si la personne qui lui parle lui ment.

Dialogue mental

Numéro: A322, D322 **Type:** Mental
Coût: 1 par minute **Réussite:** Automatique
Portée: Variable **Défense:** Aucune
Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de converser mentalement à distance. A partir du moment où l'utilisateur a vu une personne au moins une fois et que cette dernière est détectable, il peut dialoguer avec elle à raison de 1 PP par minute de conversation, ceci à une portée de (1+niveau) kilomètres.

Dialogue multiple

Numéro: D325 **Type:** Mental
Coût: Variable **Réussite:** Automatique
Portée: Variable **Défense:** Aucune
Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de communiquer mentalement avec une ou plusieurs personnes connues (que le Démon a au moins vu une fois) et qui sont toutes situées à moins de (1+niveau dans ce pouvoir) kilomètres. Chaque minute de conversation coûte 2 PP/minute (+1 PP par personne).

Discorde

Numéro: Dxxx **Type:** Mental (Spécifique)
Coût: 2 **Réussite:** VO
Portée: Vue **Défense:** VO

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de créer une discorde entre deux personnes (une seule doit être en vue du Démon et peut tenter de résister par un conflit psychique). Le RU donne le temps durant lequel les deux personnes se querelleront pour un rien et ne seront d'accord sur aucun point. Toute tentative d'utilisation de ce pouvoir coûte 2PP.

Niveau	Type de discorde	Durée
0	Séparation	Jours
+1	Dispute	Heures
+2	Pugilat (main nues)	Minutes
+3	Combat (toutes armes)	Secondes

Discorporation

Numéro: VD45 **Type:** Mental
Coût: 5 +1 par personne **Réussite:** Automatique
Portée: Personnel **Défense:** Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de sortir de son corps et d'entrer dans le monde des rêves. Le Béké, en dépensant 5PP et après un rituel d'une heure, peut entrer sur le plan des esprits. Il est alors considéré comme étant sous forme gazeuse (pouvoir A263) et peut entrer dans le monde du rêve, comme avec un pouvoir de rêve normal (pouvoir A325). Pour 1PP par personne supplémentaire, le Béké peut faire entrer dans le rêve d'autres participants au rituel (mais uniquement s'ils sont volontaires).

Disparition

Numéro: Dxxx, DMxxx **Type:** Mental (Spécifique, Unique)
Coût: 1 **Réussite:** Automatique
Portée: Contact **Défense:** Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de faire disparaître, toute arme ou objet de moins de 100 kilogrammes, pour 1PP et en une seconde dans une sorte d'univers parallèle et de le faire ressortir en une seconde, exactement comme s'il s'agissait d'une arme maudite conventionnelle. L'objet disparaîtra durant au maximum une heure et un même personnage ne peut pas faire disparaître plus de 5 objets en même temps (et, bien sûr, pour 1PP par objet). Une arme à feu chargée compte comme un seul objet, mais chaque chargeur supplémentaire aussi.

Divination

Numéro: V34 **Type:** Mental
Coût: 3 **Réussite:** VO
Portée: Personnel **Défense:** Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de prévoir l'avenir. En dépensant 3PP et en se concentrant intensément, l'utilisateur peut connaître l'avenir des (RU) jours à venir. Ce pouvoir est en fait un rituel qui prend deux heures et dont les effets exacts sont assez vagues pour laisser libre cours à l'imagination du maître de jeu.

Douleur (absorption)

Numéro: D144 **Type:** Mental
Coût: 0 **Réussite:** VO
Portée: Contact **Défense:** VO

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de gagner des points de pouvoir en puisant l'énergie vitale d'une créature qu'il vient de blesser. Le RU indique le nombre de points récupérés. Cette valeur ne peut pas dépasser le nombre de points de Force perdus lors de l'attaque. Si les points de pouvoir dépassent alors le nombre de points de pouvoir maximum, ceux en sus doivent être dépensés avant une heure (après, ils sont perdus). Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois toutes les trois heures.

Douleur (contact)

Numéro: D166

Coût: 0

Portée: Contact

Type: Physique

Réussite: FO

Défense: FO

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de rendre ses attaques corporelles très douloureuses. Toute attaque qui cause au moins un point de dommage (au-delà des protections) inflige, en plus, une douleur insupportable qui donne 2 colonnes de malus à la victime pour un nombre de secondes égal au RU.

Eau bénite

Numéro: A124

Coût: Variable

Portée: Variable (x5)

Type: Physique

Réussite: PR ou PE

Défense: Esquive

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de projeter de l'eau bénite. Cette attaque n'affecte que les créatures maléfiques (morts-vivants, familiers, Démons et Princes-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 précité, sauf par grand froid. Quel que soit le chiffre obtenu pour la réussite du pouvoir, de l'eau bénite est toujours projetée. La Précision ou la Perception ne sont utilisées que pour savoir si la cible visée est réellement touchée (Perception dans le cas d'un tir au jugé et Précision pour les tirs visés, comme une arme à distance).

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

Seuls les possesseurs du pouvoir "Eau bénite" peuvent en créer. L'eau bénite trouvée dans les églises ou consacrée par les prêtres n'aura aucun effet sur les êtres maléfiques. L'eau issue du pouvoir pourra être placée dans une gourde pour être ensuite lancée sur un adversaire maléfique (talent "Lancer"). Une fois créée, l'eau bénite perd ses pouvoirs en vingt-quatre heures. La quantité de liquide donne à peu près les dommages.

Quantité	Puissance
250cl	+2
500cl	+3
750cl	+4
1 litre	+5

Chaque point de pouvoir permet de créer 250 cl d'eau bénite. Les dommages de l'eau bénite ne sont pas visibles, mais le Démon sentira tout de même une douleur très vive et ne pourra s'empêcher de montrer quelques signes (cri, sursautement), à moins qu'il ne réussisse un jet de Volonté d'un niveau de difficulté dépendant de la table ci-dessous.

Dommages reçus	Niveau
1-7	Facile
8-12	Moyen
13 et +	Difficile

Eau du robinet

Numéro: A125

Coût: Variable

Portée: Variable (x5)

Type: Physique

Réussite: PR ou PE

Défense: Esquive

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de projeter depuis ses mains un fin jet d'eau, d'un diamètre à peine visible, à très haute pression. Il n'affecte qu'une seule cible à la fois. Quel que soit le chiffre obtenu pour la réussite du pouvoir, de l'eau est toujours projetée. La Précision ou la Perception ne sont utilisées que pour savoir si la cible visée est réellement touchée (Perception dans le cas d'un tir au jugé et Précision pour les tirs visés, comme une arme à distance).

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

Eclair

Numéro: A121

Coût: Variable

Portée: Variable (x5)

Type: Physique

Réussite: PR ou PE

Défense: Esquive

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de lancer des éclairs. C'est sans aucun doute 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 jaillissent de la main de l'attaquant. Cette attaque n'affecte qu'une seule cible. Quel que soit le chiffre obtenu pour la réussite du pouvoir, un éclair est toujours projeté. La Précision ou la Perception ne sont utilisées que pour savoir si la cible visée est réellement touchée (Perception dans le cas d'un tir au jugé et Précision pour les tirs visés, comme une arme à distance).

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

Eclair divin

Numéro: Vxxx

Coût: Variable

Portée: Variable (x5)

Type: Physique

Réussite: PR ou PE

Défense: Esquive

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'invoquer un éclair magique. Ce pouvoir fonctionne presque comme celui des Anges (A121), à ceci près que l'éclair vient du ciel et qu'il faut donc être en extérieur pour l'utiliser (mais pas obligatoirement durant un orage). Les dommages et la portée dépendent du nombre de PP investis. A la différence de l'éclair des Anges, les dommages et la portée ne sont pas majorés contre une créature maléfique. Quel que soit le

chiffre obtenu pour la réussite du pouvoir, un éclair est toujours projeté. La Précision ou la Perception ne sont utilisées que pour savoir si la cible visée est réellement touchée (Perception dans le cas d'un tir au jugé et Précision pour les tirs visés, comme une arme à distance).

PP	Puissance	Portée
1	+5	50
2	+6	100
3	+7	200

Electricité

Numéro: A264

Type: Physique

Coût: 4

Réussite: Automatique

Portée: Personnel

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de se transformer en électricité, pendant (1+ Niveau dans le pouvoir) minutes, et ce pour 4 PP. L'utilisateur se transforme alors en un éclair bleuté de faible puissance qui se déplace le long des matériaux conducteurs. Quelqu'un essayant de l'attaquer au contact sera sonné pendant (1+Niveau dans le pouvoir) secondes. Il ne peut pas non plus porter d'attaque physique à part celle-ci. Tous les objets portés sont transformés en électricité. Attention, si l'utilisateur est assommé ou neutralisé 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 1 heure). Attention (bis): si l'utilisateur se retrouve coincé dans un fil électrique au moment de sa reformation, il se décharge lamentablement et meurt sur le coup.

Energie

Numéro: D123

Type: Physique

Coût: Variable

Réussite: PR ou PE

Portée: Variable (x5)

Défense: Esquive

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de lancer des traits d'énergie destructrice. L'attaque énergétique correspond à un jet fin de matière dont les caractéristiques exactes dépendent du nombre de PP dépensés (par attaque). Quel que soit le chiffre obtenu pour la réussite du pouvoir, un trait d'énergie est toujours projeté. La Précision ou la Perception ne sont utilisées que pour savoir si la cible visée est réellement touchée (Perception dans le cas d'un tir au jugé et Précision pour les tirs visés, comme une arme à distance).

PP	Puissance	Portée
1	+3	100
2	+4	200
3	+5	500

Energie sexuelle (absorption)

Numéro: D143

Type: Physique

Coût: 0

Réussite: AP

Portée: Contact

Défense: VO

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de puiser des points de pouvoir chez un partenaire sexuel

avec qui il vient d'avoir une relation. Le RU indique le nombre de points récupérés, ainsi que le nombre d'heures durant lequel le partenaire dormira. Les points gagnés ne peuvent dépasser l'Apparence de la victime. Si les points de pouvoir dépassent alors le nombre de points de pouvoir maximum du Démon, ceux en sus doivent être dépensés avant une heure (après, ils sont perdus). Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois toutes les trois heures.

Enfants de Baron Samedi

Numéro: VD54, VD76

Type: Mental

Coût: 3

Réussite: VO

Portée: Vue

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de réveiller les morts. Pour ce faire, il doit effectuer, de nuit, une cérémonie d'une heure dédiée à Baron Samedi dans un cimetière. Il verra alors (RU) zombies sortir de leur tombe et le suivre aveuglément. Ces Zombies retourneront d'eux-mêmes vers le cimetière afin de réintégrer leur tombe avant l'aube. Pour devenir Zombie, un cadavre doit avoir été enterré depuis moins d'un an. Chaque utilisation de ce pouvoir coûte 3 points de pouvoir. Les Zombies vaudous ont tous les caractéristiques suivantes: FO5, VO1, AG2, PR1, PE2, AP1. Talents: Corps à corps+2 (puissance: +2, bonus de force comptabilisé). Ils sont stupides et sont très lents (ils se déplacent d'un mètre par seconde et attaquent toujours en dernier).

Envoyé de Baron Samedi

Numéro: VD44

Type: Mental

Coût: 8

Réussite: VO

Portée: 10 mètres

Défense: VO

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de contrôler un être humain. Après un rituel d'une heure et la dépense de 8PP, le personnage pourra hypnotiser un être humain et lui implanter un ordre dont il ne se souviendra pas avant de l'exécuter. La victime peut tenter de résister avec un jet de résistance normal (Volonté) et le RU donne le nombre maximum de jours entre l'hypnose et l'ordre implanté. La durée de résolution de l'ordre ne doit pas dépasser dix minutes.

Envoyé de Damballa Ouedo

Numéro: VD12

Type: Mental

Coût: 1

Réussite: VO

Portée: Variable

Défense:

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'invoquer un serpent. Au cours d'une cérémonie d'une heure, le Béké doit sacrifier un animal d'une taille inférieure ou égale à celle d'un lapin au pied d'un arbre, en bordure d'une étendue sauvage. Un serpent de son choix arrivera alors à la fin de la cérémonie et dévorera le sacrifice. Il sera alors totalement au service de l'utilisateur du pouvoir jusqu'à la prochaine aurore. Chaque utilisation de ce pouvoir coûte 1 point de pouvoir. Le sorcier voit à travers les yeux du serpent.

Esquive acrobatique

Numéro: V24, A115

Coût: Variable

Portée: Personnel

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté 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 (1 par attaque pour les Anges).

Type: Physique

Réussite: Automatique

Défense: Aucune

Etablissement

Numéro: A461-466, D461-466, AM465

Coût: 0

Portée: Personnel

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder un établissement dont il peut se servir pour faire le Bien (ou le Mal). Rares sont les employés qui connaissent la vraie nature du personnage et il devra donc prendre bien soin d'oeuvrer avec discrétion. La table ci-dessous vous indique les différents établissements possibles.

Type: Permanent (Unique)

Réussite: Automatique

Défense: Aucune

Numéro	Anges	Démons
461	Restaurant	Restaurant
462	Hôtel	Hôtel
463	Université	Usine
464	Casino*	Boîte de nuit
465	Station balnéaire	Casino
466	Boutique de luxe	Boutique de luxe

*: Camp d'entraînement pour les Anges musulmans.

Exorcisme

Numéro: Axxx

Coût: 8

Portée: Vue

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'attaquer psychiquement un Démon qu'il observe pendant au moins une heure (ce dernier doit donc être attaché, en cage ou volontaire). L'attaque coûte 8PP et est résolue comme une attaque psychique (avec le jet de résistance qui correspond). Si l'attaque rate, l'exorciste s'évanouit pour (RU) minutes. Si l'attaque réussit, le Démon est éliminé (il retourne aux Enfers) et l'âme du corps revient de l'endroit où il se trouvait (de l'Enfer, du Paradis ou du purgatoire). Si elle revient de l'Enfer, le personnage est fou à lier et doit être interné. Si elle revient du purgatoire le personnage est amnésique, mais peut continuer à vivre. Si elle revient du Paradis, le personnage est immédiatement enrôlé comme serviteur de Dieu dans les armées du Seigneur.

Type: Mental (Spécifique)

Réussite: VO

Défense: VO

Faiblesse (contact)

Numéro: A162

Coût: 1

Portée: Contact

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de faire baisser la Force d'une victime. Il affecte un seul

Type: Mental

Réussite: VO

Défense: FO

individu, le RU donnant le nombre de minutes pendant lequel la Force de la victime est divisée par 2 (arrondi au chiffre inférieur). Cette baisse ne réduit pas les points de dommages que la cible peut encaisser. L'attaque coûte 1 PP.

Faiblesse

Numéro: A, D

Coût: 1

Portée: 10 mètres

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de faire baisser, à distance, la Force d'une victime. Affecte un seul individu, le RU donnant le nombre de minutes pendant lesquelles la Force de la victime est divisée par 2 (arrondi au chiffre inférieur). Cette réduction ne réduit pas les points de dommages que la cible peut encaisser. L'attaque coûte 1 PP.

Type: Mental

Réussite: VO

Défense: FO

Fanatisme

Numéro: V26

Coût: 1 par minute

Portée: Personnel

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'entrer dans un genre de folie meurtrière très proche de celle des berserks. Ce pouvoir coûte 1PP par minute mais, à la différence de celui des berserks, permet de se contrôler totalement. La puissance de ce pouvoir dépend du niveau et on doit, pour la connaître, consulter la table suivante:

Type: Mental

Réussite: Automatique

Défense: Aucune

Niveau	Force	Talent	Résistance
+0	-	+1	+2
+1	+1	+1	+3
+2	+1	+2	+4
+3	+2	+3	+5

Force: Augmentation de la Force du personnage (chaque point au-dessus de 6 accorde un bonus d'une colonne pour tous les jets de talent utilisant la Force).

Talent: Augmentation du talent de combat principal du personnage (chaque niveau au-dessus de +3 accorde un bonus d'une colonne pour toute utilisation de ce talent).

Résistance: Nombre de colonnes de bonus accordées à tout jet de résistance utilisant la Volonté (mais seulement si le pouvoir risque d'empêcher le personnage de combattre: Charme, Peur, etc.).

Fertilité (bénédiction)

Numéro: A152

Coût: Variable

Portée: Vue

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de rendre un patient volontaire fécond à vie, à moins d'une intervention démoniaque. Il demande une journée de prières durant laquelle l'Ange doit voir son patient. Le coût exact est égal à la moitié des points de pouvoir possédés par l'utilisateur (minimum 4).

Type: Mental

Réussite: VO

Défense: Aucune



Humblement, Monseigneur Fustiger baisa l'anneau papal; l'émotion indicible qu'il ressentait donnait enfin un sens à trente années de privation, de frustration, de souffrance physique et mentale. Certes, sa foi, parfois, avait chancelé et, perfide, Satan avait su caresser ses sens de mille tentations terrestres, mais, chaque fois, Dieu l'avait aidé à plonger sans frayeur son regard droit dans les yeux du bouc et ainsi, à ôter au mal toute emprise sur le frère esquif de chair qu'il était. Réconfortante, une vieille horloge vénitienne rythmait ces inoubliables secondes de son centenaire tic-tac.

Un sursaut cependant vint briser l'instant magique, alors que Jean-Paul II retira brusquement sa main et lui lança:

- "Basta les léchouilles et venons en aux faits. J'ai plein de bulles à buller et y'a le premier épisode de "Madame est Servie" qui repasse à 19 heures."

La surprise fut vive, mais le cardinal de France sut se ressaisir: le Pape, l'être humain le plus proche de Dieu ne pouvait être qu'un quasi-saint dont l'honnêteté et la sincérité ne devaient que l'honorer. Une chaleur nouvelle et bienveillante irradiait en lui alors qu'il réalisa qu'une telle familiarité n'était en fait que l'expression de son extrême simplicité. Il se rappela les origines modestes du saint homme et, intérieurement, bénit mille fois les sages qui avaient mis à la tête des catholiques un véritable homme du peuple. En toute confiance, il prit la parole.

- "Si j'ai requis cette entrevue, votre Sainteté, et excusez par avance ma brusque franchise, c'est que je reviens d'une mission humanitaire en Afrique et que je désire vous faire part de mes plus vives inquiétudes au sujet de l'alarmante propagation du fléau qu'est le sida."

Anxieux, le cardinal attendit la réponse à cette question qui le hantait jusqu'à la citadelle de son sommeil. Il surprit une lueur de colère dans le regard pontifical.

- "Mais qu'ils fassent comme moi vos Noirs, qu'ils se branlent! C'est pas croyable ça alors, on dépense des milliards pour faire entrer dans leur sale caboche que "pas goulou goulou dans la case sinon panpan" et dès qu'on a le dos tourné, les v'la à quatre pattes à se renifler le cul... Qu'est-ce que vous voulez que j'vous dise moi? Eh ben qu'ils crèvent! C'est l'p'tit Jesus qui les aura punis. D'abord, ils sont trop. En plus, si vous saviez s'ils nous coûtent vos Kounta'kintéhs? Parce que c'est pas avec des bananes et du manioc qu'on fait rouler l'affaire!... Vous êtes tout pâle, j'vous sers un verre?"

Profondément outré par les propos orduriers qui venaient de sortir de la bouche du Très Saint-Père, le Cardinal

sentit son être tout entier se révolter. D'une main blanche, il accepta le verre de téquila qu'un garde suisse lui tendit tout sourire, il crut aussi noter que le Pape sentait très fort le vin rouge. Une incontrôlable crise de tremblement le secoua, des larmes de nervosité coulèrent le long de ses joues fraîchement rasées. Raciste et alcoolique, l'homme qui se tenait en face de lui était assurément un Polonais mais certainement pas un saint. Décontenancé, il demanda simplement:

- "Mais... les préservatifs?"

D'un geste tranchant de la main, Jean-Paul II lui coupa la parole.

- "Ben voyons, pour faire flamber le cours du latex... vous suivez la bourse de temps en temps ou vous zappez la fin des infos pour ne pas manquer l'invité musical de "La Classe"?"

Cette fois, Monseigneur Fustiger se devait de réagir. Il se signa rapidement et, sans réfléchir, laissa parler son cœur trop plein d'une légitime colère:

- "Que Jesus-Christ me prenne à témoin, mais vous êtes honteusement ivre!"

Le pape singea son signe de croix en une mimique dégoûtée et lui répondit en imitant son ton outré.

- "Que gnagnagna Christ me gnagnagnagna... par pitié, arrêtez-là vos bondieuseries et ne me faites surtout pas le coup du mec qui y croit dur comme une bite en tek. Parce que si vous pensez me faire avaler qu'un grand garçon comme vous accorde le moindre crédit à cette bouffonnerie vieillotte qu'est le christianisme, vous allez me décevoir énormément mon petit..." ... "oh oui je suis déçu...", ajouta-t-il sur un ton d'enfant gâté.

Et Fustiger craqua.

- "D'abord je ne suis pas VOTRE PETIT... et puis... MAIS VOUS ETES LE PAPE BORDEL DE DIEU MERDE QUOI!"

- "Allons, calmez-vous, nous sommes entre gens de bonne compagnie après tout... une petite ligne?"

Exténué, le cardinal fit mine d'accepter volontiers le sachet de poudre blanche que lui tendait le Pape, mais réalisa aussitôt et fit un bond d'un mètre en arrière.

- "C'que vous pouvez être vieux jeu mon p'tit Fu-Fu... vous permettez au moins que j'vous appelle mon p'tit Fu-Fu?... Vous préférez peut-être mon p'tit Ca-Ca?... Enfin, vous savez pas c'que vous ratez, moi j'avais m'en faire une

petite si vous permettez pas que j'me sens tout raplapla... sssssssssssssssssssssssssssssss... ouille ça pète le pif ce truc j't'explique pas!... ouais je disais donc... nous parlons entre gens de raison après tout! Vous pensez vraiment que si Dieu existait, on en serait, comme c'est le cas aujourd'hui, à la cent douzième diffusion de "Mon curé chez les nudistes"? Ca tient pas debout cette histoire de p'tit Jesus qu'est pas mort mais en fait si, pis v'la qui r'monte au ciel rejoindre son papa qui l'aime mais qui l'a fait crucifier pour son bien... mais y r'viendra, si, si, c'est promis juré et du coup tout va s'arranger.. tss tss tss, un peu de sérieux: vous, moi, le Vatican et tout le tintouin, on ne vaut guère mieux que les scientologues. Tout c'qui nous sauve, c'est le privilège de l'ancienneté et le trafic de coke pour renflouer les caisses. Franchement, vous n'avez pas l'impression qu'on est juste là pour rassurer

un troupeau bêlant de lâches, incapables de regarder en face LA MORT?"

Quand il entendit le mot "mort" résonner avec une sonorité très particulière dans ses oreilles, Monseigneur Lustiger sentit une violente douleur lui déchirer le côté gauche et crispa sa main droite sur son coeur. Une dernière fois, il entendit le tic-tac et, semiconscient, se demanda si ce bruit n'était pas émis par le Pape lui-même.

Il succomba dans l'instant, terrassé par un arrêt cardiaque dans son sommeil. Son secrétaire particulier, qui couchait dans une chambre voisine, crut distinctement entendre ces dernières paroles: "CASSEZ VOUS LES MECS! Y ZONT BOURRE LE PAPE D'EXPLOSIF".

Fétiche sacré

Numéro: VD24

Type: Physique

Coût: 10 par fétiche

Réussite: PR

Portée: Contact

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de fabriquer des fétiches sacrés qui protègent contre le mauvais oeil. Chaque tentative de création d'un fétiche coûte 10PP et prend deux semaines. Le sorcier doit posséder une partie de la personne à qui est destiné l'objet. Le porteur est immunisé contre toutes les malédictions (pouvoirs 11, 12, 13 et 16 de la magie vaudou) pour (RU) semaines. Note: le port du fétiche n'arrête pas les effets d'une malédiction dont le porteur serait déjà victime.

Feu

Numéro: Axxx, AM124, D121

Type: Mental (Spécifique)

Coût: Variable

Réussite: PR ou PE

Portée: Variable (x5)

Défense: Esquive

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de projeter des flammes. Ce pouvoir ressemble à s'y méprendre à celui possédé par les Démons chrétiens (et par certains Anges islamiques). Ses caractéristiques sont gracieusement résumées ci-dessous.

PP	Puissance	Portée	Note(s)
1	+5	10m	Attaque 2 cibles proches l'une de l'autre
2	+6	15m	Attaque 3 cibles proches l'une de l'autre
3	+7	20m	Attaque 4 cibles proches l'une de l'autre

Quel que soit le chiffre obtenu pour la réussite du pouvoir, une langue de feu est toujours projetée. La Précision ou la Perception ne sont utilisées que pour savoir si la cible visée est réellement touchée (Perception dans le cas d'un tir au jugé et Précision pour les tirs visés, comme une arme à distance).

Feu (attaque)

Numéro: AM124, D121

Type: Physique

Coût: Variable

Réussite: PR ou PE

Portée: Variable (x5)

Défense: Esquive

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de projeter des flammes. A la différence de celui possédé par les Anges, ce pouvoir est physique et ne peut donc pas être utilisé aussi rapidement. Ses caractéristiques sont gracieusement résumées ci-dessous.

PP	Puissance	Portée	Note(s)
1	+5	10m	Attaque 2 cibles proches l'une de l'autre
2	+6	15m	Attaque 3 cibles proches l'une de l'autre
3	+7	20m	Attaque 4 cibles proches l'une de l'autre

Quel que soit le chiffre obtenu pour la réussite du pouvoir, une langue de feu est toujours projetée. La Précision ou la Perception ne sont utilisées que pour savoir si la cible visée est réellement touchée (Perception dans le cas d'un tir au jugé et Précision pour les tirs visés, comme une arme à distance).

Feu (défense)

Numéro: D253

Type: Mental

Coût: 1 pour 2 secondes

Réussite: Automatique

Portée: Personnel

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'être protégé de (1+ Niveau dans ce pouvoir) fois 2 points contre toutes les attaques solides (sauf le froid ou la glace qui causent double dommages) pour une durée de deux secondes par PP dépensé. Le personnage est aussi considéré comme étant immunisé au feu (D213) pendant toute la durée d'utilisation du pouvoir.

Folie (malédiction)

Numéro: D154

Coût: Variable

Portée: Vue

Type: Mental

Réussite: VO

Défense: VO

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de rendre folle une cible au choix. Le Démon doit voir sa victime et réussir son pouvoir. Celle-ci est immédiatement dotée d'une folie (au choix du Démon) pour un nombre de semaines égal au RU à moins d'être soignée par des moyens magiques. Exemple de folies: paranoïa, pyromanie, mégalomanie, monomanie, psychose, kleptomanie. Ce pouvoir coûte tous les points possédés par le personnage moins un (minimum 4). L'utilisateur du pouvoir devra énoncer clairement, à haute voix, le but de la malédiction.

Force (absorption)

Numéro: A142, D142

Coût: 0

Portée: Contact

Type: Mental

Réussite: VO

Défense: FO

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de gagner des points de pouvoir en puisant l'énergie vitale d'un être vivant. Le RU indique le nombre de points récupérés et le nombre de points de Force perdus par la victime. Elle ne peut pas posséder moins d'un point de Force (exemple: RU: 5, Force de la victime: 3. Le gain ne peut être que de 2 points). Les points de Force perdus reviennent au bout d'une heure (durant tout ce temps, c'est la valeur diminuée qui sera utilisée pour tous les jets utilisant cette caractéristique). Si les points de pouvoir récupérés dépassent le nombre de points de pouvoir maximum, ceux en sus doivent être dépensés avant une heure (après, ils sont perdus). Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois toutes les deux heures (toutes les trois heures pour les Démons).

Force (permanent)

Numéro: A351, D351

Coût: 0

Portée: Personnel

Type: Permanent (Unique)

Réussite: Automatique

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur un point de Force supplémentaire. La caractéristique peut même être augmentée au-dessus du maximum autorisé (exemple: 4 pour un familier, 3 pour un soldat de Dieu) et même atteindre 6 si son supérieur direct (Dieu, Prince-Démon ou Archange) l'autorise. Bien que ne possédant qu'un niveau, ce pouvoir peut être acquis plusieurs fois (la caractéristique est majorée d'un point à chaque fois) avec les mêmes restrictions que ci-dessus. Même si la Force est modifiée, le personnage sera encore reconnaissable. Ce point supplémentaire permettra au personnage d'encaisser un peu plus de dommages.

Force (temporaire)

Numéro: A241, D241

Coût: 1 par essai

Portée: Personnel

Type: Mental

Réussite: VO

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur (2 + Niveau dans ce pouvoir) points de Force en plus. La valeur maximum de la caractéristique est 6 et tout point au-dessus de cette valeur accorde une colonne de bonus pour tout jet

utilisant cette caractéristique (exemple: un Ange possédant une Force de 5 utilise ce pouvoir au niveau+1. Il a donc maintenant une Force de 6 et 2 colonnes de bonus à tous ses jets utilisant la force). La Force est majorée pendant un nombre de minutes égal au RU (si le jet est raté, le point de pouvoir est perdu et rien ne se passe). Même si la Force est modifiée, le personnage sera encore reconnaissable bien qu'un tant soit peu plus musclé (style Hulk). Une augmentation de ce type ne permet pas d'encaisser plus de dommages lors d'une attaque (la Force en plus n'est pas considérée comme des "points de vie").

Forme gazeuse (défense)

Numéro: D263, A263

Coût: 4

Portée: Personnel

Type: Physique

Réussite: Automatique

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de se transformer, pour 4PP, en gaz mobile (même vitesse qu'un être humain) inodore, insipide, mais visible (couleur au choix) pour (1+ Niveau dans ce pouvoir) minutes. Durant cette période il ne peut attaquer physiquement et ne peut pas non plus être attaqué physiquement, mais peut par contre recevoir des attaques énergétiques ou psychiques. Les objets qu'il porte au moment de la transformation sont eux aussi transformés en gaz. Attention: si l'utilisateur est assommé ou rendu hors service mentalement, il commence à se répandre dans l'air au bout de (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 au moment de sa reformation, c'est la mort.

Forme gazeuse (déplacement)

Numéro: D335

Coût: 2 par minute

Portée: Personnel

Type: Physique

Réussite: Automatique

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de se transformer en gaz mobile (vitesse (1+ Niveau dans ce pouvoir) fois supérieure à celle d'un humain) inodore, insipide, mais visible (couleur au choix) et ce pour 2PP par minute. Durant cette période, il ne peut attaquer physiquement et ne peut pas non plus être attaqué physiquement. Les objets qu'il porte au moment de la transformation sont eux aussi transformés en gaz. Voir aussi le pouvoir D263 pour les effets de l'évanouissement de l'utilisateur sur sa survie.

Froid

Numéro: Dxxx

Coût: 1 par heure

Portée: 10 mètres de rayon

Type: Physique (Spécifique)

Réussite: FO

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de faire descendre la température autour du Démon (dans un rayon de 10 mètres) de 10°C fois le RU. Ce pouvoir coûte 1 PP par heure (à noter que la sphère de froid se déplace avec le Démon).

Gag absurde

Numéro: Dxxx

Coût: 1 par victime

Portée: Vue

Type: Mental (Spécifique)

Réussite: VO

Défense: VO

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de créer une illusion digne des pires dessins animés. Un jet de résistance est autorisé pour la (ou les) victime(s). Si le pouvoir fonctionne correctement, la ou les victimes sont affectées par l'illusion pendant (RU) secondes. L'effet doit être humoristique et n'est pas durable (évanouissement ou peur au grand maximum). Ce pouvoir coûte 1PP par personne affectée (le Démon peut affecter autant de personnes qu'il le désire s'il dépense les points nécessaires).

Gentillesse (absorption)

Numéro: A144

Coût: 0

Portée: Contact

Type: Mental

Réussite: VO

Défense: VO

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de gagner des points de pouvoir en puisant l'énergie vitale d'un être vivant gentil ou même profondément bon. La victime doit être volontaire. Le RU indique le nombre de points récupérés et le nombre de points de Volonté perdus par la victime. Elle ne peut pas posséder moins d'un point de Volonté (exemple: RU: 5, Volonté de la victime: 3. Le gain ne peut être que de 2 points). Les points de Volonté perdus reviennent au bout d'une heure (durant tout ce temps, c'est la valeur diminuée qui sera utilisée pour tous les jets utilisant cette caractéristique). Si les points de pouvoir dépassent alors le nombre de points de pouvoir maximum, ceux en sus doivent être dépensés avant une heure (après, ils sont perdus). Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois toutes les deux heures.

Générateur

Numéro: Axxx

Coût: Variable

Portée: Contact

Type: Physique (Spécifique)

Réussite: FO

Défense: Esquive

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de se transformer en générateur de haute puissance pendant une seconde. La puissance en question dépend du nombre de PP engagés et le niveau du pouvoir détermine le toucher. La victime sera sonnée pendant (5 + PP dépensés - FO de la victime) secondes. On peut aussi dépenser 1PP par minute pour produire l'équivalent de 9V, ce qui est particulièrement pratique lorsqu'il n'y a plus de piles dans le walkman.

PP	Puissance
1	+4
2	+5
3	+6

Glace (attaque)

Numéro: D122

Coût: Variable

Portée: Variable (x5)

Type: Physique

Réussite: PR ou PE

Défense: Esquive

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de projeter des morceaux de glace sur ses adversaires. Les

caractéristiques exactes de cette attaque dépendent du nombre de PP dépensés. Quel que soit le chiffre obtenu pour la réussite du pouvoir, de la glace est toujours projetée. La Précision ou la Perception ne sont utilisées que pour savoir si la cible visée est réellement touchée (Perception dans le cas d'un tir au jugé et Précision pour les tirs visés, comme une arme à distance).

PP	Puissance	Portée
1	+6	40
2	+7	55
3	+8	70

Glace (défense)

Numéro: D252, A252

Coût: 1 toutes les 2 secondes

Portée: Personnel

Type: Mental

Réussite: Automatique

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de se protéger de (2+ Niveau dans ce pouvoir) fois 2 points contre toutes les attaques solides (le feu cause double dommages) pour une durée de deux secondes par PP dépensé. Le personnage est aussi considéré comme étant immunisé au feu (D214 ou A214) pendant toute la durée d'utilisation du pouvoir.

Goinfrerie

Numéro: Dxxx

Coût: 1

Portée: Contact

Type: Physique (Spécifique)

Réussite: FO

Défense: Esquive

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'avaler (1+ Niveau dans ce pouvoir) kilos de matière par minute. Il peut aussi être utilisé comme un pouvoir d'attaque (pour 1PP) avec une puissance de +5 (le niveau ne compte que pour déterminer le toucher). Note: le personnage devra disposer du pouvoir D111 pour mettre en pièce les matériaux trop durs avant de les avaler.

Griffes

Numéro: D113

Coût: 0

Portée: Contact

Type: Physique

Réussite: AG

Défense: Esquive

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de pouvoir faire apparaître et disparaître des griffes sur ses mains. Une telle action prend une seconde. Le personnage doit choisir, à l'obtention du pouvoir, le type de griffes qu'il désire. Des griffes de 5 centimètres lui permettent d'attaquer (au contact) avec une puissance de +2 et une précision de +1. Des griffes de 15 centimètres lui permettent d'attaquer avec une puissance de +3. Le niveau du pouvoir est utilisé pour connaître les effets de l'utilisation du mode d'attaque (à la place d'un talent de combat conventionnel).

Guérison

Numéro: V22, Axxx

Coût: 1 par essai

Portée: Contact

Type: Mental (Spécifique pour les Anges)

Réussite: Automatique

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de guérir les blessures d'un patient qu'il touche. Un point de

pouvoir permet de récupérer (1 + Niveau dans ce pouvoir) points de Force perdus. L'utilisateur peut aussi guérir un empoisonnement pour 2 points (3 si le poison est artificiel). Ce pouvoir ne fonctionne pas sur l'utilisateur.

Guérison de folies (bénédiction)

Numéro: A154 **Type:** Mental
Coût: Variable **Réussite:** VO
Portée: Vue **Défense:** Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de guérir n'importe quelle folie en (7-RU) jours, qu'elle soit d'origine démoniaque ou pas. L'Ange doit voir son patient et se doit de prier pendant toute une journée. Le coût exact est égal à la moitié des points de pouvoir possédés par l'utilisateur (minimum 4).

Guérison de phobies (bénédiction)

Numéro: A155 **Type:** Mental
Coût: Variable **Réussite:** VO
Portée: Vue **Défense:** Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de guérir n'importe quelle phobie en (7-RU) jours, qu'elle soit d'origine démoniaque ou pas. L'Ange doit voir son patient et se doit de prier pendant toute une journée. Le coût exact est égal à la moitié des points de pouvoir possédés par l'utilisateur (minimum 4).

Guérison des blessures

Numéro: VD32 **Type:** Mental
Coût: 1 par point **Réussite:** Automatique
Portée: Contact **Défense:** Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de guérir des points de vie perdus. Ce rituel dure une heure et coûte 1PP par point de vie récupéré. La "victime" retrouve alors tous les points de dommages qu'elle aurait perdus. Le Béké peut guérir un maximum de (1+Niveau dans ce pouvoir) personnes par jour de cette façon.

Guérison des maladies

Numéro: VD31 **Type:** Mental
Coût: 2 par patient **Réussite:** Automatique
Portée: Contact **Défense:** Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de guérir les maladies. Ce rituel dure une heure et coûte 2PP. La "victime" est alors entièrement guérie de toutes les maladies dont elle pourrait être porteuse. Le Béké peut guérir un maximum de (1+Niveau dans ce pouvoir) personnes par jour de cette façon.

Guérison des maladies (bénédiction)

Numéro: A151 **Type:** Mental
Coût: Variable **Réussite:** VO
Portée: Vue **Défense:** Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de soigner magiquement une maladie. Cela demande une journée de prières, à la fin de laquelle sera effectué le jet d'un D666. Le patient guérit en (10-RU) Jours (minimum 1). L'Ange doit voir son patient durant toute la prière. Le coût exact est égal à la moitié des points de pouvoir possédés par l'utilisateur (minimum 4).

Guerrier sanglant d'Ogoun Badagris

Numéro: VD71 **Type:** Physique
Coût: 2 **Réussite:** PR
Portée: Personnel **Défense:** Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'augmenter ses capacités de combat au contact. Au cours d'une cérémonie d'une heure, le Tonton Macoute se peint des symboles vaudous sur le corps et s'asperge avec le sang d'une créature spécialement sacrifiée. Il possède pour (RU) heures les capacités suivantes: il voit son niveau de maîtrise dans l'arme de son choix augmenter d'un niveau (maximum+3) et peut attaquer deux fois par seconde avec cette même arme. Chaque utilisation de ce pouvoir coûte 2 points de pouvoir.

Humanité

Numéro: Dxxx **Type:** Mental (Spécifique)
Coût: 1 **Réussite:** Selon le niveau
Portée: Personnel **Défense:** Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de se faire passer pour un être humain aussi bien physiquement que mentalement. Aucun pouvoir d'un niveau inférieur ou égal à celui d'Humanité ne peut détecter la supercherie. En résumé, un Démon ayant un pouvoir d'Humanité+3 ne peut être différencié d'un être humain normal (à part par Satan). Toute utilisation d'Humanité (se défendre contre un pouvoir qui veut percer le secret) coûte 1PP.

Immunité au feu

Numéro: A213, D213 **Type:** Permanent (Unique)
Coût: 0 **Réussite:** Automatique
Portée: Personnel **Défense:** Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'être immunisé contre tous les effets du feu et de la chaleur. Il ne subit aucun dommage s'il est touché par un lance-flammes ou s'il reste des heures en plein soleil dans le désert. Note: dans un incendie, le personnage n'est pas immunisé contre les gaz toxiques dégagés par la combustion de certains matériaux.

Immunité au froid

Numéro: A214, D214 **Type:** Permanent (Unique)
Coût: 0 **Réussite:** Automatique
Portée: Personnel **Défense:** Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'être immunisé contre tous les effets du froid et contre la glace (y compris les pouvoirs l'utilisant). Ses membres ne gèlent pas, il ne ressent aucune paralysie et même aucun ralentissement des réflexes.

Immunité aux maladies et aux poisons

Numéro: A212, D212 **Type:** Permanent (Unique)
Coût: 0 **Réussite:** Automatique
Portée: Personnel **Défense:** Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'être entièrement immunisé contre tous les types de maladies et de poisons. Il fonctionne même pour les virus créés par l'homme pour la guerre bactériologique.

Immunité

Numéro: A225, D225

Coût: 0

Portée: Personnel

Type: Permanent

Réussite: Automatique

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'être immunisé de façon permanente contre (1+ Niveau dans ce pouvoir) pouvoirs d'attaque psychique (au choix).

Incendie

Numéro:

Coût: 2

Portée: Variable

Type: Physique (Spécifique)

Réussite: Automatique

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'enflammer tout ce qui peut l'être dans un rayon de (5+niveau de ce pouvoir) mètres autour du Démon. Ce pouvoir coûte 2 PP et ne cause pas de dommage (tout du moins pendant la première seconde). Ensuite, les dommages dépendront de la chaleur dégagée et des vapeurs toxiques produites par les matériaux en flammes.

Infection

Numéro: Dxxx

Coût: Variable

Portée: Contact

Type: Physique (Spécifique)

Réussite: FO

Défense: FO

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'infecter de la nourriture (jusqu'à 100 kilos par PP) ou de l'eau (10000 litres par PP) ce qui a les mêmes conséquences qu'un pouvoir de maladie (D162) du même niveau. La nourriture et l'eau sont souillées indéfiniment (jusqu'à décontamination d'une façon scientifique ou magique).

Invention

Numéro: Dxxx

Coût: 0

Portée: Variable

Type: Permanent (Spécifique, Unique)

Réussite: Selon les pouvoirs

Défense: Selon les pouvoirs

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'obtenir un objet technologique aux pouvoirs étonnants. Il est très similaire à Objet Magique, possède donc deux pouvoirs (à tirer aléatoirement), mais n'a pas besoin de PP extérieurs pour les activer. L'objet dispose de 6PP et les récupère à raison d'un par 24 heures. Le personnage ne peut pas "prêter" de PP à l'objet (et vice-versa). Exemple: une presse-purée peut posséder le pouvoir de Griffes (113) et d'Acide (165). Une casquette à hélice, quant à elle est pourvue du pouvoir de Vol (332) et de Vitesse (334).

Invisibilité

Numéro: A261, D261, V25

Coût: 1 toutes les 3 secondes

Portée: Personnel

Type: Mental

Réussite: Automatique

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté, pour 1 PP par trois secondes, d'être invisible pour les êtres qui se fondent sur la vue pour se repérer (donc les humains, les Anges, mais pas la plupart des animaux, ni les morts-vivants). Même si le personnage est repéré (avec des sons ou une odeur), il reçoit une protection de (3+ Niveau dans ce pouvoir) colonnes de malus pour toute attaque qui lui serait destinée.

Jugement

Numéro: Axxx

Coût: 4

Portée: Personnel

Type: Mental (Spécifique, Unique)

Réussite: Automatique

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté 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 ou de celle de l'utilisateur du pouvoir.

Juste-lame de Laurent

Numéro: Axxx

Coût: 3

Portée: Contact

Type: Mental (Spécifique)

Réussite: Automatique

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de rendre son épée bien plus efficace. 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.

Justice viking

Numéro: Vxxx

Coût: 4

Portée: Personnel

Type: Mental (Spécifique)

Réussite: Automatique

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de rendre la justice (à la façon viking). Le pouvoir coûte 4PP et c'est Tyr lui-même qui entre dans l'arme du personnage et qui juge la victime du pouvoir. Si celle-ci se révèle coupable de ce dont l'accuse le serviteur de Tyr, celui-ci voit sa force et sa résistance augmenter pour toute la durée du combat qui l'opposera à l'être coupable.

Niveau	Armure	Force
+0	-	+1
+1	1	+1
+2	3	+2
+3	5	+3

Armure: Protection invisible protégeant le personnage contre toute attaque physique (cumulable avec le pouvoir "21-Armure").

Force: Augmentation de la force du personnage (chaque point au-dessus de 6 accorde un bonus d'une colonne pour tous les jets de talents utilisant la force)

Laideur (malédiction)

Numéro: D156

Coût: Variable

Portée: Vue

Type: Mental

Réussite: VO

Défense: AP

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de faire baisser l'Apparence de la victime. Le Démon doit voir sa victime et réussir son pouvoir. Celle-ci perd un nombre de points d'Apparence égal au RU à raison d'un par jour. Cet

effet est permanent à moins d'être soigné par des moyens magiques. L'apparence minimum est de 1. Ce pouvoir coûte tous les points possédés par le personnage moins un (minimum 4). L'utilisateur du pouvoir devra énoncer clairement, à haute voix, le but de la malédiction.

Langue

Numéro: D112

Coût: 0

Portée: Contact

Type: Physique

Réussite: AG

Défense: Esquive

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de pouvoir faire apparaître et disparaître une langue démesurée (barbelée ou blindée). Une telle action prend une seconde. Le personnage doit choisir, à l'obtention du pouvoir, le type de langue qu'il désire. Une langue barbelée lui permet d'attaquer (au contact) avec une puissance de +2 et une précision de +1. Une langue blindée lui permet d'attaquer comme avec une matraque et avec une puissance de +1. Le niveau du pouvoir est utilisé pour connaître les effets de l'utilisation du mode d'attaque (à la place d'un talent de combat conventionnel).

Le nombre de le Bête

Numéro: A666

Coût: Spécial

Portée: Spécial

Type: Spécial

Réussite: Spécial

Défense: Spécial

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de choisir n'importe quel pouvoir dans la table générale ou dans celle de son supérieur.

Lieux de réunion

Numéro: A441-446

Coût: 0

Portée: Personnel

Type: Permanent (Unique)

Réussite: Automatique

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder un lieu de réunion vaste et relativement discret où ses serviteurs ou amis pourront ourdir des plans visant à détruire les forces du Mal. La nature exacte de l'endroit est à déterminer en consultant la petite table ci-dessous.

Numéro	Anges
441	Monument historique
442	Ambassade
443	Parc
444	Musée
445	Petite maison
446	Salle de concert

Limitation

Numéro: A611-666, D611-665, V61-66, VD61-66

Coût: 0

Portée: Personnel

Type: Permanent (Unique)

Réussite: Automatique

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur un défaut qui n'a pour seul intérêt que de le limiter d'une façon ou d'une autre. Cette limitation peut être acquise à la création de personnage ou après avoir été puni par son supérieur direct. Bien que ce ne soit pas un pouvoir à proprement parlé, l'obtention d'une limitation accorde au personnage un point de pouvoir supplémentaire (comme tous les autres pouvoirs normaux). Les quatres listes ci-dessous vous permettront de déterminer la limitation exacte.



Numéro	Limitation	Explication
A611	Sens éliminé	2 colonnes de malus pour les actions utilisant le sens choisi
A612	Membre coupé	4 colonnes de malus pour les actions utilisant le membre choisi
A613	Cicatrice	AP-1 (minimum: 1)
A614	Gras	Poids +80kgs, AG-2 (minimum: 1)
A615	Restriction vestimentaire	Au choix du maître de jeu
A616	Tic	AP-1 (minimum: 1), au choix du maître de jeu
A621	Aura	Aura angélique visible en permanence
A622	Couleur de la peau	Au choix du maître de jeu
A623	Couleur des cheveux	Au choix du maître de jeu
A624	Couleurs des yeux	Au choix du maître de jeu
A625	Ailes	Blanches, grandes et inutiles
A626	Asexué	-
A631	Paranoïa	-
A632	Mythomanie	-
A633	Mégalomanie	Le personnage se prend pour un Archange
A634	Monomaniaque	-
A635	Schizophrénie	-
A636	Kleptomanie	-
A641	Phobie des cadavres	-
A642	Phobie des monstres	-
A643	Phobie des armes blanches	-
A644	Phobie de la nuit	-
A645	Claustrophobie	-
A646	Phobie de la technologie	-
A651	Refus (acte sexuel)	Jamais
A652	Refus (nourriture)	Juste le minimum pour survivre
A653	Refus (sommeil)	3 heures par nuit au maximum
A654	Refus (musique)	N'écoute jamais de musique
A655	Refus (armes à distance)	N'utilise aucune arme à distance
A656	Intégrisme	-
A661*	Paresse	-
A662*	Lâcheté	-
A663*	Luxure	-
A664*	Gourmandise	-
A665*	Accès de colère	-
A666*	Besoin de tuer	Jet de VO-3 colonnes tous les jours pour résister
D611	Etat cadavérique	AP=1, Odeur corporelle normale
D612	Membre coupé	4 colonnes de malus pour les actions utilisant le membre choisi
D613	Cicatrice	AP-1 (minimum: 1)
D614	Dandy	-
D615	Ancienne mode	Vêtements des années 1890
D616	Tic	AP-1 (minimum: 1)
D621	Odeur suspecte	Au choix du maître de jeu
D622	Couleur de la peau	Au choix du maître de jeu
D623	Cornes	Noires, petites et inutiles
D624	Couleurs des yeux	Au choix du maître de jeu
D625	Ailes	Noires, grandes et inutiles
D626	Queue	Grande, fourchue et inutile
D631	Paranoïa	-
D632	Pyromanie	-
D633	Mégalomanie	Le personnage se prend pour un Prince-Démon
D634	Monomaniaque	-
D635	Tueur psychopathe	Un mort par semaine au minimum
D636	Kleptomanie	-
D641	Phobie des croix	-
D642	Phobie des enfants	-

D643	Phobie des armes à feu	-
D644	Phobie de la lumière	-
D645	Agoraphobie	-
D646	Phobie de la technologie	-
D651	Besoin de sang	1 litre par jour (sinon -1PP)
D652	Besoin de sexe	Faire l'amour 1 fois par jour (sinon -1PP)
D653	Besoin de douleur	5 minutes de souffrance par jour (sinon -1PP)
D654	Besoin de violence	1 combat par jour (sinon -1PP)
D655	Besoin de jeunesse	Tuer un enfant de moins de 12 ans par jour (sinon -1PP)
D656	Besoin de perversion	Pervertir un humain par jour (sinon -1PP)
D661*	Loyauté	-
D662*	Gentillesse	-
D663*	Pitié	-
D664*	Timidité	-
D665*	Naïveté	-
VD61	Mauvais oeil	-3 colonnes pour tous ses pouvoirs
VD62	Malédiction lunaire	Pas de lune: -6 colonnes. Pleine lune: +0, Autre: -3 colonnes
VD63	Phobie	Au choix du maître de jeu
VD64	Folie	Au choix du maître de jeu
VD65	Cicatrice ou tatouage	AP-1 (minimum 1) sauf pour les autres vaudouissants
VD66	Fils de (loa au choix)	Défaut regroupant la mégalomanie et l'intégrisme
V61	Folie meurtrière	En cas de blessure, jet de VO pour ne pas contre-attaquer
V62	Mauvais caractère	-
V63	Alcoolique	Entraîne un état d'ébriété avancé (3 colonnes de malus)
V64	Agressif	-
V65	Intolérance	Envers les adorateurs d'un autre Dieu que le sien
V66	Restriction vestimentaire	Tenue viking (au moins 12 heures par jour)

*: Ces défauts sont tellement graves qu'un personnage qui en est doté peut espérer monter au Grade supérieur tant qu'il le possède.

Liquéfaction

Numéro: D264

Type: Physique

Coût: 4

Réussite: Automatique

Portée: Personnel

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté, pour 4 PP, de se transformer en liquide mobile (même vitesse qu'un être humain, couleur au choix) pour (1+ Niveau dans ce pouvoir) minutes. Durant cette période il ne peut attaquer physiquement et ne peut pas non plus être attaqué physiquement. Les objets qu'il porte au moment de la transformation sont eux aussi liquéfiés. Si la totalité du liquide est divisée, la reformation ne peut s'opérer sans causer la mort du sujet.

Lire les pensées

Numéro: A323, D323

Type: Mental

Coût: 3

Réussite: VO

Portée: 10 mètres

Défense: VO

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de lire les pensées superficielles (ce qu'il pense au moment de la réussite du pouvoir) d'un être vivant se trouvant à moins de 10 mètres. La victime peut résister, comme durant un conflit psychique à ce pouvoir. Une tentative de lecture coûte 3 PP (que le pouvoir soit réussi ou pas).

Lire les sentiments

Numéro: A324, D324

Type: Mental

Coût: 1

Réussite: VO

Portée: 20 mètres

Défense: VO

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de lire les sentiments qui animent un être vivant se trouvant à moins de 20 mètres. La victime peut résister, comme durant un conflit psychique à ce pouvoir. Une tentative de lecture coûte 1 PP (que le pouvoir soit réussi ou pas).

Locaux

Numéro: A431-436, D431-436, AM436, DM436

Type: Permanent (Unique)

Coût: 0

Réussite: Automatique

Portée: Personnel

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder des locaux qui pourront être utilisés comme lieux de réunion ou d'entraînement pour les serviteurs du personnage ou certains de ses amis. Le type de local devra être déterminé en consultant la petite table ci-dessous.

Numéro	Anges	Démons
431	Château	Morgue
432	Ecole	Cimetière
433	Immeuble	Immeuble
434	Armée du Salut	Hôpital
435	Laboratoire	Laboratoire
436	Eglise*	Eglise désaffectée*

*: Mosquée pour les Démons et les Anges Musulmans.

Lumière

Numéro: A122

Coût: Variable

Portée: Variable (x5)

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de projeter un jet de lumière destructeur. Cette attaque correspond à peu de choses près à un laser émis des yeux de l'attaquant.

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

Quel que soit le chiffre obtenu pour la réussite du pouvoir, un jet de lumière est toujours projeté. La Précision ou la Perception ne sont utilisées que pour savoir si la cible visée est réellement touchée (Perception dans le cas d'un tir au jugé et Précision pour les tirs visés, comme une arme à distance).

L'Unique

Numéro: A111

Coût: Spécial

Portée: Spécial

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de choisir n'importe quel pouvoir dans la table générale ou dans celle de son supérieur.

Maîtrise

Numéro: Axxx

Coût: 0

Portée: Contact

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de se spécialiser dans une arme quelconque. Il connaît alors tout de cette arme. Chaque fois qu'il touche, il doit réussir son pouvoir pour bénéficier pleinement de ses effets. Il augmente en effet la puissance de l'attaque, du résultat des unités du jet de pouvoir réussi (ce bonus représente l'impact critique de l'arme maîtrisée). L'utilisation de ce pouvoir ne coûte aucun PP.

Mal (absorption)

Numéro: A146

Coût: 0

Portée: Contact

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de gagner des points de pouvoir en puisant l'énergie vitale d'un être vivant méchant, sadique ou simplement maléfique. Le RU indique le nombre de points récupérés et le nombre de points de Volonté perdus par la victime. Elle ne peut pas posséder moins d'un point de Volonté (exemple: RU: 5, Volonté de la victime: 3. Le gain ne peut être que de 2 points). Les points de Volonté perdus reviennent au bout d'une heure (durant tout ce temps, c'est la valeur diminuée qui sera utilisée pour tous les jets utilisant cette caractéristique). Si les points de pouvoir dépassent alors le nombre de points de pouvoir maximum, ceux en sus doivent être dépensés avant une heure (après, ils sont perdus). Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois toutes les deux heures.

Type: Physique

Réussite: PR ou PE

Défense: Esquive

Maladie (contact)

Numéro: D162

Coût: 0

Portée: Contact

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'infecter ses modes d'attaque naturelle. Toute attaque qui cause au moins un point de dommage (au-delà des protections) infecte la victime avec une maladie mortelle mais pas contagieuse. Elle mourra dans 12-RU mois (minimum 1) à moins d'avoir été soignée par des moyens magiques.

Maladie (malédiction)

Numéro: D151

Coût: Variable

Portée: Vue

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de maudire une victime. Le Démon doit voir sa victime et réussir son pouvoir. Celle-ci est immédiatement contaminée par une maladie mortelle mais pas contagieuse. Elle mourra dans 12-RU mois (minimum 1), à moins d'avoir été soignée par des moyens magiques. La maladie prend un aspect quelconque au choix du Démon et commence à avoir des effets visibles dix jours après la malédiction. Ce pouvoir coûte tous les points possédés par le personnage moins un (minimum 4). L'utilisateur du pouvoir devra énoncer clairement, à haute voix, le but de la malédiction.

Malédiction de Baron Samedi

Numéro: VD13

Coût: 2 + spécial

Portée: Infinie

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de rendre stérile une victime. Au cours d'une cérémonie de six heures, le Béké doit dépenser 2PP ainsi qu'un point de Volonté pour rendre stérile un homme dont il possède au moins une petite partie du corps (mèche de cheveu, ongle, etc.). Dès que le Béké souhaite arrêter la malédiction ou dès sa mort, la victime est de nouveau fertile et le sorcier récupère son point de Volonté perdu.

Manger l'âme

Numéro: VD46

Coût: 3

Portée: Variable

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de causer des dommages réels lorsqu'il est dans le monde des rêves. Sous ce nom étrange se cache exactement le même pouvoir que celui de Beleth intitulé "Cauchemar mortel". Il ne peut donc être utilisé qu'avec celui de Discorporation. Rappelons simplement qu'il coûte 3PP.

Marche sur l'eau

Numéro: V36

Coût: 1

Portée: Personnel

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de se déplacer sur la surface de l'eau. Pour la modique somme de 1PP toutes les (1+Niveau) secondes, le personnage peut marcher sur l'eau (d'où le nom du pouvoir) à l'instar du

Type: Physique

Réussite: FO

Défense: FO

Type: Mental

Réussite: VO

Défense: VO

Type: Mental

Réussite: VO

Défense: Aucune

Type: Mental

Réussite: VO

Défense: VO

Type: Physique

Réussite: Automatique

Défense: Aucune

Le corps de la femme de l'autre

- Docteur, j'ai complètement oublié de...

- Non, vous avez refoulé !!

- ...

(L'auteur et son psychanalyste, extrait de séance.)

Les pompiers arrivèrent sur les lieux un bon quart d'heure après la collision. La première chose qui choqua le regard à l'endroit de l'accident n'était pas, comme on l'aurait pu le croire, l'étrange amalgame de métal, fruit d'un accouplement pervers entre une R5 et une Mercédès, mais les dizaines de quartiers de viande de boeuf à moitié décongelés qui s'éparpillaient sur plus de cent mètres, du bloc d'acier enchevêtré au camion frigorifique qui gisait renversé sur le côté.

Dans le J9 des hommes du feu, des commentaires avisés commençaient à fuser. Contre toute attente au vu du choc, aucune des deux voitures n'avait pris feu, la Mercédès avait buté à 130' sur un bloc de viande, avait fait un tête-à-queue, finissant sa course au beau milieu de l'autoroute. Cet immobilisme ne fut pas d'une grande durée: à peine le conducteur de la berline avait-il réussi à se souvenir de la manière dont on enlève une ceinture de sécurité, qu'un bref coup d'oeil vers la nappe de brouillard dont il avait émergé lui offrit la vision en CinémaScope d'une voiture, fonçant à vive allure vers la sienne.

Il eut tout juste le temps de penser à l'extraordinaire épaisseur de la tôle des véhicules allemands avant de mourir, le crâne défoncé par sa rencontre avec le volant de son véhicule. Fort heureusement, le ballon de sécurité -dernier cri en matière de protection en cas de chocs- se gonfla et enroba de ses replis maternels sa cervelle, l'empêchant ainsi de se vider totalement sur le tableau de bord. Les pompiers émergèrent en rangs désordonnés de leur camionnette et se précipitèrent sur les véhicules pour circonscrire tout risque d'incendie, ceux d'entre eux qui n'étaient pas affairés au découpage entreprenaient de ménager un couloir de sécurité, afin que le bouchon de cinq kilomètres créé par l'événement, puisse enfin se résorber. Lorsque le ministère des voies publiques était impliqué, la rentabilité était de mise.

- Ils sont encore vivants!! hurla un des hommes (le préposé à la scie circulaire) à l'intention de l'équipe de réanimation, grouillez-vous...

Pour le peu que j'arrive à voir, ils sont dans un sale état...

Aussitôt, trois hommes se mirent à découper la tôle froissée avec une rapidité commune aux gens de cette profession. Lorsqu'ils purent aménager un trou assez

grand pour atteindre l'habitacle, le responsable réanimation passa sa tête dedans. Un spectacle des plus communs l'y attendait: le conducteur, un jeune homme d'une vingtaine d'années, visiblement tombé dans le coma, son front perlait de gouttelettes de sang et il était agité de petits soubresauts musculaires...

La fille, une blonde devenue rousse à l'occasion de la projection d'hémoglobine, était parfaitement consciente, le regardait avec de grands yeux qui se baissaient parfois inquiets sur ses intestins, qui lui coulaient sur les genoux.

- Tout va bien aller mademoiselle, respirez lentement on va vous sortir de là.

- Oui, on a pas le temps de rester ici à regarder les pompiers, Éric et moi on doit se marier dans trois semaines.

- Oui, je comprends...

- Oh!

- Que se passe-t-il mademoiselle!!

- Je crois bien que je suis en train de mourir n'est-ce pas?

- Je...

- N'est-ce pas?? demanda-t-elle avec un sourire qui fut ravageur, à l'époque où toutes ses dents se trouvaient à leur place.

- Oui, l'officier lui sourit, et je pense que vous allez monter tout droit au paradis...

Le sac de toile cirée qui renfermait le corps de la jeune femme fut embarqué à bord de la camionnette de réanimation: quant au jeune homme, il fut envoyé d'urgence à l'hôpital le plus proche...

2 semaines auparavant...

Dans le couloir du service de pathologie de l'hôpital Raymond Dusse, deux hommes marchaient prestement pour aboutir dans une salle où ils avaient trouvé celui qu'ils cherchaient.

- Professeur Rodiez?

- Roger?

- Voici le jeune homme qui va vous assister, je vous présente monsieur George Granberin.

- Enchanté! suivez-moi, on a eu un nouvel arrivage, pour ne rien vous cacher, vous arrivez bien, vous verrez c'est un job facile, pour un peu qu'on ait des couilles au cul, vous me comprenez Granberin?

- Oui monsieur, je ne suis pas facilement impressionnable.

- Tant mieux, aujourd'hui nous avons ce que nous appelons dans notre jargon un "doublé" c'est-à-dire un noyé et un brûlé.

- Euh je ne vois pas bien ce que je peux faire sur ces cas.
- Et bien sachez qu'il y a toujours quelque chose à nettoyer pour apprêter un mort, ne serait-ce que le sang dans les rigoles.
- Oui bien sûr, je suis bête, ici?
- En effet dit Rodiez en sortant un trousseau de clefs, bienvenu dans la plus grande morgue parisienne.

Une semaine plus tard, Georges s'était fait la main sur une dizaine d'individus, quand il ouvrit un "sac à macchab" contenant le corps d'une fillette morte poignardée. Qu'importe, la procédure était toujours la même... Il sortit le petit corps frêle sans délicatesse, le déposa sur la table d'acier, sortit le tuyau et lava la petite à grand jets d'eau tiède; un liquide rosâtre saturé de carmin se mit à couler dans les rigoles, la petite devait avoir dans les douze ans, George se prit à contempler les premiers petits poils pubiens qui apparurent sans aucun doute peu de temps auparavant. Il avança sa main dans leur direction, caressa le petit friselis de la toison en ressentant au même moment un délicieux frisson d'interdit curieusement situé en-dessous de sa ceinture. Il eut tout juste le temps de se remettre dans une position convenable quand Rodiez entra, celui-ci jeta un coup d'oeil typiquement professionnel sur la fillette, s'approcha, sortit son dictaphone et récita les litanies d'usage: "numéro 249: femelle d'une douzaine d'années, cheveux châtain clair, yeux bleus, caractères sexuels secondaires -George, l'écarteur.. Merci.... en cours de développement, cicatrice en localisation t3, arme tranchante, de petite taille, probablement un couteau de cuisine vu la largeur de la plaie. Nombreux hématomes datant pour certains de plusieurs jours, d'autres en cours d'évolution, l'examen vaginal révèle une pénétration forcée mise en évidence par la constriction des anneaux musculaires, un examen plus... Scrouilch...approfondi, ne permet pas de découvrir un résidu spermatique quelconque, l'homme n'a pas dû aboutir, retournez-la Georges.... Elle a apparemment été sodomisée, une pénétration anale a apparemment occasionné l'éclatement de plusieurs vaisseaux dans la zone rectale. Je vais aller manger, je poursuivrai plus tard, je veux les résultats des tests sanguins pour mardi en huit au plus tard... Clic"

Georges avait écouté tout cela comme des paroles bibliques; Rodiez farfouillait maintenant dans son bureau à la recherche de ses tickets-restaurant.

- Professeur Rodiez?
- Moui, dépêchez-vous je suis pressé.
- Vous... Euh c'est assez embarrassant, vous n'avez jamais pensé, un jour comme ça à...

- Ca y est les voila!; dit-il en brandissant une liasse; mon petit Georges, vous me raconterez tout ça cet après-midi...
- Bien, ça n'a pas beaucoup d'importance, bon appétit.

Les jours passèrent et passèrent...

- Mmm elle est amochée celle-là... heureusement plus qu'elle et je vais enfin pouvoir me rentrer.
- Oui Georges, un accident de voiture, d'après le rapport des pompiers sortez-la de là et sur la table je vous prie et faites attention ses intestins sont... merde!
- Désolé professeur, de toutes les façons elle en a plus vraiment besoin.
- Un mort n'a plus besoin que de respect Georges, on ne vous a jamais appris cela à l'église??
- Euh je suis athée...
- ...Bien ce que je pensais grommela Rodiez. Bon, c'est parti "Clic... 716: femme de 25 ans, Marie Lahennec, accident de voiture, zone pectorale ouverte sur 40 centimètres, les intestins sont apparents, on peut observer....."

- Bonne nuit professeur, dites, vous allez encore rester tard?
- Moui je le pense, des tonnes de paperasses à remplir.. bonne nuit, à demain.

Lorsque Georges fut parti, Rodiez ferma la porte étanche de la salle de dissection et fonça vers la rangée de tiroirs, ouvrit l'un d'eux, retira le cadavre qu'il posa sur la table de métal. Le professeur Rodiez souleva le drap qui recouvrait le visage de Marie Lahennec...

...Vous n'avez jamais pensé un jour comme ça à....

A quoi mon petit Georges... à faire l'amour à un corps sans vie? non, jamais; du moins jusqu'à aujourd'hui...

Cela s'était manifesté d'une façon curieuse, lorsqu'il avait vu cette jolie femme allongée, membres pantelants et artères durcissantes, offerte impudique aux regards obscènes de son assistant, il s'était pris à imaginer quelle sorte de personne elle avait put être de son vivant, puis le thanatopraticien était passé, et le miracle s'était opéré, des dents de plâtre avaient remplacé celles d'émail manquantes, les joues creusées furent arrondies à l'aide de boules d'ouate, et du fil de fer passant entre les incisives scella sa bouche pour l'éternité, empêchant que cette dernière ne s'ouvre pendant l'exposition du corps. Quant aux intestins, ils avaient été retirés, remplacés avantageusement par du polystyrène mousse. La cicatrice béante fut habilement recousue puis maquillée; maintenant on aurait presque cru à une simple séquelle d'opération de l'appendicite.

Dieu que cette créature était belle à présent, ainsi apprêtée. Il passe sa main à plat sur son ventre, le corps ne tarderait plus à être à température ambiante...

Salle d'exposition de thanatopraxie, le lendemain...

L'exposition de Marie avait commencé depuis une heure. Placée dans un cercueil au couvercle ouvert: elle était habillée d'une robe rouge que sa mère avait confié aux médecins. Ses parents et son fiancé étaient les seules personnes présentes, ces trois individus ne savaient pas trop quoi faire. Le père avait passé son bras autour des épaules d'Eric, ce dernier pleurait, se reprochant sans cesse l'accident dans un fatigant monologue récuratif. La mère avait les larmes aux yeux et elle branlissait un porte-photos de vieilles vacances où l'on voyait Marie sur un poney (dénommé Caramel) toute fière et souriante.

Au bout de dix minutes, Eric, ne tenant plus, se précipita vers son aimée et posa sa tête sur son ventre, en sanglotant.. Il resta ainsi prostré pendant une minute puis se tourna vers ses ex-futurs beaux parents un sourire de dément aux lèvres.

- Elle vit!!!!

- Eric, vous déraisonnez

- Mais venez bon dieu!, on entend son coeur

Le beau-p s'approcha en émettant un soupir, par politesse, il approcha sa tête du ventre...

Il hurla.

Docteur Rodiez? fit a l'interphone une voix affolée

- Oui Jeanne?

- Un problème en salle d'exposition, ils sont tous devenus hystériques ici descendez vite, les infirmiers sont partis déjeuner.

- J'arrive tout de suite!!

Il descendit quatre à quatre les escaliers et arriva devant la porte de la salle, une clameur y régnait apparemment. Il poussa la porte...

- Mais que se passe-t-il???

Docteur!! dit un jeune homme en se précipitant vers lui, docteur elle vit, on entend son coeur!!!

- Mais vous êtes timbrés!!

- Non c'est vrai fit le père

Rodiez s'approcha, enfonça son stéthoscope dans ses esgourdes et désappointé, fit face au corps de Marie Lahennec. Il blêmit, mais, conservant son sang froid il ausculta la fille au niveau du coeur.

Celui-ci se révéla être aussi, silencieux qu'un coeur de morte puisse l'être. Il commençait à se relever lorsqu'il crut entendre quelque chose, il déplaça son appareil au niveau de l'abdomen et entendit très faiblement un petit bruit de palpitant, battant le rythme binaire et laissant présager un heureux événement pour dans quelques mois.

fil du Dieu des chrétiens. Très utile lors des débarquements ou des combats entre drakkars. Une mer agitée peut entrainer quelques chutes et désagréments dans le même genre (au choix du maître de jeu).

Membre blindé

Numéro: A114

Type: Physique (Unique)

Coût: 1 par attaque

Réussite: Automatique

Portée: Personnel

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de parer toute attaque au corps à corps automatiquement 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.

Message de la terre

Numéro: Vxxx

Type: Physique (Spécifique)

Coût: Variable

Réussite: Automatique

Portée: Contact

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de créer une sorte de bain de jouvence. La "victime" doit être à demi-enterrée et le personnage utilisant le pouvoir devra dépenser (6-Niveau) PP et passer 3 heures à préparer le rituel. Dès que la victime sera sortie de sa gangue terreuse, elle aura

recouvré tous ses points de Force, aura récupéré 3PP et sera guérie de toutes les maladies et poisons que son corps pouvait receler.

Message du grand maître

Numéro: VD26

Type: Physique

Coût: 10

Réussite: PR

Portée: Contact

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de créer des fétiches sacrés qui protègent contre les ennemis de toutes sortes. Chaque tentative de création d'un fétiche coûte 10PP et prend deux semaines. Le sorcier doit posséder une partie de la personne à qui est destiné l'objet. Le porteur est alors possesseur de l'équivalent du pouvoir A315 (Détection du danger) au niveau +0 et avec une perception de 5. Le fétiche fonctionne pendant (RU) jours.

Message officiel

Numéro: Dxxx, Axxx

Type: Mental (Spécifique, Unique)

Coût: 0

Réussite: Automatique

Portée: Contact

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de délivrer n'importe quel message, par le moyen de communication qu'il souhaite (courrier, téléphone, fax, télégramme). Le destinataire, s'il est démoniaque (ou angélique), sera assuré qu'il vient bien d'un Démon (ou d'un

Ange) et non d'un quelconque farceur et n'a pas été modifié par qui que ce soit. Attention: ce pouvoir ne garantit pas que le message n'ait pas été intercepté par une tierce personne.

Message subliminal

Numéro: Dxxx

Type: Mental (Spécifique, Unique)

Coût: x2

Réussite: Voir ci-dessous

Portée: Contact

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de lier un pouvoir à une oeuvre audiovisuelle, visuelle ou audio (film, clip, chanson, etc.). Il dépense le double du coût normal du pouvoir. Le pouvoir affectera le premier être humain à comprendre (réussir un jet de Volonté "Moyen") le message. Les pouvoirs utilisables sont laissés à la discrétion du maître de jeu (soyez imaginatifs). L'utilisateur du pouvoir peut, s'il le désire, affecter plusieurs personnes en dépensant plus de PP (exemple: un morceau de musique comportant le pouvoir de charme pourra affecter une personne pour 8PP, deux pour 16PP et 3 pour 24PP).

Miracle

Numéro: Axxx

Type: Mental (Spécifique, Unique)

Coût: 0

Réussite: VO

Portée: Personnel

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir, uniquement disponible pour Jésus, sert en fait à attirer l'attention de Dieu sur son fils adoré. C'est en quelque sorte le comble du fils à papa. Avec un jet réussi, qui ne lui coûte aucun point de pouvoir, Dieu accomplit tout ce que Jésus lui demande. C'est simple mais de bon goût.

Mort douloureuse

Numéro: VD16

Type: Mental

Coût: 3 + spécial

Réussite: VO

Portée: Infinie

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de causer des dommages à distance. Au cours d'une cérémonie de six heures, le Béké doit dépenser 3PP ainsi qu'un point de Volonté pour blesser un être humain dont il possède au moins une petite partie du corps (mèche de cheveux, ongle, etc.). Une plaie (d'environ 5 centimètres de long) très douloureuse apparaît alors sur la victime. La douleur est lancinante (5 colonnes de malus), ne peut pas être guérie ni cicatrisée mais ne cause aucun point de dommage. Dès que le Béké souhaite arrêter la malédiction ou dès sa mort, la douleur s'arrête, la plaie cicatrise et le sorcier récupère son point de Volonté perdu.

Multiplication

Numéro: A223, D223

Type: Mental

Coût: 1 par seconde

Réussite: Automatique

Portée: Personnel

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de diviser son esprit en (2+ Niveau dans ce pouvoir) esprits distincts s'il est attaqué, dont un seul est le vrai et d'être ainsi plus difficile à attaquer. Un éventuel agresseur devra choisir un des esprits et résoudra normalement son attaque. Elle n'aura aucun effet si l'esprit choisi est un faux. Exemple: un

Démon qui possède ce pouvoir au niveau +1 se partagera en 3 parties. Un éventuel agresseur aura donc 1 chance sur 3 de choisir la bonne cible. Ce pouvoir coûte 1PP par seconde.

Mur d'acier

Numéro: V11

Type: Physique

Coût: 1 par seconde

Réussite: Automatique

Portée: Personnel

Défense: Esquive

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'attaquer plusieurs fois par tour. Le possesseur de ce pouvoir devra, pour s'en servir, dépenser 1PP par seconde, hurler un slogan guerrier et faire tourner son épée au-dessus de sa tête. Il pourra attaquer, en une seconde, (1+ Niveau) adversaires. Il pourra aussi parer (1+ Niveau) fois. Il pourra même attaquer ou parer une attaque venant d'un adversaire situé derrière lui. Un bouclier ou une esquive ne peuvent être utilisés durant le même tour.

Non-détection

Numéro: A222, D222

Type: Mental (Unique)

Coût: 0

Réussite: Automatique

Portée: Personnel

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'être indétectable par moyen psychique. Il peut être affecté par un pouvoir psychique si l'attaquant le voit. Ce pouvoir est permanent, ne dépense aucun PP et n'a qu'un seul niveau.



Objet magique

Numéro: A421-426, D421-426, AM421.423, DM421

Type: Permanent (Unique)

Coût: 0

Réussite: Automatique

Portée: Personnel

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur un objet magique qui contient deux pouvoirs magiques différents. Ces pouvoirs devront être tirés au sort sur cette même table (rejouer en cas de résultat illogique). C'est le possesseur de l'objet qui devra dépenser les points de pouvoir nécessaire au fonctionnement des pouvoirs qui y sont contenus. L'objet perd



tout pouvoir magique à la mort de son possesseur. L'apparence de l'objet devra être déterminé en consultant la table ci-dessous.

Numéro	Anges	Démons
421	Croix*	Croix*
422	Bracelet	Sceptre
423	Rameau**	Crâne
424	Perle	Pierre précieuse montée en bague
425	Diadème	Dague de sacrifice
426	Anneau	Autre objet baroque

*: Croissant pour les Musulmans.

**: Lampe.

Oeil perçant

Numéro: Vxxx
Coût: 0
Portée: Personnel
Type: Permanent (Spécifique)
Réussite: Automatique
Défense: Aucune
Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'avoir une vue particulièrement développée qui lui accorde un bonus de (1+ Niveau) fois 2 colonnes à tous ses jets de Perception (tous les talents utilisant cette caractéristique). Ce pouvoir ne dépense aucun PP.

Oeuvre d'art

Numéro: Dxxx
Coût: x2
Portée: Variable
Type: Physique (Spécifique, Unique)
Réussite: Voir ci-dessous
Défense: Aucune
Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de relier une oeuvre d'art à un pouvoir possédé par le Démon qui l'utilise. Il dépense le double du coût normal du pouvoir. Le pouvoir affectera le premier être humain à comprendre (réussir un jet de Volonté "Difficile") l'oeuvre (que ce soit un tableau, un poème ou un roman). Les pouvoirs utilisables sont laissés à la discrétion du maître de jeu (soyez imaginatifs).

Onde de choc

Numéro: D124
Coût: Variable
Portée: Variable (x5)
Type: Physique
Réussite: PE ou PR
Défense: Esquive
Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de projeter une vague d'énergie solide. L'onde de choc correspond à une force invisible et impalpable dont les caractéristiques exactes dépendent du nombre de PP dépensés (par attaque). Quel que soit le chiffre obtenu pour la réussite du pouvoir, une onde de choc est toujours projetée. La Précision ou la Perception ne sont utilisées que pour savoir si la cible visée est réellement touchée (Perception dans le cas d'un tir au jugé et Précision pour les tirs visés, comme une arme à distance).

PP	Puissance	Portée	Note(s)
1	+2	20	Attaque 5 cibles proches l'une de l'autre
2	+3	30	Attaque 6 cibles proches l'une de l'autre
3	+4	40	Attaque 7 cibles proches l'une de l'autre

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 dommage (exemple: résultat des dommages:7. 7 tours sonnés, 2 points de dommage). Ce résultat (les dommages) donne aussi le nombre de mètres sur lequel la cible recule.

Orgasme mortel

Numéro: Dxxx
Coût: 3
Portée: Contact
Type: Mental (Spécifique)
Réussite: AP
Défense: VO
Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de tuer une personne avec laquelle il a une relation sexuelle et ce pour la modique somme de 3PP. Cette attaque est considérée comme un conflit psychique et le RU fois deux donne le nombre de points de dommage causés à la victime si le pouvoir est réussi.

Orientation

Numéro: Vxxx
Coût: 1
Portée: Variable
Type: Mental (Spécifique)
Réussite: Automatique
Défense: Aucune
Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de connaître (pour la modique somme d'un PP) la position d'un point choisi par l'utilisateur du pouvoir. La distance à laquelle se trouve ce point ne peut pas être supérieure à (1+Niveau) fois 50 kilomètres. Le point en question devra obligatoirement être fixe.

Ouverture

Numéro: Dxxx, Axxx
Coût: 0
Portée: Contact
Type: Physique (Spécifique)
Réussite: Automatique
Défense: Aucune
Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'ouvrir n'importe quels porte ou objet ayant une serrure mécanique ou électronique. La liste ci-dessous donne une idée de ce que peut ouvrir le personnage 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 (à carte ou à combinaison).
+3	Electronique compliquée (à reconnaissance vocale ou à empreinte digitale)

Paralysie (attaque)

Numéro: A135, D135
Coût: 2
Portée: 5 mètres
Type: Mentale
Réussite: VO
Défense: FO
Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de paralyser une cible à distance. Cette attaque a une portée maximum de 5 mètres, n'affecte qu'une cible et le RU donne le nombre de minutes durant lequel la cible est paralysée. Cela ne l'empêche ni de réfléchir, ni de projeter un quelconque pouvoir mental. Elle ne peut se libérer, après



cette durée, qu'avec un jet de Force "facile" (un essai pas seconde). Une attaque de ce type (qu'elle soit réussie ou pas) coûte 2 PP.

Paralysie (contact)

Numéro: A163, D163

Type: Physique

Coût: 1

Réussite: VO

Portée: Contact

Défense: FO

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de paralyser une cible au contact. Cette attaque n'affecte que la cible touchée et le RU donne le nombre de minutes durant lequel la cible est paralysée. Cela ne l'empêche ni de réfléchir, ni de projeter un quelconque pouvoir mental. Elle ne peut se libérer, après cette durée, qu'avec un jet de Force "facile" (un essai pas seconde). Une attaque de ce type (qu'elle soit réussie ou pas) coûte 2 PP.

Pardon de Frère Jésus

Numéro: VD25

Type: Physique

Coût: 8

Réussite: PR

Portée: Contact

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de créer des fétiches sacrés qui protègent contre le mauvais oeil. Chaque tentative de création d'un fétiche coûte 8PP et prend une semaine. Le sorcier doit placer lui-même le fétiche dans l'édifice ou l'étendue à protéger. L'édifice ou l'étendue sont alors immunisés contre les malédictions (pouvoirs 11 à 16 de la magie vaudou) pour (RU) mois. Note: le port du fétiche n'arrête pas les effets d'une malédiction dont l'emplacement serait déjà la victime.

Pari stupide

Numéro: Dxxx

Type: Mental (Spécifique)

Coût: 3

Réussite: VO

Portée: Vue

Défense: VO

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de proférer un pari magique. Le pouvoir "Pari stupide" pourrait aussi être appelé "Pas chiche!" et agit comme une sorte de charme sur la victime. Une attaque coûte 3PP et oblige la victime à tenter de gagner un pari (si elle rate son jet de résistance) énoncé par l'utilisateur du pouvoir. Elle essaiera jusqu'à (1+ Niveau dans ce pouvoir) fois avant de renoncer. Si la victime rate son jet de résistance mais réussit le pari énoncé, elle est immunisée contre ce pouvoir pendant 10 ans.

Parler avec les morts

Numéro: VD51

Type: Mental

Coût: 3

Réussite: VO

Portée: Personnel

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de converser avec un être humain décédé. Au cours d'une cérémonie de trois heures, le Béké doit dépenser 3PP pour faire parler un humain mort dont il possède au moins une petite partie du corps (mèche de cheveu, ongle, etc.). Il peut lui poser toutes sortes de questions mais le mort ne répondra sans mentir que si le pouvoir est réussi. Le nombre de questions est limité à (2+ Niveau dans ce pouvoir) par essai.

Pas de nourriture

Numéro: A215, D215

Type: Permanent (Unique)

Coût: 0

Réussite: Automatique

Portée: Personnel

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de pouvoir vivre sans se nourrir. Absorber de la nourriture est possible mais en aucun cas obligatoire.

Passe-muraille

Numéro: A335

Type: Mental

Coût: Variable

Réussite: Automatique

Portée: Personnel

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de passer à travers les murs et les plafonds pour 3PP toutes les 5 secondes. Attention! L'utilisateur reprend forme dès qu'il sort de la matière. 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. Utilisé en défense, ce pouvoir permet d'éviter toute attaque physique pour le tour en cours à raison de 1PP par attaque évitée.

Pattes

Numéro: D114

Type: Physique

Coût: 0

Réussite: FO

Portée: Contact

Défense: Esquive

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de pouvoir faire apparaître et disparaître des ergots ou des sabots à la place de ses pieds. Une telle action prend une seconde. Le personnage doit choisir, à l'obtention du pouvoir, le type de patte qu'il désire. Des ergots lui permettent d'attaquer (au contact) avec une puissance de +3. Des sabots lui permettent d'attaquer comme avec une matraque et avec une puissance de +1. Le niveau du pouvoir est utilisé pour connaître les effets de l'utilisation du mode d'attaque (à la place d'un talent de combat conventionnel).

Perception (permanent)

Numéro: A356, D356

Type: Permanent (Unique)

Coût: 0

Réussite: Automatique

Portée: Personnel

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur un point de Perception supplémentaire. La caractéristique peut être augmentée au-dessus du maximum autorisé (exemple: 4 pour un familier, 3 pour un soldat de Dieu) et même atteindre 6 si son supérieur direct (Dieu, Prince-Démon ou Archange) l'autorise. Bien que ne possédant qu'un niveau, ce pouvoir peut être acquis plusieurs fois (la caractéristique est majorée d'un point à chaque fois) avec les mêmes restrictions que ci-dessus.

Perception (temporaire)

Numéro: A246, D246

Type: Mental

Coût: 1 par essai

Réussite: VO

Portée: Personnel

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur (2 + Niveau dans ce pouvoir) points de Perception en plus. La valeur maximum de la caractéristique est 6 et tout point au-dessus de cette valeur accorde une colonne de bonus pour

tout jet utilisant cette caractéristique (exemple: un Ange possédant une Perception de 5 utilise ce pouvoir au niveau+1. Il a donc maintenant une perception de 6 et 2 colonnes de bonus à tous ses jets utilisant la Perception). La Perception est majorée pendant un nombre de minutes égal au RU (si le jet est raté, le point de pouvoir est perdu et rien ne se passe).

Peur (attaque)

Numéro: A134, D134

Type: Mental

Coût: 2 par attaque

Réussite: VO

Portée: 10 mètres

Défense: VO

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'instiller une peur panique dans l'esprit d'un adversaire. La victime fuira l'utilisateur pour un nombre de minutes égal au RU. S'il est bloqué et forcé à combattre ou à agir, il subira un malus de 2 colonnes à toutes ses actions (aussi bien mentales que physiques). Au lieu de la faire fuir et si le RU est supérieur ou égal à 6, l'utilisateur peut choisir de paralyser la victime pour une seconde. Elle est alors incapable d'agir physiquement et ne peut se défendre que mentalement (si elle est la cible d'un autre pouvoir psychique).

Peur (contact)

Numéro: A164, D164

Type: Physique

Coût: 2 par attaque

Réussite: VO

Portée: Contact

Défense: VO

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'instiller une peur panique dans l'esprit d'un adversaire. La victime fuira l'utilisateur pour un nombre de minutes égal au RU. S'il est bloqué et forcé à combattre ou à agir, il subira un malus de 2 colonnes à toutes ses actions (aussi bien mentales que physiques). Au lieu de la faire fuir et si le RU est supérieur ou égal à 6, l'utilisateur peut choisir de paralyser la victime pour une seconde. Elle est alors incapable d'agir physiquement et ne peut se défendre que mentalement (si elle est la cible d'un autre pouvoir psychique).

Philosophie

Numéro: Axxx

Type: Mental (Spécifique)

Coût: 3

Réussite: VO

Portée: 2 mètres

Défense: VO

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de faire admettre pratiquement n'importe quoi à n'importe qui et ce pour 3PP. En moins de deux minutes (et un conflit psychique réussi), vous aurez prouvé par a+b à la "victime" que vous avez raison et que toute autre possibilité est exclue. 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 êtes en train de démontrer.

Philtre d'amour

Numéro: VD22

Type: Mental

Coût: 5

Réussite: PR

Portée: Contact

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de créer des philtres d'amour. Chaque tentative de création d'une potion coûte 5PP et prend trois jours. Le sorcier doit

posséder une partie de la personne à qui est destiné l'objet. Dès qu'une autre personne (du sexe opposé) boit la potion, elle tombe immédiatement amoureuse de l'être pour lequel la potion a été fabriquée. Cette passion dure (RU) semaines.

Phobie (malédiction)

Numéro: D155

Type: Mental

Coût: Variable

Réussite: VO

Portée: Vue

Défense: VO

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'imposer une phobie à une cible au choix. Le Démon doit voir sa victime et réussir son pouvoir. Celle-ci est immédiatement l'objet d'une phobie (au choix du Démon) pour un nombre de semaines égal au RU à moins d'être soignée par des moyens magiques. Exemple de phobies: peur des enfants, du sang, des espaces fermés, des croix, de la soupe aux choux, etc. Ce pouvoir coûte tous les points possédés par le personnage moins un (minimum 4). L'utilisateur du pouvoir devra énoncer clairement, à haute voix, le but de la malédiction.

Planque

Numéro: D441-446, DM436

Type: Permanent (Unique)

Coût: 0

Réussite: Automatique

Portée: Personnel

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder une planque où il peut se cacher lorsque les investigations des forces du Bien se font trop pressantes. C'est toujours un endroit discret, mais son type exact doit être défini à l'aide de la petite table ci-dessous.

Numéro	Démons
441	Caveau
442	Catacombes
443	Egouts
444	Métro
445	Squat
446	Eglise désaffectée*

*: Mosquée désaffectée pour les Démons musulmans.

Poing d'acier

Numéro: V15

Type: Permanent

Coût: 0

Réussite: FO

Portée: Contact

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de majorer la puissance de ses coups de poing de (3 + Niveau dans ce pouvoir) points. Le pouvoir est permanent mais le niveau doit être utilisé (avec la force) pour déterminer le résultat d'un tel coup.

Poison

Numéro: D161

Type: Physique

Coût: 1 par attaque

Réussite: FO

Portée: Contact

Défense: FO

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de produire une faible quantité de poison avec un mode d'attaque que le joueur devra spécifier (mains, griffes, cornes, langue). Lorsqu'en combat, il touche une cible (et s'il cause au

moins un point de dommage) avec cette partie du corps, il peut majorer les dommages d'un nombre de points égal au RU (exemple: si ce sont les mains qui produisent de l'acide, un jet de talent "Corps à corps" devra être réussi avant que le pouvoir puisse être utilisé). Le possesseur du pouvoir est immunisé contre son propre poison. Si le poison est produit par la bouche, il pourra cracher sur une arme de contact (ou une flèche) et ainsi utiliser son poison avec beaucoup plus d'efficacité. Malheureusement, ce poison perd tout effet une minute après avoir été produit (on ne peut donc pas faire de réserves).

Poudre de vie

Numéro: VD23

Coût: 5

Portée: Contact

Type: Physique

Réussite: PE

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de créer des poudres anti-poisons. Chaque tentative de création d'une dose de poudre coûte 5PP et prend deux jours. C'est le maître de jeu qui détermine secrètement si la potion est réussie ou non. Lorsqu'un personnage prend des dégâts à cause d'un poison (naturel ou non), il doit boire une mixture composée d'eau et de la poudre de vie avant que le poison n'ait causé des dommages irréversibles (5 minutes). Si la potion est réussie, le personnage est guéri et récupère tous les points perdus. Si la potion est ratée, rien ne se passe et le personnage n'a plus le temps d'en boire une autre ou de tenter un jet de premiers soins. On peut faire absorber la potion même à un personnage que le poison a normalement tué (il revient à la vie).

Pollen

Numéro: Axxx

Coût: Variable

Portée: 2 mètres (x5)

Type: Physique (Spécifique, Unique)

Réussite: Lancer

Défense: VO -3 colonnes

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

Polymorphe

Numéro: A266, D266

Coût: 1 par heure

Portée: Personnel

Type: Mental

Réussite: VO

Défense: PE

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de changer de visage et de forme. L'utilisateur 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'utilisateur et le jet de Perception d'une tierce personne qui tenterait de découvrir le subterfuge. Le personnage peut aussi modifier son apparence de (Niveau) points (maximum 6) lors de cette transformation.

Possession

Numéro: Dxxx

Coût: 1 (permanent)

Portée: Vue

Type: Mental (Spécifique)

Réussite: VO

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de faire entrer l'âme d'un Démon mineur (encore moins puissant qu'un familier) dans le corps d'un humain volontaire. L'utilisateur de ce pouvoir perd définitivement IPP (tout du moins jusqu'à la mort du possédé). Le Démon mineur possède les caractéristiques suivantes:

Caractéristique	Talents
12(4)	5(+2)
Pouvoirs	Récupération
1(+0)	1/12 heures

Officiellement, les serveurs ne sont pas reconnus dans la hiérarchie démoniaque. Ils sont uniquement sous les ordres de leur créateur et ne peuvent jamais devenir des familiers à part entière, ni obtenir d'autres pouvoirs.

Précision (permanent)

Numéro: A352, D352

Coût: 0

Portée: Personnel

Type: Permanent (Unique)

Réussite: Automatique

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur un point de Précision supplémentaire. La caractéristique peut même être augmentée au-dessus du maximum autorisé (exemple: 4 pour un familier, 3 pour un soldat de Dieu) et même atteindre 6 si son supérieur direct (Dieu, Prince-Démon ou Archange) l'autorise. Bien que ne possédant qu'un niveau, ce pouvoir peut être acquis plusieurs fois (la caractéristique est majorée d'un point à chaque fois) avec les mêmes restrictions que ci-dessus.

Précision (temporaire)

Numéro: A242, D242

Coût: 1 par essai

Portée: Personnel

Type: Mental

Réussite: VO

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur (2 + Niveau dans ce pouvoir) points de Précision en plus. La valeur maximum de la caractéristique est 6 et tout point au-dessus de cette valeur accorde une colonne de bonus pour tout jet utilisant cette caractéristique (exemple: un Ange possédant une Précision de 5 utilise ce pouvoir au niveau+1. Il a donc maintenant une Précision de 6 et 2 colonnes de bonus à tous ses jets utilisant la précision). La Précision est majorée pendant un nombre de minutes égal au RU (si le jet est raté, le point de pouvoir est perdu et rien ne se passe).

Projection de pouvoir

Numéro: A326

Coût: 4

Portée: Vue

Type: Mental

Réussite: Automatique

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de faire utiliser un de ses propres pouvoirs ou le pouvoir d'un autre individu par 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. Ce prêt dure (1+ Niveau dans le pouvoir) minutes. L'utilisateur doit toucher la (ou les) personne(s) concernée(s). Chaque essai coûte 4 PP.

Projection temporelle

Numéro: Dxxx **Type:** Mental (Spécifique)
Coût: 10 par attaque **Réussite:** VO
Portée: 2 mètres **Défense:** VO

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'envoyer son adversaire (situé à moins de deux mètres) dans une autre partie du temps et de l'espace (pour la modique somme de 10PP). On le considère comme perdu, sa forme psychique rejoignant le monde des morts (l'Enfer ou le Paradis) un D66 jours plus tard. La victime peut résister avec un jet de volonté.

Protection de Papa Legba

Numéro: VD74, VD74 **Type:** Mental
Coût: 2 **Réussite:** VO
Portée: Personnel **Défense:** Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'augmenter ses points de vie. Au cours d'une prière à Papa Legba, le Tonton Macoute doit donner un animal vivant en pâture à un serpent dangereux pour l'homme. Il obtient alors un "pool" de points de vie supplémentaires équivalent au RU (les dégâts sont d'abord retranchés de ce total avant d'affecter le personnage). Ce pouvoir dure jusqu'à la prochaine aube ou aurore et coûte 2 points de pouvoir à chaque utilisation.

Psychométrie

Numéro: A312 **Type:** Mental
Coût: 4 **Réussite:** VO
Portée: Contact **Défense:** Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de faire parler un objet inanimé. Ce pouvoir permet, en touchant un objet, de retracer son histoire approximative depuis (5+ Niveau dans le pouvoir) fois 2 ans. Plus le RU 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.

Queue

Numéro: D115 **Type:** Physique
Coût: 0 **Réussite:** AG
Portée: Contact **Défense:** Esquive

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de pouvoir faire apparaître et disparaître une queue. Une telle action prend une seconde. Le personnage doit choisir, à l'obtention du pouvoir, le type de queue qu'il désire. Une queue barbelée lui permet d'attaquer (au contact) avec une puissance de +3. Une queue blindée lui permet d'attaquer comme avec une matraque et avec une puissance de +1. Une queue préhensile peut être utilisée comme un bras. Le niveau du pouvoir est utilisé pour connaître les effets de l'utilisation du mode d'attaque (à la place d'un talent de combat conventionnel).

Rajeunissement (bénédiction)

Numéro: A153 **Type:** Mental
Coût: Variable **Réussite:** VO
Portée: Vue **Défense:** Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de rajeunir un patient volontaire de RU ans. Demande une journée de prières durant laquelle l'Ange doit voir son patient. Le rajeunissement prend effet à raison d'un an par jour. Le coût exact est égal à la moitié des points de pouvoir possédés par l'utilisateur (minimum 4).

Rebond

Numéro: A255, D255 **Type:** Mental
Coût: 2 par renvoi **Réussite:** Automatique
Portée: Personnel **Défense:** Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de protéger de (1+ Niveau dans le pouvoir) fois 5 points contre un seul type d'attaque solide (Au choix. Exemple: balles, armes blanches, flèches) 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'envoyeur avec les mêmes effets (RU identique).

Réduction

Numéro: A265, D265 **Type:** Physique
Coût: 1 par heure **Réussite:** Automatique
Portée: Personnel **Défense:** Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de réduire sa taille de façon très importante. Bien que toutes les caractéristiques et talents de l'utilisateur restent les mêmes, sa taille est réduite 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 qui lui est destinée.

Régénération

Numéro: A226, D226, V23 **Type:** Permanent
Coût: 0 **Réussite:** Automatique
Portée: Personnel **Défense:** Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de se régénérer et de récupérer des points de Force perdus (à cause de blessures) à raison de (1 + Niveau dans ce pouvoir) points par heure. Si le personnage est mort, le pouvoir n'a aucun effet.

Résurrection

Numéro: Dxxx **Type:** Mental (Spécifique)
Coût: 4 par zombie **Réussite:** VO
Portée: Contact **Défense:** VO

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de transformer un mort qu'il vient de tuer (il y a moins d'une



minute) en zombie pour la modique somme de 4PP. Ce dernier agira comme si le Démon était un pote à lui depuis toujours (et pour encore un bon moment...). Le mort pourra tenter de résister (comme un conflit psychique) une dernière fois avant de rejoindre ceux qui mangent les pissenlits par la racine. Le RU donne le nombre de jours de "vie" du zombie. Il disparaîtra en poussière une fois cette durée écoulée. Le zombie aura les mêmes caractéristiques que lorsqu'il était en vie à trois exceptions près: sa Volonté, son Apparence et son Agilité seront égales à 1.

Rêve

Numéro: A325

Type: Mental

Coût: 5

Réussite: VO

Portée: 1 kilomètre

Défense: VO -2 colonnes

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de pénétrer dans l'esprit d'une victime durant son sommeil. Ce pouvoir permet, pour 5 PP, de remplacer des souvenirs par d'autres dans la mémoire de la victime. Ces souvenirs pourront être vieux de (1+ Niveau dans le pouvoir) jours par rapport à la date d'impression. Un conflit psychique devra être résolu, mais avec deux colonnes de malus pour l'endormi. Ce pouvoir permet aussi de pénétrer et d'affecter le monde des rêves. Le sujet de ce pouvoir doit être endormi, situé à moins d'un kilomètre et l'opération dure 1 heure (maximum).

Rêve divin

Numéro: Axxx

Type: Mental (Spécifique)

Coût: 10

Réussite: VO

Portée: 1 kilomètre

Défense: VO -2 colonnes

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'entrer dans le monde du rêve. 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. Ce pouvoir permet aussi de pénétrer et d'affecter le monde des rêves.

Rêve prémonitoire

Numéro: VD55

Type: Mental

Coût: 2

Réussite: VO

Portée: Personnel

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de connaître son avenir. Le Béké peut, en se concentrant une minute et en dépensant 2PP, visualiser la mort probable qui l'attend dans les (RU) heures prochaines. Il est évident que cette mort peut être évitée (c'est d'ailleurs le but du pouvoir).

Réveiller les morts

Numéro: VD52

Type: Mental

Coût: 5

Réussite: VO

Portée: Vue

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de réveiller les morts. Pour ce faire, il doit effectuer, de nuit, une cérémonie d'une heure dédiée à Baron Samedi dans un cimetière. Il verra alors (RU) zombies sortir de leur tombe et le suivre aveuglément. Ces Zombies retourneront d'eux-mêmes vers le cimetière afin de réintégrer leur tombe avant l'aube. Pour devenir Zombie, un cadavre doit avoir été enterré depuis moins d'un an. Chaque utilisation de ce pouvoir coûte 5 points de pouvoir. Les Zombies vaudou ont tous les caractéristiques suivantes: FO5, VO2, AG2, PR1, PE2, AP1. Talents: Corps à corps+2 (puissance: +2, bonus de force comptabilisé). Ils sont stupides et assez lents (ils se déplacent de trois mètres par seconde).

Révolte

Numéro: DMxxx

Type: Mental (Spécifique)

Coût: 5

Réussite: VO

Portée: 50 mètres

Défense: VO

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de semer le doute dans les convictions profondes d'une victime. Ce pouvoir coûte 5PP et prend effet, s'il est réussi et que la victime (un individu visible à moins de 50 mètres) ne résiste pas. Elle en vient à douter de son rôle dans la société et se conduit tout d'un coup d'une façon très étrange. Elle devient je-m'en-foutiste à la limite du nihilisme et ce, pendant RU minutes. Un policier, par exemple, victime de ce pouvoir, ne réagira pas face à un délit qui se commet devant lui.

Sacrifice ultime

Numéro: Axxx

Type: Mental (Spécifique)

Coût: 1 par seconde

Réussite: Automatique

Portée: Vue

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'accorder une protection de (1+Niveau dans ce pouvoir) fois 2 points à la personne de son choix. Tout point de dommage qui passe la protection est infligé au possesseur du pouvoir (qui peut alors utiliser sa propre armure ou autres pouvoirs de protection pour résister aux dommages). Cela coûte 1PP par seconde.

Séisme

Numéro: Dxxx

Type: Physique (Spécifique)

Coût: Variable

Réussite: FO

Portée: Variable

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de causer des dommages à tout bâtiment ou édifice dans un rayon de 10+(10xNiveau dans ce pouvoir) mètres. Les dommages dépendent des PP dépensés. Le niveau ne sert que pour connaître la réussite de l'attaque (notez que les bâtiments n'ont droit à aucun jet de protection). Une créature vivante ne peut en aucun cas être prise pour cible.

PP	Puissance
1	+10
2	+15
3	+20

Serviteur

Número: A511-A566, D511-D566, V51-56, AM511-546, AM551, AM553-554, AM556, DM542-544

Type: Permanent (Unique)

Coût: 0

Réussite: Automatique

Portée: Personnel

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir permet à son possesseur d'avoir un ou plusieurs individus sous ses ordres directs (dans la grande majorité des cas). Ce pouvoir en regroupe en fait plus de 90 et les exceptions sont nombreuses. Les listes ci-dessous vous permettront de découvrir quels sont les serviteurs dont vous disposez. Dans tous les cas, si le pouvoir n'accorde qu'un serviteur, le personnage perd son pouvoir (et le PP qui correspond) si le serviteur meurt. Dans les autres cas, le pouvoir n'est perdu que lorsque tous les serviteurs sont morts (dans les autres cas, des remplaçants prennent la place des disparus à raison d'un par semaine).

Número	Type	Nombre
A511	Serviteur de Dieu, Investigateur	1***
A512	Serviteurs de Dieu, Escouade anti morts-vivants	5***
A513	Serviteurs de Dieu, 2 escouades anti morts-vivants	10***
A514	Serviteurs de Dieu, Escouade anti familiers	5***
A515	Serviteurs de Dieu, 2 escouades anti familiers	10***
A516	Serviteurs de Dieu, Escouade d'élite multirôles	5***
A521	Serviteur de Dieu spécialisé, Informaticien*	1***
A522	Serviteur de Dieu spécialisé, Avocat*	1***
A523	Serviteur de Dieu spécialisé, Comptable*	1***
A524	Serviteur de Dieu spécialisé, Commissaire de police*	1***
A525	Serviteur de Dieu spécialisé, Militaire*	1***
A526	Serviteur de Dieu spécialisé, Editeur*	1***
A531	Soldats de Dieu, Petite section d'enquête	5***
A532	Soldats de Dieu, Section d'enquête	10***
A533	Soldats de Dieu, Section de combat multirôles	10***
A534	Soldats de Dieu, 2 Sections de combat multirôles	20***
A535	Soldats de Dieu, Section lourde	5***
A536	Soldats de Dieu, Section lourde + Véhicule de combat	5***
A541	Soldat de Dieu spécialisé, Informaticien*	1***
A542	Soldat de Dieu spécialisé, Avocat*	1***
A543	Soldat de Dieu spécialisé, Comptable*	1***
A544	Soldat de Dieu spécialisé, Commissaire de police*	1***
A545	Soldat de Dieu spécialisé, Militaire*	1***
A546	Soldat de Dieu spécialisé, Journaliste*	1***
A551	Scouts**	4D6\$
A552	Service d'ordre**	3D6
A553	Skinheads**	3D6\$\$
A554	Milices urbaines ou rurales**	3D6\$\$\$
A555	Police municipale**	2D6
A556	Royalistes**	2D6\$\$\$\$
A561	Relations avec un commissaire de police**	1
A562	Relations avec un procureur**	1
A563	Relations avec un politicien**	1
A564	Relations avec un journaliste**	1
A565	Relations avec un militaire**	1
A566	Relations avec un présentateur TV**	1

\$: Syndicalistes pour les Anges musulmans.

\$\$: Loubards pour les Anges musulmans.

\$\$\$: Milices islamiques pour les Anges musulmans.

\$\$\$\$: Intégristes pour les Anges islamiques.

*: Le joueur devra jeter 1d6. Si le résultat est inférieur ou égal à sa Volonté, le soldat de Dieu est remplacé par un fils ou une fille du Seigneur.

** : Ces individus sont tout à fait normaux et ignorent la vraie nature du personnage. Ce dernier devra faire en sorte que cela

dure le plus longtemps possible. Dans les cas des "relations", le pouvoir gagné n'est pas réellement un serviteur mais plutôt une source d'information très utile.

***: Les Anges musulmans emploient des Assasis (fanatiques au service de Khalid) qui sont considérés comme des serviteurs et des soldats de Dieu tout à fait normaux à trois exceptions près: ils ne possèdent pas de pouvoir de Volonté supranormale, sont équipés de matériel russe et possèdent les talents spéciaux suivants (en plus de ceux de base).

Assassis "serviteur"

Arme de contact+1, Discrétion+3

Assassis "soldat"

Arme de contact+2, Discrétion+3

Número	Type	Nombre
D511	Morts-vivants, Zombies	2D6
D512	Morts-vivants, Zombies	5D6
D513	Morts-vivants, Squelettes	1D6
D514	Morts-vivants, Squelettes	2D6
D515	Morts-vivants, Goules	1D6
D516	Morts-vivants, Goules	2D6
D521	Mort-vivant, Vampire	1
D522	Mort-vivant, Momie	1
D523	Mort-vivant, Fantôme	1
D524	Mort-vivant, Esprit frappeur	1
D525	Démon mineur, Pseudo-Démon	1
D526	Mort-vivant, Animal	1
D531	Familier, Rat	1
D532	Familier, Chat	1
D533	Familier, Serpent	1
D534	Familier, Araignée	1
D535	Familier, Corbeau	1
D536	Familier, Gecko	1
D541	Familier, Majordome	1
D542	Familier, Thrasher	1\$
D543	Familier, Grosse brute	1\$\$
D544	Familier, Punk	1\$\$\$
D545	Familier, Tueur psychopathe	1
D546	Familier, Call-girl	1
D551	Familier, Poupée	1
D552	Familier, Bébé	1
D553	Familier, Diablotin	1
D554	Familier, Véhicule	1
D555	Familier, Maison	1
D556	Familier, Jouet	1
D561	Relations avec un Démon de même Grade*	1
D562	Relations avec un Prince-Démon*	1
D563	Relations avec un politicien**	1
D564	Relations avec un mafioso**	1
D565	Relations avec un avocat**	1
D566	Relations avec un hacker**	1

\$: Loubard pour les Démons musulmans.

\$\$: Eunuque pour les Démons musulmans.

\$\$\$: Dealer pour les Démons musulmans.

*: Le pouvoir gagné n'est pas réellement un serviteur, mais plutôt une source d'information très utile.

*: Ces individus sont tout à fait normaux et ignorent la vraie nature du personnage. Ce dernier devra faire en sorte que cela dure le plus longtemps possible. Le pouvoir gagné n'est pas réellement un serviteur, mais plutôt une source d'information très utile.

Numéro	Type	Nombre
V51	Aigle	1
V52	Loup	1
V53	Guerriers	1D6
V54	Guerriers	2D6
V55	Berserker	1
V56	Valkyrie	1

	FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP	Talents et pouvoirs
Aigle	1	1	3	2	6	2	-	Vol+3, Repérage+3, Attaque+1 (puiss: -2)
Loup	2	1	3	2	4	2	-	Attaque+2 (puiss: +0), Course+1, Discrétion+2
Guerriers (1D6)	3	1	3	2	2	1	-	10 points de talent
Guerriers (2D6)	2	1	2	2	2	2	-	8 points de talent
Berserker	4	2	3	2	2	2	5	14 points de talent et 3 pouvoirs
Valkyrie	3	2	3	1	2	2	4	10 points de talent et 3 pouvoirs

Signe du marteau

Numéro: V12

Type: Physique

Coût: 1

Réussite: FO

Portée: Variable

Défense: FO

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de causer une onde de choc qui renversera ses adversaires. Le possesseur de ce pouvoir devra, pour s'en servir, dépenser 1PP, hurler un slogan guerrier et frapper de toutes ses forces, avec son marteau de guerre, sur le sol. Tous les personnages (sauf l'utilisateur du pouvoir) dans un rayon de (5+Niveau) mètres auront des chances d'être affectés (jet de résistance avec la Force). Si le pouvoir fonctionne, la victime tombe au sol et est sonnée pour (RU) secondes.

Signe extérieur de richesse

Numéro: D451-456

Type: Permanent (Unique)

Coût: 0

Réussite: Automatique

Portée: Personnel

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'avoir accès à un signe extérieur de richesse dont il peut se servir pour prendre du bon temps tout en essayant d'échapper au fisc. La petite liste qui suit précise l'objet ou l'édifice en question.

Numéro	Démons
451	Yacht
452	Chevaux de course
453	Voitures de course
454	Jet privé
455	Ile déserte
456	Résidence secondaire

Sommeil (Contact)

Numéro: A165

Type: Mental

Coût: 2

Réussite: VO

Portée: Contact

Défense: VO

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'endormir une victime pendant RU minutes. La victime ne

peut être réveillée que par des bruits très forts (hurlement de démon, explosion, chute d'un être humain sur une voiture depuis le 13ème étage, etc.). Ce pouvoir coûte 2PP.

Sommeil (attaque)

Numéro: A132, D132

Type: Mental

Coût: 2

Réussite: VO

Portée: 5 mètres

Défense: VO

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'endormir une victime pendant RU 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 être humain sur une voiture depuis le 13ème étage, etc.). Ce pouvoir coûte 2PP.

Sommeil de Baron Samedi

Numéro: VD53

Type: Mental

Coût: 5 + spécial

Réussite: VO

Portée: Infinie.

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de déclencher un coma chez une victime. Au cours d'une cérémonie de six heures, le Béké doit dépenser 5PP ainsi qu'un point de Volonté pour faire tomber dans un coma profond un être vivant dont il possède au moins une petite partie du corps (mèche de cheveux, ongle, etc.). Dès que le Béké souhaite arrêter ce coma ou dès sa mort, la conscience de la victime se réveille et le sorcier récupère son point de Volonté perdu. Ce coma a totalement l'apparence de la mort (jet de médecine avec 8 colonnes de malus pour se rendre compte de la méprise) et sert le plus souvent à faire enterrer quelqu'un vivant.

Son

Numéro: A123

Type: Physique

Coût: Variable

Réussite: PR ou PE

Portée: Variable

Défense: Esquive

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de causer des dommages soniques. 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 RU secondes, les dommages étant égaux au tiers de ce résultat (arrondir au chiffre inférieur, minimum 1). Exemple: RU= 10, la victime est sonnée pour 10 tours et encaisse 3 points de dommages. Quel que soit le chiffre obtenu pour la réussite du pouvoir, la vague sonique est toujours projetée. La Précision ou la Perception ne sont utilisées que pour savoir si la cible visée est réellement touchée (Perception dans le cas d'un tir au jugé et Précision pour les tirs visés, comme une arme à distance).

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

Statuette de handicap

Numéro: VD43

Type: Mental

Coût: 10

Réussite: VO

Portée: Contact

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de créer des petites statuettes qui paralysent un membre des êtres qu'elles sont censées représenter. Chaque tentative de création d'un fétiche coûte 10PP et prend deux semaines. Le sorcier doit posséder une partie de la personne à qui est destiné l'objet. La victime perd alors l'utilisation d'un de ses membres (bras, jambe ou sexe). L'effet est permanent à moins d'être guéri magiquement (ou si la statuette est détruite).

Statuette de maladie

Numéro: VD41

Type: Mental

Coût: 10

Réussite: VO

Portée: Contact

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de créer des petites statuettes qui rendent malades les êtres qu'elles sont censées représenter. Chaque tentative de création d'un fétiche coûte 10PP et prend deux semaines. Le sorcier doit posséder une partie de la personne à qui est destiné l'objet. La victime tombe alors immédiatement malade (2 colonnes de malus pour toutes ses actions) et meurt au bout de (7-RU) mois si rien n'est fait pour arrêter le mauvais sort. Cette maladie ne peut être guérie que magiquement (ou si la statuette est détruite).

Statuette de malheur

Numéro: VD42

Type: Mental

Coût: 10

Réussite: VO

Portée: Contact

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de créer des petites statuettes qui rendent tristes les êtres qu'elles sont censées représenter. Chaque tentative de création d'un fétiche coûte 10PP et prend deux semaines. Le sorcier doit posséder une partie de la personne à qui est destiné l'objet. La victime tombe alors immédiatement dans un état de lassitude chronique (10 colonnes de malus à toutes ses actions). On doit la nourrir de force. L'effet est permanent à moins d'être guéri magiquement (ou si la statuette est détruite).



Stérilité (malédiction)

Numéro: D152

Type: Mental

Coût: Variable

Réussite: VO

Portée: Vue

Défense: VO

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de rendre stérile une victime pour (RU) fois 10 ans. Ce pouvoir coûte tous les points possédés par le personnage moins un (minimum 4). L'utilisateur du pouvoir devra énoncer clairement, à haute voix, le but de la malédiction. La victime ne peut être soignée que magiquement.

Suicide

Numéro: Dxxx

Type: Mental (Spécifique)

Coût: 8 par victime

Réussite: VO

Portée: Vue

Défense: VO

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'hypnotiser un être humain pour 8PP et de lui implanter un ordre dont il ne se souviendra pas avant le suicide. Cet ordre doit comporter le suicide de la victime, mais pas obligatoirement toute seule (elle peut, par exemple, se jeter d'une fenêtre avec un autre humain ou se faire sauter avec une bombe ou une grenade). La victime peut tenter de résister avec un jet de volonté et le RU du jet d'attaque donne le nombre maximum de jours entre l'hypnose et le suicide.

Talent

Numéro: V31

Type: Permanent (Unique)

Coût: 0

Réussite: Automatique

Portée: Personnel

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir permet à son possesseur de posséder un talent à un niveau de +3. Le choix exact du talent est entièrement laissé au personnage. Un personnage peut posséder plusieurs fois ce pouvoir (il choisit simplement à chaque fois un talent différent). Si le personnage choisit de sélectionner le talent de "Magie runique", il ne l'obtient qu'au niveau +1 (ce qui n'est déjà pas si mal).

Talent artistique

Numéro: A342, D342

Type: Permanent (Unique)

Coût: 0

Réussite: Automatique

Portée: Personnel

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir permet à son possesseur de posséder un talent à un niveau de +3. Le choix exact du talent est laissé au personnage, mais doit être un talent "Artistique" (voir cette définition dans les règles du jeu pages 24-24). Un personnage peut posséder plusieurs fois ce pouvoir (il choisit simplement à chaque fois un talent différent).

Talent de combat

Numéro: A346, D346

Type: Permanent (Unique)

Coût: 0

Réussite: Automatique

Portée: Personnel

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir permet à son possesseur de posséder un talent à un niveau de +3. Le choix exact du talent est laissé au personnage, mais doit être un talent de "Combat" (voir cette définition dans les règles du jeu pages 22-24). Un personnage peut posséder plusieurs fois ce pouvoir (il choisit simplement à chaque fois un talent différent).

Talent de communication

Numéro: A344, D344

Type: Permanent (Unique)

Coût: 0

Réussite: Automatique

Portée: Personnel

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir permet à son possesseur de posséder un talent à un niveau de +3. Le choix exact du talent est laissé au personnage, mais doit être un talent de "Communication" (voir cette définition dans les règles du jeu pages 22-24). Un personnage peut posséder plusieurs fois ce pouvoir (il choisit simplement à chaque fois un talent différent).

Talent de ruse

Numéro: A345, D345

Type: Permanent (Unique)

Coût: 0

Réussite: Automatique

Portée: Personnel

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir permet à son possesseur de posséder un talent à un niveau de +3. Le choix exact du talent est laissé au personnage, mais doit être un talent de "Ruse" (voir cette définition dans les règles du jeu pages 22-24). Un personnage peut posséder plusieurs fois ce pouvoir (il choisit simplement à chaque fois un talent différent).

Talent physique

Numéro: A341, D341

Type: Permanent (Unique)

Coût: 0

Réussite: Automatique

Portée: Personnel

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir permet à son possesseur de posséder un talent à un niveau de +3. Le choix exact du talent est laissé au personnage, mais doit être un talent "Physique" (voir cette définition dans les règles du jeu pages 22-24). Un personnage peut posséder plusieurs fois ce pouvoir (il choisit simplement à chaque fois un talent différent).

Talent scientifique

Numéro: A343, D343

Type: Permanent (Unique)

Coût: 0

Réussite: Automatique

Portée: Personnel

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir Permet à son possesseur de posséder un talent à un niveau de +3. Le choix exact du talent est laissé au personnage, mais doit être un talent "Scientifique" (voir cette définition dans les règles du jeu pages 22-24). Un personnage peut posséder plusieurs fois ce pouvoir (il choisit simplement à chaque fois un talent différent).

Télékinésie

Numéro: A126, D125

Type: Physique

Coût: Variable

Réussite: PR ou PE

Portée: Variable (x5)

Défense: Esquive

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de projeter un paquet de petits objets (cailloux, par exemple) à grande vitesse et dont les caractéristiques exactes dépendent du nombre de PP dépensés (par attaque). Les objets doivent être distants de moins de (2 + Niveau dans le pouvoir) mètres de l'utilisateur. Quel que soit le chiffre obtenu pour la réussite du pouvoir, les objets sont toujours projetés. La Précision ou la Perception ne sont utilisées que pour savoir si la cible visée est réellement touchée (Perception dans le cas d'un tir au jugé et Précision pour les tirs visés, comme une arme à distance).

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

*: La puissance est majorée de 1 point si le pouvoir est utilisé par un Démon.

Télépathie

Numéro: A321, D321

Type: Mental

Coût: 1

Réussite: Automatique

Portée: Variable

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'envoyer un message mental de 20 mots maximum à une personne connue (que le Démon a au moins vue une fois) avec une portée de (1+niveau dans ce pouvoir) fois 100 kilomètres. Chaque message coûte 1 PP.

Téléportation

Numéro: A331, D331

Type: Mental

Coût: 5

Réussite: Automatique

Portée: Personnel

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de s'auto-transporter instantanément d'un endroit à un autre, à partir du moment où l'utilisateur sait où il se trouve par rapport à l'endroit à atteindre et qu'il a vu cet endroit au moins une fois. La distance maximale franchissable est de (1+ Niveau dans le pouvoir) kilomètres. 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.

Tolérance

Numéro: AMxxx

Type: Mental (Spécifique)

Coût: 5

Réussite: AP

Portée: 50 mètres

Défense: VO

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de calmer un être humain. Cela coûte 5PP et, si le jet est réussi et que la victime (un individu visible à moins de 50 mètres) ne résiste pas, elle devient tout d'un coup beaucoup plus tolérante, oublie son éventuelle mentalité intégriste. Elle devient, en un mot, beaucoup plus "gentille". Ce pouvoir dure RU heures et ne fonctionne en aucun cas sur une créature magique (Démon, Ange, etc.).

Torture

Numéro: Axxx

Type: Mental (Spécifique)

Coût: 3

Réussite: VO

Portée: Contact

Défense: VO

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de faire parler une victime qu'il touche (et qui est attachée ou volontaire). Coût: 3PP. Un jet de résistance (combat psychique) est possible. Si le pouvoir fonctionne, la victime doit répondre à (RU) questions sans rien cacher. Si le pouvoir rate, la victime perd 1 point de Force et aucune réponse ne lui est arrachée.

Transformation

Numéro: Dxxx

Coût: 1

Portée: Personnel

Type: Physique (Spécifique)

Réussite: Automatique

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de se transformer en l'animal de son choix pour (2+ Niveau dans ce pouvoir) heures par PP dépensé. Notez qu'il n'acquiert aucun pouvoir de cette créature (exemple: transformé en oiseau, il ne vole pas; transformé en chien, sa morsure n'a pas plus d'effet qu'une morsure humaine). Il est donc conseillé au Démon d'utiliser simultanément plusieurs pouvoirs pour faire "plus vrai".

Transformation (aigle)

Numéro: V33

Coût: 1

Portée: Personnel

Type: Mental

Réussite: Automatique

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de se transformer en aigle pour (3+Niveau dans ce pouvoir) heures par PP dépensé. Notez qu'il acquiert tous les talents de cette créature (FO1, VO1, AG3, PR2, PE6, AP2, Attaque+1 (puissance: -2), Vol+3, Repérage+3). Il pourra continuer à utiliser ses pouvoirs mentaux et à parler, mais ne pourra en aucun cas se servir d'objets ou d'armes.

Transformation (loup)

Numéro: V32

Coût: 1

Portée: Personnel

Type: Mental

Réussite: Automatique

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de se transformer en loup pour (3+Niveau dans ce pouvoir) heures par PP dépensé. Notez qu'il acquiert tous les talents de cette créature (FO2, VO1, AG3, PR2, PE4, AP2, Attaque+2 (puissance: +0), Course+1, Discrétion+2). Il pourra continuer à utiliser ses pouvoirs mentaux et à parler, mais ne pourra en aucun cas se servir d'objets ou d'armes.

Trompe

Numéro: V35

Coût: 2

Portée: Variable

Type: Mental

Réussite: Automatique

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de communiquer à distance. En soufflant dans une petite trompe (confectionnée par le personnage) et en dépensant 2PP, le viking peut communiquer avec tous ses camarades (situés dans un rayon de (1+Niveau) fois dix kilomètres) qui connaissent le code qu'il utilise (un peu dans le genre morse). Ce pouvoir est très utile dans le sens où la trompe ne produit aucun son et que la communication est uniquement télépathique.

Valkyrie

Numéro: Vxxx

Coût: 0

Portée: Personnel

Type: Permanent (Spécifique)

Réussite: Automatique

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'accorder au personnage féminin qui le reçoit le rang de "Valkyrie". Cela se traduit par un talent de Discussion à +2

(seulement contre les guerriers vikings non valkyries) et quelques capacités spéciales. Inutile de préciser qu'on ne peut pas être à la fois valkyrie et berserk.

Niveau	Armure	Force	Déplacement
+0	1	-	x1
+1	2	+1	x1
+2	4	+1	x2
+3	6	+2	x3

Armure: Protection invisible protégeant le personnage contre toute attaque physique (cumulable avec le pouvoir V21).

Force: Augmentation de la force du personnage (chaque point au-dessus de 6 accorde un bonus d'une colonne pour tous les jets de talent utilisant la Force).

Déplacement: Modificateur à la vitesse de déplacement du personnage.

Vengeance toxique

Numéro: Dxxx

Coût: 1

Portée: 3 mètres

Type: Physique (Spécifique)

Réussite: FO

Défense: Esquive

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'avoir la totalité de son sang remplacé par de l'acide. Chaque fois qu'il perd 1 point de Force (et s'il utilise 1PP), il peut arroser une personne se trouvant à moins de 3 mètres d'un jet d'acide corrosif (Puissance: +6, réduit l'armure de 3 points). Le Démon ne peut pas être soigné normalement mais se régénère à raison de 1 point de force par 24 heures. Le Démon est immunisé contre les effets de son propre acide.

Venin de Damballa Ouedo

Numéro: VD11

Coût: 5

Portée: Infinie

Type: Mental

Réussite: VO

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'empoisonner une victime. Au cours d'un rituel de trois heures, le Béké doit absorber une grande quantité de venin de serpent. S'il rate son pouvoir, il est malade (RU pair) ce qui provoque un malus de 5 colonnes pour toutes ses actions pour une journée, ou meurt dans d'atroces souffrances (RU impair). S'il réussit, la victime (dont il doit posséder une mèche de cheveux, un ongle, etc.) subit immédiatement (RU) points de dégâts (l'armure ne compte pas). Même si elle survit, elle est malade (5 colonnes de malus pour toutes ses actions) pendant (RU) jours. L'utilisation de ce pouvoir coûte 5PP.

Vie subaquatique

Numéro: Dxxx

Coût: 0

Portée: Personnel

Type: Permanent (Spécifique, Unique)

Réussite: Automatique

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'agir, de respirer, de se déplacer (en nageant) et de vivre normalement sous l'eau. Il peut aussi voir dans les grandes profondeurs et possède poumons et branchies (détectables lors d'un examen médical).

Vieillessement (malédiction)

Numéro: D153

Type: Mental

Coût: Variable

Réussite: VO

Portée: Vue

Défense: VO

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de faire vieillir une victime de (RU) ans en une seconde. Ce pouvoir coûte tous les points possédés par le personnage moins un (minimum 4). L'utilisateur du pouvoir devra énoncer clairement, à haute voix, le but de la malédiction.

Violence (absorption)

Numéro: D145

Type: Mental

Coût: 0

Réussite: VO

Portée: Contact

Défense: VO

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de gagner des points de pouvoir en puisant l'énergie vitale d'une créature qui vient d'en blesser une autre (même l'utilisateur du pouvoir). Le RU indique le nombre de points récupérés. Cette valeur ne peut pas dépasser le nombre de points de dommages causés par l'attaque dont est responsable la victime. Si les points de pouvoir dépassent alors le nombre de points de pouvoir maximum, ceux en sus doivent être dépensés avant une heure (après, ils sont perdus). Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois toutes les trois heures.

Visée ultime

Numéro: V14

Type: Physique

Coût: 1 par attaque

Réussite: Précision

Portée: Contact

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de donner un coup d'épée avec une précision extraordinaire. Si le toucher est réussi et que le jet de pouvoir l'est aussi, les protections physiques (magiques ou naturelles) de la cible ne seront pas prises en compte. Seules une esquive ou une parade pourront limiter les dégâts. On peut aussi utiliser ce pouvoir en lançant son épée.

Vision de mort

Numéro: VD56

Type: Mental

Coût: 2

Réussite: VO

Portée: Vue

Défense: VO

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de provoquer une hallucination dans l'esprit de son adversaire. Ce pouvoir est immédiat (une seconde), coûte 2PP et permet de montrer une mort horrible (et probable) à un être humain de son choix (et qui est en vue). Il a le droit à un jet de résistance normal (avec la Volonté). Si le pouvoir est réussi, la victime prend peur et doit fuir pendant (RU) minutes. Si elle ne le peut pas, elle subit 3 colonnes de malus à toutes ses actions.

Vitesse

Numéro: A334, D334

Type: Physique

Coût: 1 par minute

Réussite: Automatique

Portée: Personnel

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de se mouvoir (mais pas d'agir) beaucoup plus rapidement

qu'à la normale. La vitesse du personnage est alors multipliée par (3 + Pouvoir dans ce niveau). Ce pouvoir peut évidemment être cumulé avec celui de vol.

Vol

Numéro: A332, D332

Type: Physique

Coût: 1 par minute

Réussite: Automatique

Portée: Personnel

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de voler à une vitesse égale à (1 + Niveau dans ce pouvoir) fois celle du personnage à pied. Rappelons pour mémoire qu'un personnage peut parcourir, à pied, (6 + Force) mètres par seconde.

Volonté (absorption)

Numéro: A141, D141

Type: Mental

Coût: 0

Réussite: VO

Portée: Contact

Défense: VO

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de gagner des points de pouvoir en puisant l'énergie vitale d'un être vivant. Le RU indique le nombre de points récupérés et le nombre de points de Volonté perdus par la victime. Elle ne peut pas posséder moins d'un point de Volonté (exemple: RU: 5, Volonté de la victime: 3. Le gain ne peut être que de 2 points). Les points de Volonté perdus reviennent au bout d'une heure (durant tout ce temps, c'est la valeur diminuée qui sera utilisée pour tous les jets utilisant cette caractéristique). Si les points de pouvoir dépassent alors le nombre de points de pouvoir maximum, ceux en sus doivent être dépensés avant une heure (après, ils sont perdus). Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois toutes les deux heures (toutes les trois heures pour les Démons).

Volonté (permanent)

Numéro: A353, D353

Type: Permanent (Unique)

Coût: 0

Réussite: Automatique

Portée: Personnel

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur un point de Volonté supplémentaire. La caractéristique peut même être augmentée au-dessus du maximum autorisé (exemple: 4 pour un familier, 3 pour un soldat de Dieu) et même atteindre 6 si son supérieur direct (Dieu, Prince-Démon ou Archange) l'autorise. Bien que ne possédant qu'un niveau, ce pouvoir peut être acquis plusieurs fois (la caractéristique est majorée d'un point à chaque fois) avec les mêmes restrictions que ci-dessus. Ce pouvoir augmente le nombre de points de pouvoir maximum du personnage de deux (un pour le pouvoir et un pour le point de Volonté en plus).

Volonté (temporaire)

Numéro: A245, D245

Type: Mental

Coût: 1 par essai

Réussite: VO

Portée: Personnel

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur (2 + Niveau dans ce pouvoir) points de Volonté en plus. La valeur maximum de la caractéristique est 6 et tout point au-dessus de cette valeur accorde une colonne de bonus pour tout jet utilisant cette caractéristique (exemple: Un Ange possédant une Volonté de 5 utilise ce pouvoir au niveau+1. Il a donc maintenant une Volonté de 6 et 2 colonnes de bonus à tous

ses jets utilisant la Volonté). La Volonté est majorée pendant un nombre de minutes égal au RU (si le jet est raté, le point de pouvoir est perdu et rien ne se passe). Le nombre de points de pouvoir n'est pas augmenté de cette même valeur.

Volonté supranormale

Numéro: A221, D221

Coût: 1 par défense

Portée: Personnel

Type: Mental

Réussite: Automatique

Défense: Aucune

Description: Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de résister plus efficacement (s'il dépense un point de pouvoir) à une attaque mentale dont il est victime. Son jet de résistance bénéficie alors de (1 + Niveau dans ce pouvoir) colonnes de bonus. Le point de pouvoir doit être dépensé au moment où le maître de jeu indique au personnage qu'il est victime d'une attaque mentale.

RIEZ JOUETS !



C'est en parcourant, comme chaque dimanche matin la "Gazette judaïque" qu'il venait de recevoir, que le rabbin David Ben Cohen Bernstein - de confession israélite à n'en pas douter - s'étouffa en tombant sur une annonce publicitaire aux promesses mirobolantes rédigée dans les termes suivants:

"Qui n'a jamais caressé un jour l'espoir un peu fou de devenir rabbin? Un métier de rêve, une barbe fournie, le prestige d'un uniforme..."

DEVENEZ RABBIN PAR CORRESPONDANCE

Une méthode infallible! Recevez gratuitement chez vous notre premier fascicule: "Comment se laisser facilement pousser la barbe".

DES TEMOIGNAGES UNANIMES NOUS PARVIENNENT DEJA DU MONDE ENTIER

• "Grâce à votre méthode, il m'a suffi d'une demi-heure pour devenir rabbin. Je l'ai aussi fait lire à de très nombreux voisins qui sont tous devenus rabbins en quelques minutes. Maintenant, dès que quelqu'un m'importune, je lui hurle quelques passages de vos fascicules que j'ai appris par coeur: il devient aussitôt juif pratiquant et je lui taxe du blé pour Israël."

Rabbi Fabien Deleval (Meudon)

• "C'est merveilleux, avant j'étais le gros colon de monsieur Raymond Crépin, maintenant je suis rabbin."

Rabbi David Malka (Meudon)

• "C'est à peine croyable! Rabbin professionnel depuis 27 ans, c'est par hasard que je suis tombé sur votre méthode. Sa lecture a provoqué sur mon organisme des mutations sidérantes: ma barbe est devenue beaucoup plus souple, soyeuse, facile à coiffer et la semaine dernière, j'ai totalisé 120 points avec un seul mot au Scrabble!"

Rabbi Shlomo Rosenblum (Meudon)

• "Je suis comblé! C'est alors que je me torchais avec votre méthode que mon gros colon s'est machinalement mis à la lire. Très vite, il s'est passionné pour les études talmudiques et j'avoue que moi-même, je prenais beaucoup de plaisir à ces longues heures de lecture de la Bible aux toilettes. Aujourd'hui, mon gros colon est devenu rabbin circonciseur et ma vie est transformée."

Raymond Crépin (Meudon)

DANS LA MEME COLLECTION:

- "Devenez rabbin de combat"

- "Sauter à pieds joints, un rêve qui peut devenir réalité"

- "Cultivez vos merguez en appartement"

- "La chirurgie par les plantes"

Un juron millénaire qu'il ne sut réprimer monta dans sa vénérable barbe. D'un hurlement familial: "RAAAACCHHHEELLLLL!!!!!!", il somma son tendre hippopotame d'épouse de le rejoindre sur-le-champ dans la cuisine. En ce lieu symbolique de leur union, où la douce Rachel avait pour lui préparé tant de plats savoureux comme le m'soki du shabbat, le m'soki du lundi ou encore le savoureux m'soki du mercredi midi - oui, Rachelle aimait beaucoup cuisiner le m'soki - en ce lieu simple, béni et domestique, Rabbi David fit part de son indignation à sa grasse et gentille épouse:

- "Rachel mon ruggelech (1), Ismaël ton frère n'est qu'un gonif (2) qui a du kugel (3) en guise de cervelle! Dreck (4)! Cette publicité qu'il publie dans son journal est une grave shande (5) pour toute notre communauté!"

Il agita l'objet du délit sous les yeux du gros tas de viande kascher qu'était son épouse sans que cela ne semble nullement l'émouvoir. D'un geste alerte, celle-ci dégaina d'une poche de son tablier un exemplaire du fascicule mentionné dans l'annonce et en commença la lecture sur le même ton que si elle pratiquait un exorcisme. Pour ne pas contrarier sa douce et grasse Rachelle qui lui paraissait passablement dérangée, le rabbin écouta sans ciller son discours monotone, et comme au bout de cinq minutes, il ne sentait aucun changement profond de son métabolisme, il l'interrompit tout net et lui tint ce langage:

- "... ㄟㄟㄟ%ㄟㄟㄟㄟㄟㄟㄟㄟ (caractères japonais...) **"

*Traduction: "Arrête tout de suite ces enfantillages et... par les deux panaris du vieux Jacob, mais... JE PARLE JAPONAIS! JE PARLE JAPONAIS! C'EST UN MIRACLE!... UN MIRACLE!"

(1) petit gâteau au mie

(2) voleur

(3) gâteau de nouille

(4) merde

(5) honte