

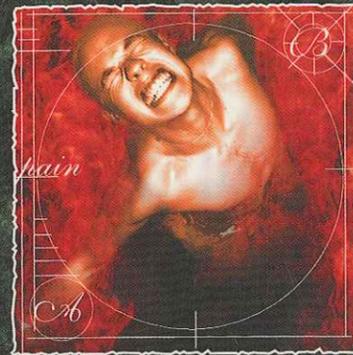
*T*out commença alors que nous sortions de l'allée. Tom avait été tendu toute la soirée et pendant que nous marchions vers la voiture, il n'avait pas cessé de regarder par dessus son épaule. La voiture démarra sans problème, j'étais en train de conduire à travers le parking mal éclairé quand j'entrevis trois silhouettes sombres se ruer vers une camionnette.

Tom les avait vus, « foutons le camp d'ici ! », hurla-t-il en sortant un revolver de gros calibre de sous sa veste tout en se penchant par la fenêtre. « Où t'as chopé ça, bordel ? », lui demandai-je. Je dus aussitôt me préoccuper d'autre chose et ne sus même pas s'il m'avait ou non répondu. L'un des trois hommes venait de se mettre sur la trajectoire de la voiture. Je pilai... trop tard. L'impact le fit rouler sur le capot et le projeta sur le pare-brise. C'est là que je vis son visage, des yeux d'un blanc laiteux qui semblaient me fixer, sa figure était en partie métallique et en partie composée de chairs en putréfaction. Ses traits s'animèrent, il ouvrit sa bouche, découvrant des crocs en acier luisants et une longue langue bleue. Il fit éclater la vitre d'un violent coup de poing et je sentis ses griffes se refermer sur ma gorge. Tom ouvrit le feu...

Les Légions des Ténèbres est un supplément destiné au Jeu de Rôle **Kult**. Il dévoile de nombreuses informations sur l'Illusion, les créatures et les organisations qui souhaitent maintenir l'humanité en captivité. Les Archontes, les Anges de la Mort et les Lictors sont décrits en détail.

Les Légions des Ténèbres révèle les agissements d'une vingtaine de cultes et d'organisations, divulgue les plans de leurs QG et de leurs lieux de réunions, présente plus d'une centaine de personnalités, de Divinités et de créatures qui hantent le monde de **Kult**.

Notre Réalité sera détruite et la Vérité enfin exposée.



KULT

Les Légions des Ténèbres

KULT

Les Légions Des Ténèbres



CE SUPPLEMENT N'EST PAS RECOMMANDE AUX MOINS DE 16 ANS

ISBN 2-910839-03-1



9 782910 839031

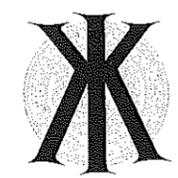
Prix : 189 F

LUDIS
international

KULT

*Les Légions
Des
Ténèbres*





AUTEURS
Gunilla Jonsson
Michael Petersén

ADAPTATION FRANÇAISE
Jean-François Cabirol
Magali Favaro

TRADUCTION
Magali Favaro
Jean-François Cabirol

RELECTURE
Magali Favaro
Jean-François Cabirol
Jean-Manuel Mariès
Benoît Schiex

MISE EN PAGE
Benoît Schiex

COUVERTURE
Stefan Thumberg

ILLUSTRATEURS
François Launet
Peter Andrew Jones
Stefan Thumberg
Terry Oakes
Jamie Sims
Tony Bagge
Renato Olivares
Machias
Adrian Smith

REMERCIEMENTS
Arnaud Arfelli

EDITION FRANÇAISE
Ludis International
09400 CAZENAVE
Olivier Bacca
Gilles Garnier

LIVRE UN
La Toile des Illusions

Introduction	6
Les Anges de la Mort	8
Les Archontes	44

LIVRE DEUX
Le Pouvoir sur les Illusions

Les Licteurs	80
Les Divinités Oubliées	88
Les Éveillés	104

LIVRE TROIS
Les Fissures dans l'Illusion

Magie Noire	122
Aux Frontières de l'Humanité	152
Gaïa - la Terre Vivante	166
Index	188

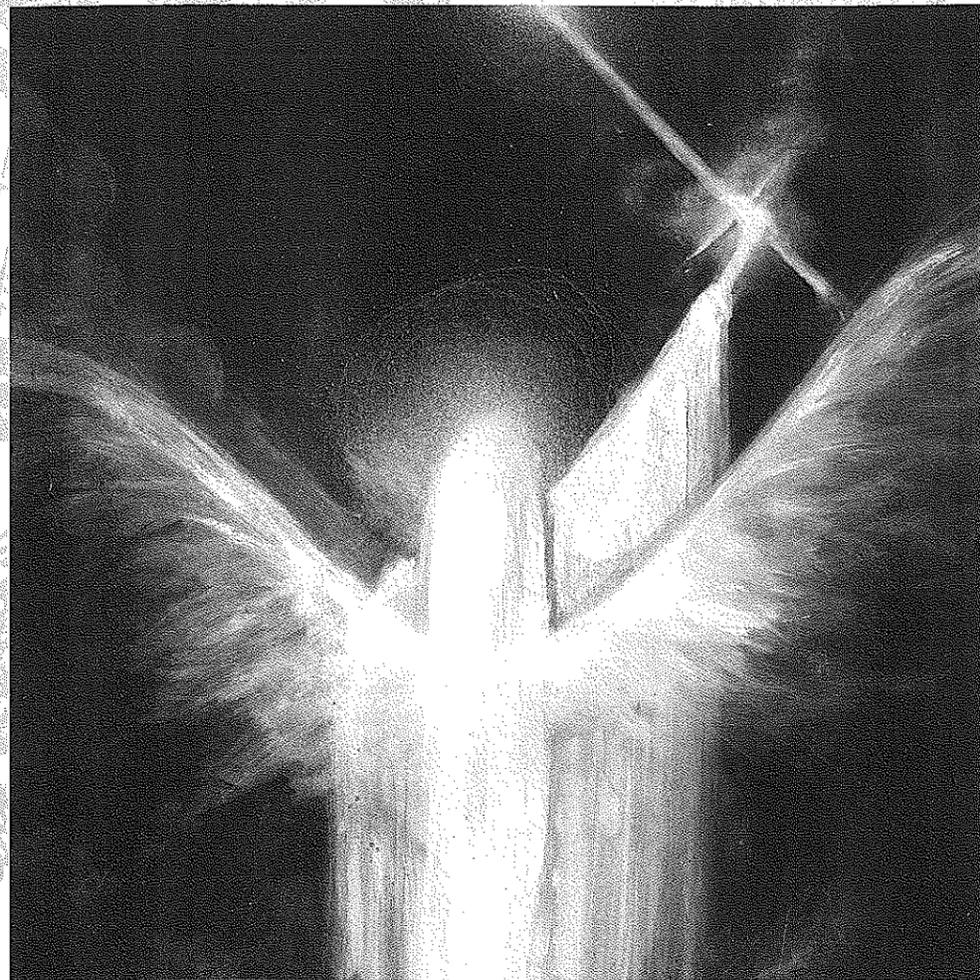
Avertissement au lecteur : ce supplément fut originellement conçu pour la première édition de Kult. Nous avons choisi d'offrir la traduction de la deuxième édition suédoise de ces règles à nos lecteurs. Certains éléments des « Légions des Ténèbres », notamment l'historique de certains Archontes et Anges de la Mort, ont été incorporés à la deuxième édition. Il nous a semblé essentiel de les inclure dans le Livre de Règles parce qu'ils apportaient des précisions et des clarifications nécessaires à une meilleure compréhension de l'univers relativement complexe de Kult. Les paragraphes déjà publiés ne seront pas repris ici. Tous les Personnages Non Joueurs et les créatures ont été adaptés aux nouvelles règles de Kult.

KULT
Copyright ©1994 Target Games AB. All rights reserved. KULT and all character names and distinctive likeness (es) thereof are Trademarks of Target Games AB

FILMS
LaserSprint
31650 St-ORENS

Imprimé au Portugal
ISBN : 2-910839-03-1
Edition et Dépôt Légal :
Février 1996

LUDIS INTERNATIONAL
1996



La Toile des Illusions

Je réussis à la troisième tentative. Je laissai tomber le poignard sur le sol glacé. Lorsque l'anneau disparut, tout fut d'abord silencieux, à l'exception des gouttes qui s'écoulaient doucement de l'autel, comme une clepsydre égrenant les ultimes secondes... Puis un vent froid, de plus en plus violent, balaya le sol de la chambre close. Steven eut un petit rire étouffé, un gloussement qui ne tarda pas à s'amplifier et à frôler l'hystérie.

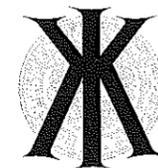
« Il arrive ! Enfin, il arrive ! ». L'espace d'un instant, un éclair illumina la pièce et je pus contempler la scène : Steven, Deirdre et moi, avec nos longs manteaux noirs, le vieil autel de pierre et... ce qu'il y avait dessus, les petits filets d'eau qui courraient sur le sol, les bougies de cire rouge dressées à chaque coin de la pièce et la dague étincelante posée devant l'autel. Nous étions tous aveuglés par les éclairs, la seule chose que je pouvais encore entendre était le rire maintenant strident de Steven. Il y eut soudain comme un sifflement, la voix de Steven fut brusquement couverte par le cri de Deirdre, un hurlement de terreur et de mort. Quelque chose de chaud et humide gicla sur mon visage, je fermai instinctivement les yeux. Lorsque je les rouvris, je vis que ceux de Steven avaient changé. Il était penché sur le corps de Deirdre et posait sur moi un regard accusateur. Une pensée résonnait dans mon esprit : il est arrivé, il est arrivé. »





Introduction

« Les Légions des Ténèbres » contient des informations supplémentaires sur l'illusion qui nous entoure, sur la réalité que nous entr'apercevons parfois, les créatures et cultes qui s'emploient à nous maintenir captifs. Les Archontes, les Anges de la Mort et les Lictes sont décrits avec leur organisation. Un certain nombre de nouveaux cultes et de créatures sont également présentés. Mais « Les Légions des Ténèbres » est plus qu'un recueil de légendes. Il offre des informations sur une vingtaine de cultes et d'organisations, présente des plans de leurs quartiers généraux et de leurs repaires, et recense plus d'une centaine de personnes, de dieux et de créatures monstrueuses qui hantent le monde de KULT.



L'univers décrit dans les règles de KULT ne représente qu'une partie de notre Réalité. Nous levons ici un premier voile sur les secrets de l'illusion.

Les Légions des Ténèbres

Nous sommes prisonniers d'une illusion, une image pervertie de la Réalité. Cette dernière est si effrayante et distordue, et en même temps si tentante, que nous préférons nous en détourner. Nous nions et rayons volontairement de notre mémoire les rares bribes de Réalité que nous parvenons parfois à discerner. Les créatures qui maintiennent l'illusion en place, celles qui veulent détruire l'Homme et celles qui ne désirent que l'aider nous entourent, invisibles, souvent sous forme humaine. Elles élaborent des plans complexes et conspirent contre nous, voire entre elles, dans un éternel ballet de violence et de mort. Elles sont nos geôlières, nos ennemies et nos amies. Elles sont les Légions des Ténèbres.

Le Grand Mensonge

Tout ce que nous voyons, tout ce en quoi nous croyons, toutes nos connaissances, tout n'est que mensonge... un mensonge créé par le Démon, il y a des éons pour nous emprisonner. Nul ne sait ce que nous avons fait pour mériter un tel châtement. Le Démon a aujourd'hui disparu et nous sommes toujours ses prisonniers, dépouillés de notre divinité, perdus dans un monde à l'agonie.

Au commencement, le Démon créa dix Archontes, dix principes personnifiant les voiles de l'illusion et qui allaient modeler la façon dont nous interpréterions la Réalité. Puis il créa l'univers lui-même et scella sa création de sept sceaux. Ce sont ces sceaux qui maintiennent l'illusion, s'ils sont brisés, notre réalité sera détruite et la Vérité sera révélée. Pour parachever son œuvre, le Démon créa les Lictes, serviteurs des Archontes et geôliers de la race humaine.

L'illusion était jadis entretenue par une gigantesque organisation. Les dix Archontes contrôlaient chacun un dixième de la Terre. Les Lictes et leurs serviteurs manipulaient les humains en infiltrant leurs royaumes et leurs organisations. Astaroth le

Prince des Ténèbres et ses Anges de la Mort quant à eux, torturaient les humains en Enfer après leur mort.

C'est grâce au chantage, à la violence, aux menaces et à la magie, ainsi qu'aux pressions économiques et politiques que les serviteurs du Démon tissèrent les fils de la toile, qui aujourd'hui encore fait de nous des captifs ignorants. Les Razides et les Lictes prenaient l'apparence d'hommes puissants et influents, et rares étaient ceux qui soupçonnaient la vérité dissimulée sous leurs masques. Ils détournèrent l'Humanité de la science et de la philosophie, deux disciplines dont le développement risquait de réduire leurs efforts à néant. Ils provoquèrent des guerres, assassinèrent des libres penseurs et combattirent le changement sous toutes ses formes. Des millions d'humains les servaient aveuglément, conscients ou non de leur véritable nature. Leur puissance semblait sans limite.

Jusqu'à ce que le Démon disparaisse et que le Chaos ne s'abatte alors sur le monde.

Astaroth, le Seigneur des Ténèbres, partit à la recherche du Démon, tandis que les dix Anges de la Mort complotaient déjà contre leur maître. Les Archontes essayèrent de maintenir l'organisation en place, mais des luttes pour le pouvoir ne tardèrent pas à éclater et quatre d'entre eux disparurent. Nul ne sait s'ils furent détruits ou s'ils se cachent en attendant le retour du Démon. Les Territoires de ces quatre Archontes furent répartis entre ceux qui restaient à la suite d'un accord fragile. Dans le même temps, des Razides et d'autres serviteurs d'Astaroth quittèrent l'Enfer et le Paradis fut abandonné. Notre monde fut brusquement peuplé de démons perdus et d'anges désemparés. Astaroth finit par revenir. Il ne parla pas de ce qu'il avait découvert, pour autant qu'il ait trouvé quoi que ce soit. Il concentra toute son attention sur notre monde et travailla désormais à en acquérir le contrôle absolu.

Sans le Démon, le Grand Mensonge s'effrite rapidement. Des fissures craquellent maintenant les murs de l'illusion et les Lictes, insatisfaits, ne réagissent plus assez rapidement. Des humains de plus en plus nombreux s'éveillent à la Réalité.

Les Archontes et les Anges de la Mort s'affaiblissent mutuellement par des luttes intestines. L'obscurité tombe sur le monde, et de vieux ennemis profitent de l'occasion pour attaquer l'Humanité.

Ces pages décrivent les forces déliquescents du Démon (Archontes, Lictes et Anges de la Mort) telles qu'elles apparaissent aujourd'hui... au Jour du Jugement Dernier.



Les Anges de la Mort

Les forces de Martinez étaient inférieures aux nôtres, sans soutien aérien ni équipement adéquat. Nous disposions d'hélicoptères, d'éléments d'artillerie et de gilets pare-balles, mais cela ne servit à rien. Ils semblaient singulièrement résistants à nos balles. Lentement, inexorablement, ils nous forcèrent à battre en retraite à travers la forêt tropicale, en direction du Rio Severo. Nous avons perdu la moitié de nos hommes. J'étais blessé au bras gauche et considérablement affaibli. Nos trousse de secours avaient disparu, nos hélicoptères étaient partis. Certains avaient explosé au-dessus de nos têtes, les autres avaient fui.

Nous atteignîmes le fleuve à l'aube. Ils étaient sur nos talons. Nous nous jetâmes à l'eau dans l'espoir de traverser à la nage, mais les caïmans furent plus rapides que beaucoup d'entre nous. De la rive, nous essayâmes de les tenir en respect. Quelques-uns tombèrent sous le feu de nos armes au moment où ils surgissaient de la forêt, mais beaucoup trop survivaient à nos tirs et se ruèrent vers la rivière. Ils s'arrêtèrent soudain, certains au milieu du courant, indifférents aux caïmans, et regardèrent vers le ciel.

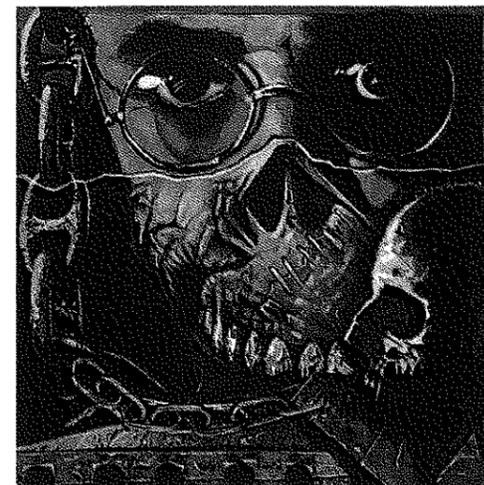
Un hélicoptère rugissait au-dessus des arbres, éclipsant le soleil rougeoyant. Ce n'était pas l'un des nôtres... Comme il s'approchait, je pus reconnaître les armes de Martinez, sur le côté de l'appareil. Il se posa derrière leurs lignes, de vagues silhouettes en émergèrent. L'obscurité tomba brusquement, d'immenses ailes déchirées voilaient les derniers rayons du soleil. Un abîme, une obscurité terrifiante et chaotique, s'ouvrit à l'orée de la forêt. Quelque chose se brisa en moi. Pris d'une panique aveugle, je vidai mon chargeur sur la chose qui avait surgi, une créature couverte de métal qui avait commencé à déchiquter mes compagnons d'armes... »

Comme le Demiurge créa les Archontes, Astaroth créa les Anges de la Mort. Ces derniers sont censés le servir, mais les querelles internes sont si fréquentes qu'ils sont constamment en rébellion. Les complots abondent, contre leurs pairs ou contre le Prince des Ténèbres lui-même.

Chacun d'eux représente un vice, incarne un principe universel pervers. Ils suscitent, planifient et accomplissent des actes en rapport avec le mal qu'ils symbolisent.

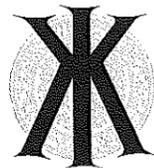
Ils corrompent, aux deux sens du terme. Ils poussent les humains à perdre espoir, à devenir cyniques, pour ensuite libérer leurs angoisses à travers la violence et le Mal (voir Livre des Règles p.138). Ils ne sont pas la « cause » du Mal, ils ne font que manipuler celui qui est déjà présent dans l'âme humaine. Certains prétendent même que ce

sont les Hommes qui créèrent le Prince des Ténèbres et ses Anges de la Mort, afin de donner un visage aux Ténèbres qui les hantaient.



Astaroth et ses Anges de la Mort sont aussi soucieux que les Archontes de sauvegarder l'illusion. La différence réside dans les méthodes employées. Astaroth souhaite attirer notre monde en Enfer pour étendre son propre pouvoir et condamner les humains à un éternel cauchemar.

Chaque Ange de la Mort commande un groupe de Razides. Ceux-ci, à leur tour, dirigent leurs valets humains. Les satanistes et les Conjureurs de la Mort par exemple sont fréquemment leurs serviteurs. Chaque Ange de la Mort possède un Ambassadeur, une incarnation ou un puissant Razide, qui lui sert de représentant dans notre réalité.



THAUMIEL

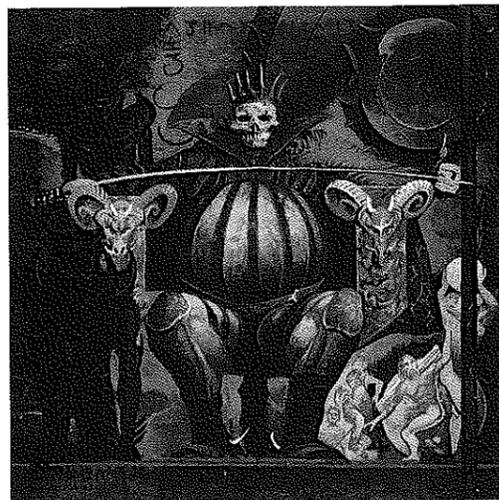
Le Souverain Inique

Thaumiel est le plus puissant parmi les Anges de la Mort, il représente le despotisme, la tyrannie injuste. Il agit à travers les autocrates et dirige la moitié des armées du monde. D'une manière générale, le Souverain Inique encourage les dictatures, le despotisme, les patrouilles de la mort et le terrorisme d'état. Il ne lui est que trop facile de trouver parmi les humains des exécutants enthousiastes et dévoués.

Il exerce une influence sensible en Amérique du Sud, en Afrique et en Asie, où il possède quelques Ambassadeurs mineurs. Pour l'heure, il se manifeste surtout au Moyen-Orient, à Beyrouth. Adnan Kazour, son incarnation et émissaire dans la région, contrôle la plupart des forces militaires présentes au Liban.

Kazour dispose de sa propre milice dans la ville. Lorsque les combats baissent d'intensité, il raffermirait son emprise sur l'armée syrienne. Sa milice personnelle n'obéit pas à un camp spécifique, mais se joint à des groupes différents selon les circonstances. L'objectif est d'empêcher que la paix ne s'installe au Liban.

Kazour est un leader charismatique, qui peut s'attirer la loyauté inconditionnelle de n'importe qui. Sur le champ de bataille, il est capable de mener à la victoire des forces inférieures en nombre. Personne, à l'exception d'un envoyé de Netzach ou d'un humain Éveillé, ne semble pouvoir arrêter son armée. Son ambition est de mettre tout le Moyen-Orient à feu et à sang, d'écraser les nations existantes et d'en conquérir les ruines. Une guerre nucléaire dans la région renforcerait le pouvoir de l'Enfer et empêcherait Netzach de contrecarrer les plans de Thaumiel. L'étape suivante consisterait alors à soumettre l'Europe par la menace d'une force armée.



Tout le pouvoir de Kazour est concentré dans le Moyen-Orient, il ne possède pas de réelle influence dans le reste du monde. Ses forces sont structurées de façon très vague, l'incarnation tenant le rôle de chef absolu. Il répugne à déléguer ses responsabilités et en conséquence, réagit de façon très lente aux événements inattendus. Voilà qui peut donner à Netzach une chance de s'opposer aux plans de Thaumiel.

Kazour a vingt-cinq mille hommes et cent mille légionnaires sous ses ordres. Il est en guerre contre les troupes fidèles à Astaroth. Il envisage depuis peu une campagne en Amérique du Sud, ce qui risque de le mettre en conflit direct avec Golab et Hareb-Serap.

Le Hilton de Beyrouth

Pendant les années quatre-vingt, Kazour a établi son quartier général à l'Hôtel Hilton de Beyrouth. C'est l'un des derniers immeubles du centre ville encore épargnés par les bombes, un hôtel abandonné de cinq étages. Les pouvoirs de l'Ange de la Mort ont protégé l'édifice des tirs d'artillerie et des attaques au mortier. Le vaste hall est décoré d'un magnifique tapis rouge, les étages supérieurs sont vétustes, mais relativement indemnes. C'est ici que Kazour a installé son bureau et que résident la plupart de ses officiers, ainsi que quelques-uns de ses soldats. La plus grande partie des quartiers généraux de l'Ambassadeur sont situés sous le bâtiment, là où la ville de Beyrouth se fond dans le Palais de Thaumiel. Des escaliers descendent du hall vers les appartements de Kazour, entourés de larges couloirs grouillants de légionnaires et d'autres créatures infernales.

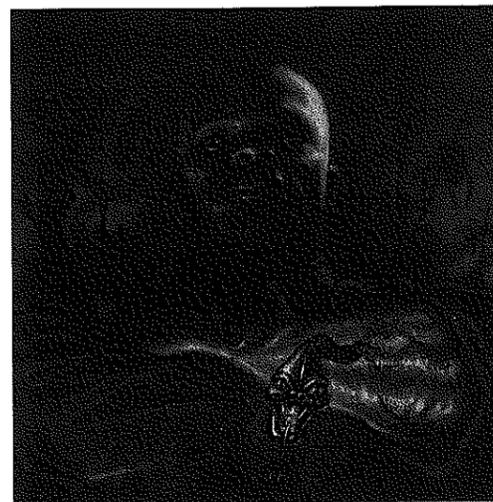


Tous ceux qui descendent vers ces profondeurs passent sous l'emprise de l'Ange de la Mort. Un jet d'EGO devient alors nécessaire pour résister à sa volonté. En cas d'échec, les visiteurs perdent la raison et n'ont plus qu'un seul but : s'élever dans la hiérarchie militaire des serviteurs de Thaumiel.

Adnan Kazour

Historique : l'incarnation de Thaumiel était présente au Liban avant même que n'éclate la guerre civile. Longtemps, Kazour essaya de s'imposer comme le souverain incontesté du Moyen-Orient, mais Astaroth et Netzach firent échouer ses plans. Lorsque les combats s'intensifièrent, il mobilisa rapidement sa propre armée afin de contrôler les événements comme il l'entendait. Il occupa même un siège au Parlement Libanais en tant que représentant Druze, ce qui ne l'empêcha pas d'établir simultanément des contacts avec certains groupuscules soutenus par la Syrie. Depuis que la guerre est finie, Kazour n'a cessé de collaborer avec les forces syriennes.

Personnalité : Kazour est Thaumiel. Son but est de rassembler autant de fanatiques que possible sous son autorité. Il dirige ses hommes d'une main de fer et ne fait confiance à aucun de ses subordonnés (à l'exception peut-être de Sakhil, pour l'instant seulement). Diviser pour mieux régner est sa devise.



Apparence : c'est un homme sombre et massif, aux yeux noirs et perçants. Il émane de sa personne

une aura particulièrement inquiétante qui donne parfois le frisson à ses interlocuteurs. Les humains qui peuvent voir au-delà des Illusions noteront qu'il est bien plus grand, sinistre et déformé qu'il ne semble. Ceux qui ont une Conscience Accrue constateront qu'il irradie une certaine obscurité et que les lumières faiblissent en sa présence.

Indications pour le Meneur de Jeu : tenez-vous droit et fixez directement les joueurs avec un regard calme et assuré. Ne parlez pas directement aux personnages, laissez vos aides s'en charger.

ADNAN KAZOUR	
AGL 50	EGO 50
FOR 60	CHA 70
CON 50	PER 30
APP 20	EDU 40

Modificateur au Jet de Terreur : -5 (sous sa forme réelle)

Taille : 1 m90

Poids : 100 kg

Sens : voit au-delà des Illusions. Voit dans le noir. Peut évaluer l'Équilibre Mental d'un humain.

Communication : orale ou Télépathie

Actions : 7

Bonus d'Initiative : + 38

Bonus aux Dommages : + 12

Capacité de Mouvement : 25 m/Round

Résistance aux Blessures :

11 BS = 1 BL

10 BL = 1 BG

8 BG = 1 BM

Peut subir 3 BM

END : 230

Avantages : Sensibilité à la Magie

Facultés : Télépathie, Voix Dominatrice, contrôle toutes les personnes dotées d'un Équilibre Mental compris entre - 50 et - 100 (un jet d'EGO est nécessaire pour résister à cette Faculté), parle toutes les langues humaines.

Talents : Athlétisme 45, Chercher 40, Comédie 50, Diplomatie 50, Discrétion 50, Empathie 35, Vigilance 35

Compétences Générales : Armes à Feu 50, Corps à Corps 60, Escrime 60, Lancer 60

Connaissances : Étiquette 50

Domicile : Beyrouth



Léonard Sakhil

Historique : second de Kazour, ce puissant Razide dirige une armée de cinq mille hommes et légionnaires, à quelques kilomètres au sud de Beyrouth. Il est le bras armé de son chef, mettant sa volonté à exécution, terrorisant ses subordonnés. Il est l'un des seuls en qui Kazour ait confiance.

Personnalité : comme tous les Razides, il prend plaisir à la souffrance d'autrui. Il sert volontiers son maître tant qu'il peut torturer des humains. Ses subalternes le haïssent.



Apparence : sous sa forme humaine, Sakhil est un homme châtain d'une trentaine d'années portant une petite barbe noire.

Indications pour le Meneur de Jeu : massez nerveusement vos mains et exprimez-vous sur un ton hystérique. Riez sans raison.

LÉONARD SAKHIL	
AGL 40	EGO 12
FOR 50	CHA 4
CON 50	PER 25
APP 14 (1)	EDU 15

Modificateur au Jet de Terreur : -5 (sous sa forme réelle)

Taille : 1 m80 (4 m)

Poids : 600 kg

Sens : Aiguïsés. Perçoit les infrarouges et les ultraviolets. Possède une sorte de radar qui lui permet de « sentir » les champs magnétiques.

Actions : 6

Bonus d'Initiative : + 28

Bonus aux Dommages : + 10

Capacité de Mouvement : 20 m/Round

Résistance aux Blessures :

11 BS = 1 BL

10 BL = 1 BG

8 BG = 1 BM

Peut subir 3 BM

END : 192

Protection Naturelle : 5

Talents : Athlétisme 40, Chercher 18, Comédie 7, Diplomatie 10, Discrétion 30, Empathie 18, Séduction 9, Vigilance 18

Compétences Générales : Conduire 20, Connaissance du Monde 18, Grimper 30, Armes à Feu 30, Corps à Corps 30, Escrime 30, Lancer 25

Connaissances : Anglais 12, Arabe 18, Français 15, Hébreu 10, Turc 10

Armes Naturelles : Crocs (Dom -5), Griffes (Dom -7)

Magie : Connaissance de la Mort 40 (tous les sorts à 30), Possession 30

Domicile : Beyrouth

L'Armée des Damnés

Historique : L'Armée des Damnés est composée de femmes, d'enfants et de vieillards au service de l'Ange de la Mort. La furie qu'il a réveillé en eux les oblige à obéir aveuglément à Kazour. Ils avancent, tels une horde rugissante, réduisant en morceaux tout ce qui se dresse sur leur passage. Ils sont pratiquement invulnérables, aussi longtemps que la fureur les habite. Ce n'est que lorsque l'étreinte de Thaumiel se desserre qu'ils redeviennent des humains ordinaires. Kazour les utilise pour tuer des civils et provoquer des émeutes. Tous les soldats de cette armée ont perdu au moins un proche au combat et sont habités par une colère dont l'Ange de la Mort peut tirer profit. Les valeurs qui suivent correspondent aux périodes où les membres de l'armée sont « possédés » par leur haine. La plupart des Scores baissent lorsque cette dernière s'estompe.

Personnalité : lorsqu'ils sont possédés par la colère, les combattants sont privés de personnalité.

Apparence : ce sont, sur ce plan là en tout cas, des humains ordinaires.



Indications pour le Meneur de Jeu : hurlez et frappez aveuglément tout ce qui bouge.

L'ARMÉE DES DAMNÉS	
AGL 10+1D10 (16)	EGO 1D10 (6)
FOR 10+1D10 (16)	CHA 1D10 (6)
CON 20+2D10 (31)	PER 1D10 (6)
APP 2D10 (11)	EDU 2D10 (11)

Modificateur au Jet de Terreur : + 5

Sens : très aiguïsés, en particulier l'odorat.

Communication : ils ne peuvent ni entendre ni parler tant qu'ils sont sous l'emprise de Thaumiel.

Actions : 3

Bonus d'Initiative : + 4

Bonus aux Dommages : + 3

Capacité de Mouvement : 8 m/Round

Résistance aux Blessures :

8 BS = 1 BL

7 BL = 1 BG

5 BG = 1 BM

Peut subir 2 BM

END : 129

Sombre Secret : ont perdu un proche au combat

Équilibre Mental : -10D10 (-55)

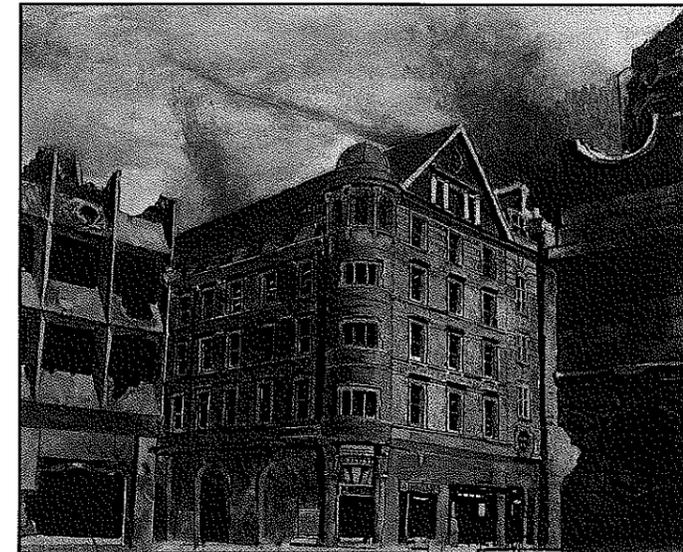
Talents : Athlétisme 15, Chercher 6, Vigilance 6

Compétences Générales : Grimper 15, Corps à Corps 18

Armes Naturelles : Mains Nues (Dom -8)

Domicile : Beyrouth

Nombre de Créatures Rencontrées : 5D10



Le Hilton de Beyrouth



CHAGIDIEL

Le Patriarche Sanglant

Cet Ange de la Mort personnifie les parents indignes et violents, les bourreaux d'enfants. Son palais est une immense prison dans laquelle les défunts, ramenés à une apparence infantile, sont torturés pour l'éternité par les Razides et Népharites qu'il commande.

Chagidiel se manifeste en Russie et en d'autres régions de l'ex-Union Soviétique, où il cause beaucoup de problèmes à Binah. Son Ambassadeur et incarnation principale est Anton Teptov, qui dirige plusieurs orphelinats et hôpitaux pour enfants en Europe de l'Est.

L'Ambassadeur de Chagidiel

Anton Teptov est un politicien russe très habile. Il agit principalement en Europe de l'Est, bien qu'il ait des contacts un peu partout dans le monde. Il a ouvert ses premiers hôpitaux peu de temps après la Seconde Guerre Mondiale sous le couvert des partis communistes de plusieurs pays. Actuellement, il se consacre principalement au kidnapping et à la traite d'enfants.

Il dispose d'agents dans les couches les plus influentes de la société, ce qui signifie qu'il peut poursuivre son trafic en toute impunité. Lorsque les enfants arrivent dans ses orphelinats ou dans ses hôpitaux, ils sont alternativement maltraités et tendrement cajolés. Après quelques semaines, les brigades se transforment en véritables séances de torture. Ce traitement est destiné à infliger un maximum de souffrances pendant une période aussi longue que possible.

Teptov essaie d'anéantir les espoirs de ces enfants et de transformer leur existence en un cauchemar permanent, ce qui lui procure pouvoir et satisfaction. Il loue et vend des enfants à des adultes pervers. Il possède une vingtaine d'orphelinats, onze hôpitaux pour enfants en Europe de l'Est, ainsi que quatre orphelinats en Europe de l'Ouest et trois maisons de redressement. Au total, trois mille sept cents humains travaillent sous ses ordres. De nombreuses créatures de l'Enfer se nourrissent de la souffrance qu'il s'applique à infliger. Ses serviteurs humains ont été pervertis



par la présence de l'Incarnation et sont maintenant prisonniers de leurs propres cauchemars.

Teptov possède des contacts influents dans de nombreuses administrations policières d'Europe et d'Asie Centrale, il a les moyens de corrompre ou d'intimider qui il veut. Ni Interpol ni le KGB (cette institution existe toujours, même si elle est devenue beaucoup plus discrète) ne peuvent l'atteindre. L'Ambassadeur de Binah a lancé une offensive contre lui et les Lictors craignent que la souffrance et la peur ne finissent par déchirer les voiles de l'Illusion chez ces enfants.

La Maison de Redressement 315

La prison pour enfants numéro 315 est une institution russe typique dans laquelle sont détenus de jeunes criminels. L'établissement situé à la périphérie de Moscou est entouré de clôtures en fil de



fer barbelé. Les locaux administratifs sont installés dans un vieux bâtiment en briques au centre du complexe. Les prisonniers sont logés dans des baraquements vétustes. Anton Teptov est le superintendant : tous ses employés sont des Razides ou d'autres créatures issues de l'Enfer. Trois cents garçons et cent trente jeunes filles, âgés de douze à dix-huit ans, sont officiellement prisonniers ici, ils sont bien plus nombreux en réalité. Sous la bâtisse principale s'étend un labyrinthe de corridors, de cellules et de salles de torture où sont enfermés plusieurs milliers d'enfants. Le labyrinthe se confond en partie avec le Palais de Chagidiel en Enfer.

Anton Teptov

Historique : l'Incarnation de Chagidiel vit en Russie depuis le début des années vingt. Depuis cette époque, Teptov s'est occupé de dizaines d'asiles, d'orphelinats et d'institutions similaires. Il vit avec deux femmes, Linda et Irvina, auxquelles il a déjà donné dix enfants anormaux, à demi-humains. Ces rejetons monstrueux sont dispersés dans la ville de Minsk. Il consacre la plupart de son temps aux enfants de la Maison de Redressement 315.

Personnalité : Teptov considère tous les humains comme des enfants : il faut les punir pour leur apprendre à vivre. Les enfants et les adultes qui



recherchent une figure paternelle seront à la fois dégoûtés et étrangement attirés par sa personnalité.

Apparence : actuellement, il présente l'apparence d'un petit quinquagénaire chauve et grassouillet portant des vêtements mal taillés. Pour ceux qui sont capables de voir au-delà de l'Illusion, son corps grotesque, qui ressemble à celui d'un Lictor, est couvert de plaies et d'abcès.

Indications pour le Meneur de Jeu : exprimez-vous avec une voix autoritaire et paternelle. Entrez dans une rage folle sans la moindre explication.

ANTON TEPTOV	
AGL 40	EGO 50
FOR 60	CHA 50
CON 50	PER 30
APP 10	EDU 40

Modificateur au Jet de Terreur : -5 (sous sa forme réelle)

Taille : 1 m80

Poids : 120 Kg

Sens : discerne ce qui se trouve au-delà des Illusions, voit parfaitement dans le noir, peut évaluer l'Équilibre Mental d'un humain.

Communication : orale ou Télépathie

Actions : 6

Bonus d'Initiative : + 28

Bonus aux Dommages : + 11

Capacité de Mouvement : 20 m/Round

Résistance aux Blessures :

11 BS = 1 BL

10 BL = 1 BG

8 BG = 1 BM

Peut subir 3 BM

END : 230

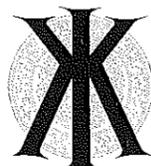
Avantages : Sensibilité à la Magie

Facultés : Télékinésie (100 kg, 10 m/s), Télépathie, Voix Dominatrice. Peut contrôler toutes les personnes dotées d'un Équilibre Mental compris entre - 50 et - 100, un jet d'EGO est nécessaire pour résister, parle toutes les langues humaines.

Talents : Athlétisme 50, Chercher 40, Comédie 45, Diplomatie 50, Discrétion 40, Empathie 40, Séduction 30, Vigilance 40

Compétences Générales : Interroger (Torture) 50, Armes à Feu 40, Corps à Corps 50, Escrime 50, Lancer 50

Domicile : Minsk



Les Enfants de Chagidiel

Historique : ce sont les enfants de l'Anton Teptov, ils ne sont qu'à demi humains. Vous trouverez ci-dessous la description des plus âgés, envoyés par leur géniteur pour tourmenter d'autres enfants et éliminer les ennemis de son maître.

Personnalité : ces enfants sont totalement seuls au monde et incapables d'établir un contact avec les autres humains. Leur seul point de repère est l'Ange de la Mort, qui leur prouve leur existence en les torturant. Ils feront n'importe quoi pour le satisfaire.

Apparence : aux yeux du commun des mortels, ils ressemblent à des enfants handicapés, affligés de graves troubles psychomoteurs. Ceux qui peuvent voir au-delà des Illusions découvrent que ce sont des Purgatides, transpercés d'objets métalliques et couverts de plaies béantes.

Indications pour le Meneur de Jeu : votre corps est déformé et secoué de spasmes douloureux. Ne parlez que par monosyllabes.

LES ENFANTS DE CHAGIDIEL	
AGL 2D10 (11)	EGO 1D10 (6)
FOR 10+2D10 (21)	CHA 1D10 (6)
CON 10+2D10 (21)	PER 2D10 (11)
APP 1D10 (6)	EDU 1D5 (3)

Taille : 1 m70

Poids : 80 kg

Actions : 2

Bonus d'Initiative : +/- 0

Bonus aux Dommages : + 3

Capacité de Mouvement : 6 m/Round

Résistance aux Blessures :

6 BS = 1 BL

5 BL = 1 BG

3 BG = 1 BM

END : 99

Faiblesses : Blocage Mental, Cauchemars, Menteur invétéré, Névrose sexuelle, Obsession, Phobie, Schizophrénie, Suicidaire

Avantages : Conscience Accrue

Équilibre Mental : -50 -10D10 (-105)

Altérations physiques : Androgynie, Purgatoires (crochets et aiguilles traversant le corps), Stigmates

Talents : Athlétisme 16, Chercher 15, Discrétion 15, Vigilance 10

Compétences Générales : Interroger (Torture) 15,

Corps à Corps (Couteau, Mains Nues et Armes contondantes) 15

Équipement : Couteau, barre d'acier et autres armes rudimentaires

Domicile : Minsk

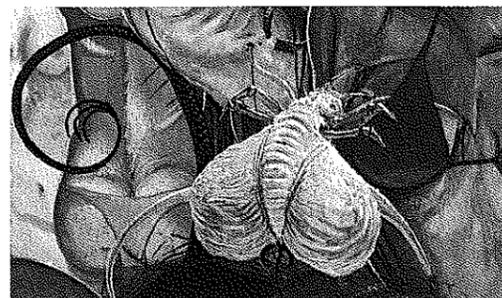
Nombre de Créatures Rencontrées : 1D10 (6)

Les Maniphestos

Historique : les Maniphestos sont des parasites créés au cœur de l'Enfer de Chagidiel. Ils se manifestent dans les endroits où son influence est forte, ils sont ainsi très répandus à Moscou. Ils se fondent dans la peau des humains et se frayent un chemin jusqu'à l'estomac, puis s'étendent dans le reste du corps pour en prendre partiellement le contrôle. Il s'agit d'une sorte de possession : les victimes se laissent aller à des agressions sexuelles et le parasite pervertit graduellement la personnalité de son hôte pour amplifier ses traits les plus négatifs. S'il n'y parvient pas, il prend le contrôle total du corps de sa victime et la force à perpétrer des actes abominables. Il ne lui faut qu'1D10 Rounds pour pénétrer dans un corps. Il s'enfonce à travers la peau de sa victime sans lui infliger de dommages.

Personnalité : les Maniphestos sont une partie de la conscience de Chagidiel qui se manifeste sous la forme d'un parasite.

Apparence : ce sont des créatures informes mesurant quelques décimètres et pourvues de longs tentacules.



Capacité de Mouvement : 5 m/Round

Résistance aux Blessures : peut être sectionné, mais pas tué. Une Blessure Grave ou Mortelle scinde le parasite. Celui-ci mettra 1D10 Rounds à se reconstituer.

3 BS = 1 BL

2 BL = 1 BG

2 BG = 1 BM



SATHARIEL

La Mère Dévastatrice

Plus dangereuse que Chagidiel et appréciée d'Astaroth, elle fait pourtant partie des moins puissants des Anges de la Mort. Elle représente la mère qui dévore ses enfants, le chaos mortel et destructeur. Ses serviteurs sont des Razides et autres créatures infernales, certaines n'existant nulle part ailleurs que dans son palais vétuste. En revanche, les Népharites évitent celle que l'on appelle « la Mère Noire ».

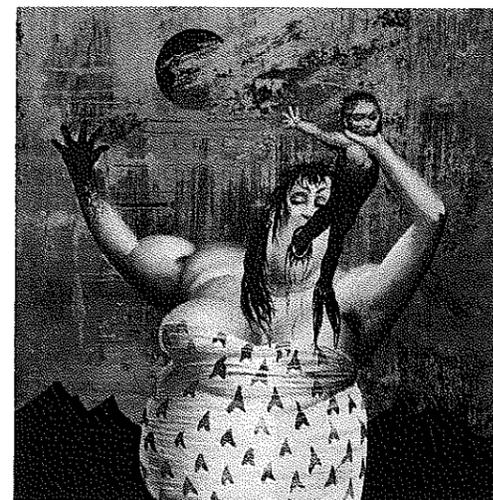
Son incarnation principale vit en Inde, dans une région où elle a créé une organisation de religieux fanatiques. Elle possède d'autres ambassadeurs en Europe et en Amérique du Sud. Sathariel attend le jour où tous les autres Anges de la Mort et Astaroth se seront détruits les uns les autres. Alors, il sera temps pour elle de répandre le chaos dans le monde entier.

L'Ambassadeur de Sathariel

Sathariel a choisi de s'incarner dans notre réalité en revêtant l'apparence de la déesse Kali Durga (« la Mère Noire ») à Tamil-Nadu, dans le sud de l'Inde. Un temple immense a été érigé dans les montagnes où ses partisans ont toujours été nombreux et où elle est vénérée comme un dieu vivant. Le temple existe depuis des centaines d'années, mais a été agrandi dans les années trente ; depuis lors, le culte n'a cessé de s'étendre.

Entouré de récentes constructions d'argile bâties dans la plus pure tradition locale, le cœur du temple est un portail ancien donnant sur le Palais de Sathariel. Sous le sanctuaire se trouve un puits

rempli du sang et des restes des sacrifices dédiés à l'Ange de la Mort. Cette masse nauséabonde de sang et de chair putréfiée est Kali Durga. Pas vraiment consciente, elle reste généralement inerte, à rêver de sang et de destruction. Quand elle se manifeste à ses fidèles, elle façonne le magma de débris humains qui la compose pour prendre l'aspect d'une immense femme enceinte émergeant du gouffre.



La déesse désire répandre le Chaos sur le monde. Il commence à s'étendre à partir du temple et d'ici vingt ans, l'Inde entière sera touchée.

Kali Durga a cent mille adorateurs loyaux parmi lesquels règnent l'agitation et les querelles intestines.

Le Temple de Kali Durga

Le Temple est situé sur un plateau entouré de chaînes montagneuses et de jungles impénétrables, au nord de Tamil-Nadu. À l'origine, l'édifice n'était constitué que de l'actuel temple intérieur, vieux de plusieurs siècles. Les servantes du temple de Kali Durga sont des sortes de Népharites, des femmes qui ont vécu dans le temple plusieurs centaines d'années durant et qui sont maintenant partiellement prisonnières de l'Enfer. Si elles quittent le temple, leurs corps seront détruits. Le bâtiment central est gardé par des Anges de Sang et des serviteurs humains.

Autour de l'édifice principal se dressent une cinquantaine de constructions qui ont moins d'un siècle. Aucune végétation ne pousse à l'intérieur



du périmètre, seuls quelques arbres morts épars se découpent encore à l'horizon, l'eau est empoisonnée, les insectes sont maladiques. L'enceinte du temple abrite près d'un millier de fidèles de l'Ange de la Mort.

La Voix du Sang

Historique : l'incarnation de Sathariel n'est pas une créature consciente, elle n'est qu'une manifestation de la puissance de l'Ange de la Mort.

Personnalité : dénuée de conscience, elle est affamée et sème le chaos partout où elle passe.



Apparence : la plupart du temps, la Voix du Sang n'est qu'une amas inerte de sang et de chair qui emplie le puits sous le temple de Kali Durga. En de rares occasions, l'entité sort de son antre sous la forme d'une femme gigantesque composée de sang et d'organes divers. Elle a déjà été aperçue à plusieurs reprises, errant sans but dans la jungle proche du temple, dévorant tout sur son passage.

LA VOIX DU SANG	
AGL 25	EGO 40
FOR 70	PER 10
CON spé	

Modificateur au Jet de Terreur : -10

Taille : 30 m

Poids : 30 tonnes

Sens : détecte l'ordre et le transforme instinctivement en Chaos. Aucun sens, du moins pas tel que nous l'entendons.

Communication : aucune

Actions : 4

Bonus d'Initiative : + 13

Bonus aux Dommages : + 11

Capacité de Mouvement : 30 m/Round

Résistance aux Blessures : ne peut être tuée. Si on parvient à la découper en morceaux, elle se reforme au bout de 20D10 Rounds.

END : illimitée

Facultés : peut réduire l'Équilibre Mental négatif des humains à raison d'un point par jour dans un rayon d'un kilomètre.

Talents : Athlétisme 35, Chercher 25, Discrétion 17, Vigilance 25

Compétences Générales : Corps à Corps 18

Armes Naturelles : Dévorer une Créature (Dom -4). Le contact entame la fusion de la victime avec la Voix du Sang, les Blessures augmentent d'un degré de gravité tous les 4 Rounds. Un jet d'Ego est requis pour se libérer de cette étreinte. Une BM signifie que l'infortunée créature devient désormais une partie de l'Incarnation.

Habitat : le temple de Kali à Tamil-Nadû

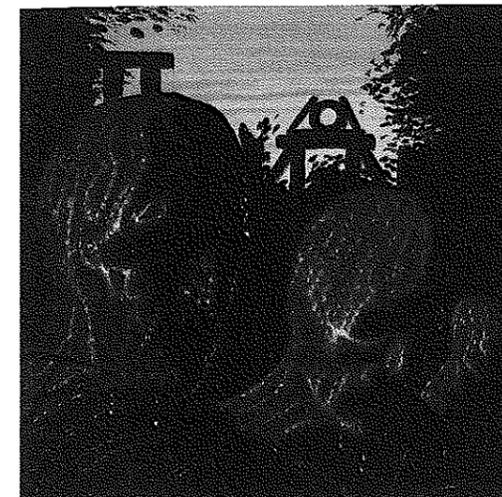
Les Anges de Sang

Historique : les Anges de Sang sont les enfants de Sathariel nés de la Voix du Sang et engendrés avec des hommes qui ont été dévorés par son incarnation. Ils vivent dans le temple, les forêts alentours et les sanctuaires mineurs des villages environnants.

Personnalité : les Anges de Sang possèdent une conscience supérieure à celle de la Voix du Sang, bien qu'ils soient contrôlés par l'incarnation.

Apparence : ce sont des créatures humanoïdes, recouvertes de sang et de fluides corporels noirâtres.

LES ANGES DE SANG	
AGL 10+1D10 (16)	EGO 2D10 (11)
FOR 20+2D10 (26)	CHA 1D5 (3)
CON 20+2D10 (26)	PER 10+1D10 (11)
APP 1D5 (3)	EDU -



Modificateur au Jet de Terreur : + 5

Taille : 1 m60

Poids : 60 Kg

Sens : peuvent se déplacer sans problème dans l'obscurité

Communication : comprennent quelques mots

Actions : 3

Bonus d'Initiative : + 4

Bonus aux Dommages : + 5

Capacité de Mouvement : 8 m/Round

Résistance aux Blessures :

7 BS = 1 BL

6 BL = 1 BG

4 BG = 1 BM

END : 119

Talents : Athlétisme 20, Chercher 13, Discrétion 16, Vigilance 13

Compétences Générales : Corps à Corps 18

Armes Naturelles : Crocs (Dom -5), Griffes (Dom -7)

Habitat : Tamil-Nadû

Nombre de Créatures Rencontrées : 5+1D10

Les Servantes du Temple

Historique : les servantes du temple servent Sathariel depuis des centaines d'années.

Personnalité : elles font peu à peu partie de la conscience de Sathariel. Elles ne cherchent que le chaos et la destruction et ne possèdent aucune personnalité individuelle.

Apparence : elles sont affligées de graves difformités ; leurs corps sont couverts de plaies béantes, des morceaux de métal sont incrustés dans leur chair. Elles sont dotées de griffes et de crocs acérés, portent des tatouages étranges et leurs yeux sont incandescents. Elles sont vêtues de saris tachés de sang.

Indications pour le Meneur de Jeu : prenez un regard vide, agitez vos jambes de tremblements spasmodiques.

LES SERVANTES DU TEMPLE

AGL 10+2D10 (21)	EGO 2D10 (11)
FOR 10+2D10 (21)	CHA 1D10 (6)
CON 10+2D10 (21)	PER 2D10 (11)
APP 1D10 (6)	EDU 1d5 (3)

Modificateur au Jet de Terreur : +/- 0

Taille : 1 m60

Poids : 60 kg

Sens : perçoivent les infrarouges

Communication : parlent un langage rudimentaire

Actions : 4

Bonus d'Initiative : + 9

Bonus aux Dommages : + 5

Capacité de Mouvement : 11 m/Round

Résistance aux Blessures :

6 BS = 1BL

5 BL = 1 BG

3 BG = 1 BM

END : 104

Faiblesses : Cauchemars, Fanatisme, Malédiction, Schizophrénie, Suicidaire

Avantages : Sensibilité à la Magie

Équilibre Mental : -150

Facultés : altèrent le Temps et l'Espace comme des personnes dotées d'un Équilibre Mental de +/-150

Talents : Athlétisme 20, Chercher 11, Discrétion 20, Vigilance 14

Compétences Générales : Grimper 20, Corps à Corps (Poignard et Garrot) 20, Danse (Rituelle) 20

Armes Naturelles : Crocs (Dom -5), Griffes (Dom -7)

Habitat : Temple de Kali Durga

Espérance de vie : 400-500 ans

Nombre de Créatures Rencontrées : 12



Plan du Temple

1. Le Sanctuaire Intérieur : il s'agit de la partie la plus secrète du temple de Kali Durga, édifée tout comme le puits il y a plusieurs centaines d'années. Les bâtiments sont en blocs de pierre brute, des statues blanchies ornent la façade. Quiconque pénètre dans le saint du saint est pris à la gorge par la puanteur qui émane de l'incarnation et doit réussir un jet d'EGO pour résister au désir de se jeter dans le puits afin de s'unir à la divinité.

2. La Cour du Temple : c'est une cour poussiéreuse entourée d'arcades délabrées. Les serviteurs les plus dévoués sont assis là jour et nuit, psalmodiant des hymnes interminables. Ceux qui ne pénètrent pas dans le temple laissent leurs sacrifices et leurs offrandes sur les marches. Des fleurs, des graines et des cadavres d'animaux sont répandus là, maculés de sang.

3. La Demeure des Anges : des Anges de Sang et certains serviteurs humains vivent ici. Cet édifice d'argile séchée ne comporte qu'un étage. Il n'y a aucun meuble, pas même de nattes sur le sol. Les Anges s'assoient à même le sol, jambes croisées, apparemment en pleine méditation.

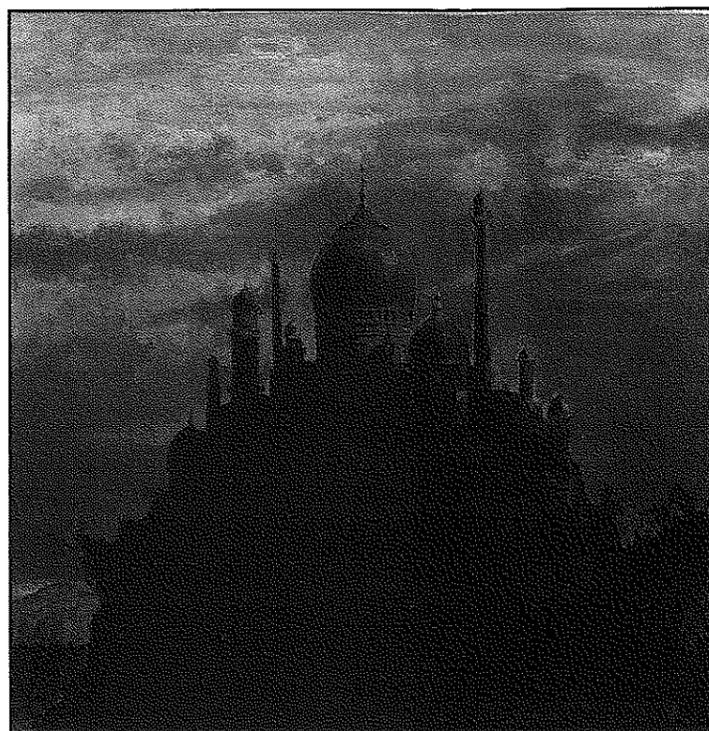
4. La Maison des Cérémonies : un petit temple accueille les adorateurs qui ne peuvent ou ne veulent entrer dans le temple principal. Ils viennent ici pour brûler leur encens et prier. Sur le mur du fond, une représentation idéalisée de Kali Durga fixe les visiteurs, des fresques colorées sur les murs latéraux la dépeignent en train de combattre ses ennemis.

5-6. Les Maisons des Adorateurs : ces petites baraques abritent les disciples les plus fervents.

7. La Maison des Jeunes Servantes : c'est ici que résident les jeunes femmes qui espèrent devenir un jour des servantes de Kali. Leur équilibre mental est déjà très bas et leurs corps commencent à se métamorphoser. Elles se nourrissent des corps déchiquetés des adorateurs qu'elles ramènent de leurs chasses nocturnes.

8. L'Entrepôt : bâti lui aussi à partir d'argile séchée, il contient des victuailles infestées d'insectes. On y entasse également certains objets appartenant au temple.

9. Le Temple d'Akeshia : il est dédié à l'incarnation de Sathariel, « l'Ange Noir Dévoreur de Lumière ». Il y règne en permanence une obscurité presque complète, il est impossible d'y allumer une



Le Temple de Kali Durga



quelconque lumière. Une servante aveugle veille sur l'endroit. La statue d'un Ange Noir est placée contre le mur du fond.

10. La Maison des Vaches Sacrées : douze vaches noires sacrées se promènent dans l'étable et ses abords. Elles sont décharnées, ne se nourrissant que des fleurs et des graines qui sont déposées sur les marches du temple.

11. Le Temple des Mort-Nés : une petite bâtisse grise dédiée à Lakarna protectrice des mort-nés, l'un des avatars de Kali Durga. Elle veille sur les bébés mort-nés et sur les femmes victimes de fausses couches. Les femmes enceintes qui entrent en ce lieu sont condamnées à perdre leur enfant.

12. Cuisine : un énorme four de briques occupe la moitié du bâtiment. C'est ici que les fidèles préparent leurs repas.

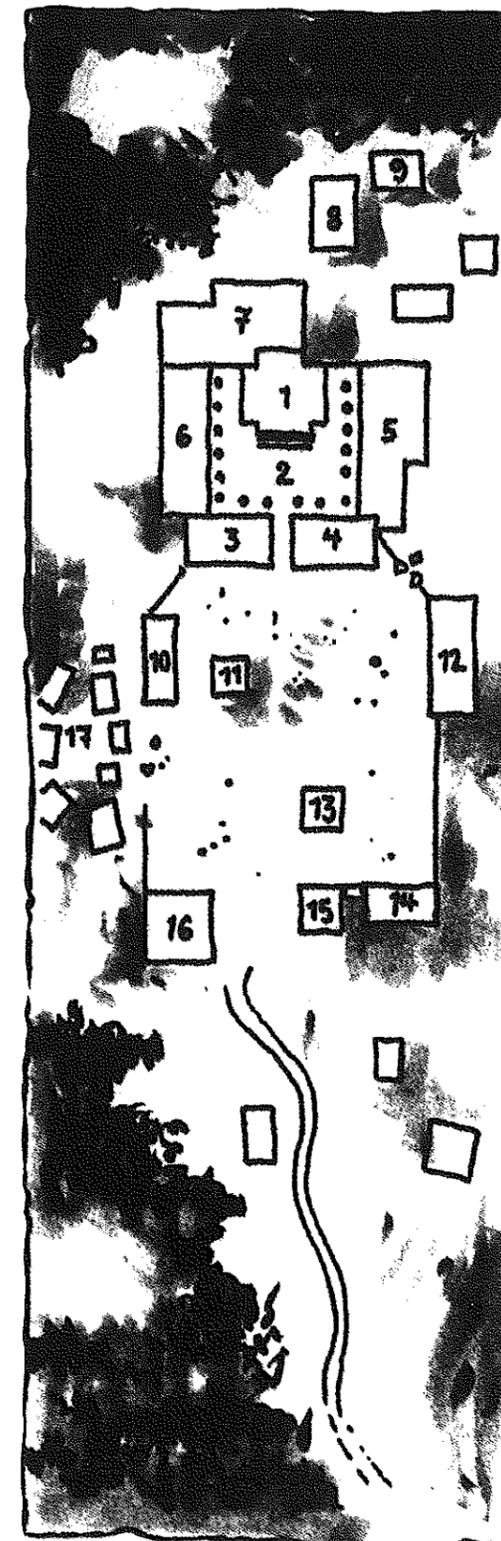
13. Le Temple de Nataraja : ce temple est dédié à Shiva Nataraja (une divinité oubliée), il est aussi ancien que celui de Kali Durga. On prétend que Nataraja s'y manifeste peu de temps avant les apparitions de la Voix du Sang.

14. La Maison des Moines : cette simple bâtisse de briques est habitée par les membres d'une petite communauté de moines qui vénèrent Kali Durga.

15. Temple Abandonné : il était autrefois dédié à l'une des Incarnations de Kali Durga.

16. La Maison de la Purification : les adorateurs qui arrivent pour la première fois dans la région doivent se purifier dans les cendres et la poussière, avant de pénétrer dans la cour extérieure. On y trouve également un puits profond, la seule source d'eau fraîche des environs.

17. Les Habitations : ce sont de simples maisons d'argile séchée habitées par les adorateurs de Kali Durga.





GAMICHICOTH

Le Faux Bienfaiteur

Il n'est pas un Ange de la Mort très important et se montre assez prudent vis-à-vis de ses pairs et d'Astaroth. Il personnifie la faim qui nous obsède et nous rend fous et travaille à répandre la misère et la famine dans le monde. Son palais est le royaume du dénuement et des besoins vitaux insatisfaits.

L'Ambassadeur de Gamichicoth

L'Incarnation de Gamichicoth, Jonathan Hayworth, dirige une organisation humanitaire internationale, la « Hayworth Emergency Aid » (HEA). Sous couvert de bienfaisance, cette agence distribue de la nourriture avariée, de l'eau empoisonnée et des couvertures contaminées aux popula-

tions les plus démunies. Les agents de la HEA ont provoqué des morts innombrables et délibérément détérioré les conditions de vie après des catastrophes. Hayworth coopère avec des gouvernements et des organismes du monde entier, corrompant les dirigeants et les employés. Des populations crédules versent de larges contributions à la HEA qui, dans l'ombre, soutient activement les dictateurs et tente sans relâche d'empêcher les nations riches d'aider les plus pauvres. L'organisation vend secrètement des armes aux pays en guerre, veillant à ce que l'aide financière soit dépensée en équipement militaire plutôt qu'en nourriture. Hayworth œuvre à propager la famine dans le tiers-monde et à aggraver la situation occidentale.

La HEA a son quartier général à New York, dans un gratte-ciel de Manhattan. Le dernier étage abrite

les appartements privés de Hayworth. Plus de cent cinquante antennes locales sont réparties dans le monde et répandent la famine dans leur zone.

Trente mille personnes environ travaillent pour la HEA, mais seuls une centaine d'individus connaissent les véritables buts de l'organisation. Dernièrement, un certain nombre de journalistes qui menaçaient de dénoncer les pratiques de l'agence ont été liquidés.

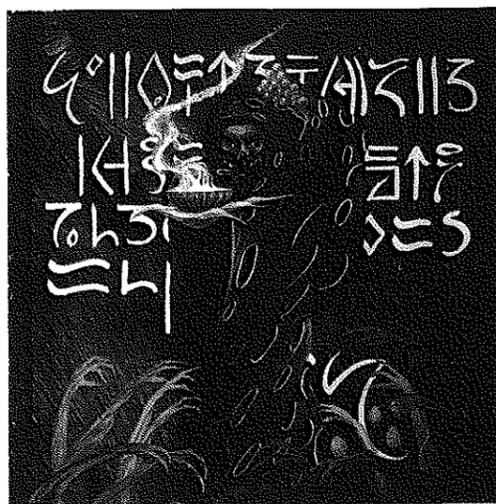
Jonathan Hayworth

Historique : Jonathan Hayworth est apparu dans les années soixante. Il a fondé la HEA et lancé une vaste série d'actions destinées à saboter toutes les formes d'aide aux régions sinistrées. Aux USA, un programme d'assistance aux sans-abri a ainsi permis de propager certaines maladies infectieuses. Hayworth a également proposé aux clochards de New York de venir s'abriter dans ce qu'il appelait des « gîtes temporaires ». Une fois installés dans ces maisons vides, les malheureux furent enfermés et finirent par mourir de faim.

Personnalité : Hayworth adore redonner confiance à quelqu'un, pour le simple plaisir de le faire retomber. Il joue avec ses victimes, les

laisse croire qu'elles seront bientôt sauvées, avant d'étouffer définitivement tout espoir.

Apparence : Hayworth est un homme grand et sec, ses cheveux gris se font rares. Malgré ses soixante ans apparents, il dégage une grande énergie. Il a le don de faire éprouver aux personnes qui l'entourent le sentiment qu'elles sont désemparées et dépendantes. Ceux qui peuvent voir au-delà de l'illusion découvriront sa véritable nature : un



squelette grotesque couvert de tissus en lambeaux, avec des crocs menaçants et des yeux avides.

Indications pour le Meneur de Jeu : parlez de façon énergique. Essayez de persuader les joueurs que vous êtes un véritable bureaucrate.

JONATHAN HAYWORTH	
AGL 40	EGO 50
FOR 40	CHA 40
CON 50	PER 30
APP 15	EDU 30

Modificateur au Jet de Terreur : -5 (sous sa forme réelle)

Taille : 1m90

Poids : 80 kg

Sens : discerne ce qui se trouve au-delà des Illusions. Voit parfaitement dans le noir.

Communication : orale ou Télépathie

Actions : 6

Bonus d'Initiative : + 28

Bonus aux Dommages : + 9

Capacité de Mouvement : 20 m/Round

Résistance aux Blessures :

11 BS = 1 BL

10 BL = 1 BG

8 BG = 1 BM

Peut subir 3 BM

END : 230

Avantages : Sensibilité à la Magie

Facultés : Télékinésie (100 kg, 10 m/s), Télépathie, Voix Dominatrice. Contrôle toutes les personnes dotées d'un Équilibre Mental compris entre -50 et -100 (un jet d'EGO est nécessaire pour éviter le contrôle), parle toutes les langues humaines.

Talents : Athlétisme 40, Chercher 40, Comédie 40, Diplomatie 50, Discrétion 40, Empathie 40, Séduction 25, Vigilance 40

Compétences Générales : Armes à Feu 40, Corps à Corps 40, Escrime 40, Lancer 40, Arc 40

Connaissances : Étiquette 50

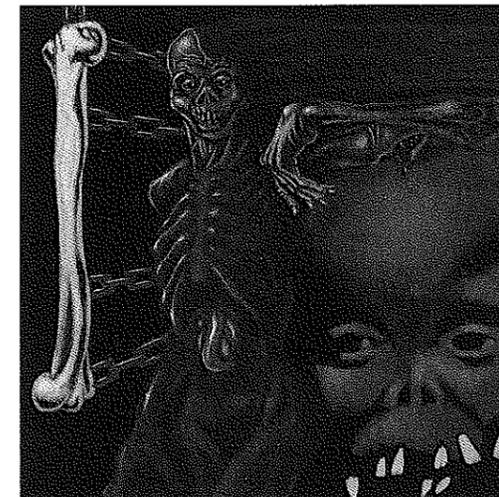
Domicile : New York

Les Esprits de la Faim

Historique : les Esprits de la Faim viennent du palais de Gamichicoth et sont les plus proches assistants de Hayworth. Ce sont des sortes de

Purgatides, des humains qui ont été emportés en Enfer après être morts d'inanition. Hayworth les utilise comme soldats pour fomenter des troubles dans les régions frappées par la famine. Il en garde aussi quelques-uns près de lui à New York.

Personnalité : les Esprits sont affamés, ils ne pensent qu'à la nourriture, l'eau, la chaleur et le repos. Ils ne sont jamais satisfaits.



Apparence : leur corps est squelettique et couvert de plaies purulentes.

Indications pour le Meneur de Jeu : vous recherchez fébrilement de l'eau et de la nourriture.

LES ESPRITS DE LA FAIM	
AGL 3D10 (16)	EGO 2D10 (11)
FOR 3D10 (16)	CHA 1D10 (6)
CON spé	PER 2D10 (11)
APP 1D5 (3)	EDU 1d10 (6)

Sens : humains

Actions : 3

Bonus d'Initiative : + 4

Bonus aux Dommages : + 3

Capacité de Mouvement : 8 m/Round

Résistance aux Blessures : chaque partie du corps possède une vie propre. Ces créatures peuvent être fragmentées, mais pas tuées. Une Blessure Grave ou Mortelle signifie qu'un membre a été arraché. S'ils sont séparés, les membres se rejoignent et reforment le corps. Cela prend 1D10 Rounds pendant le combat, si rien ne les en empêche. Chaque



partie importante possède la moitié de la FOR de la créature et peut se déplacer de 1m/Round. Si on brûle les morceaux, le corps se reformera en 24 heures. Si les cendres ont été dispersées, la reconstitution prendra plusieurs années.

END : illimitée

Avantages : Sensibilité à la Magie

Facultés : Invulnérabilité à l'électricité et à la radioactivité, toutes les facultés liées à un Équilibre Mental faible.

Talents : Athlétisme 16, Chercher 11, Discrétion 14, Vigilance 11

Compétences Générales : Conduire 10, Grimper 16, Survie 20, Armes à Feu 15, Corps à Corps (Poignard, Armes Contondantes) 15

Armes Naturelles : Crocs (Dom -6)

Habitat : Enfer/Afrique

Nombre de Créatures Rencontrées : 1D10 (6)

Les Hauries

Historique : les Hauries rôdent dans les zones sinistrées, dévorant tout ce qui est comestible. Ils mangent tous les tissus organiques morts. Les humains qui s'attardent à proximité seront affectés et commenceront à engloutir toutes les matières organiques : tissu, cuir, os... Dans les cas extrêmes, ils en viendront même à arracher leurs propres membres pour les dévorer.

Personnalité : la faim est la seule chose que les Hauries connaissent.

Apparence : les créatures ressemblent à des humains hagards, avec des dents aiguisées et de très fortes mâchoires. Ils possèdent des griffes tranchantes.

Indications pour le Meneur de Jeu : votre regard doit exprimer un désir obsessionnel. Saisissez-vous de tout ce qui vous semble comestible et dévorez-le.

LES HAURIES			
AGL 10+1D10 (16)	EGO 1d5 (3)		
FOR 10+1D10 (16)	CHA 1D10 (6)		
CON20+1D10 (26)	PER 10+1D10 (16)		

Modificateur au Jet de Terreur : + 5

Sens : bon odorat, peuvent détecter toute matière organique dans un rayon d'un kilomètre.

Communication : aucune



Actions : 3

Bonus d'Initiative : + 4

Bonus aux Dommages : + 3

Capacité de Mouvement : 8 m/Round

Résistance aux Blessures :

7 BS = 1 BL

6 BL = 1 BG

4 BG = 1 BM

END : 111

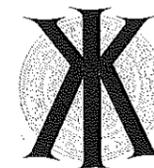
Facultés : Propage la faim - tous les humains dans un rayon d'un kilomètre sont saisis par la faim et se mettent à dévorer tout ce qui se trouve à leur portée.

Talents : Athlétisme 16, Chercher 18, Discrétion 16, Vigilance 10

Compétences Générales : Trouver de la Nourriture 50, Corps à Corps 18

Armes Naturelles : Morsure (Dom -5), Griffes (Dom -7)

Nombre de Créatures Rencontrées : 2D10 (11)



GOLAB

Le Tortionnaire

Fidèle à Astaroth, Golab est, avec Thaumiel et Hareb-Serap, un des plus puissants Anges de la Mort, il est d'ailleurs en conflit avec eux pour des raisons différentes. Il représente la douleur perpétuelle et atroce, qui nous fait renier ce que nous aimons et aimer nos bourreaux. Son palais est une immense salle de torture dans laquelle officient des Népharites et des Razides.

L'Ambassadeur de Golab

Golab se manifeste dans notre monde sous l'apparence du Docteur Mortimer Blanco. Sa nationalité reste un mystère, on sait seulement qu'il apparut à Mexico au printemps 1973. Après avoir établi des contacts solides avec les représentants de la junte militaire et des forces révolutionnaires de toute l'Amérique Latine, il rassembla autour de lui un groupe de médecins adeptes de la torture. Depuis 1979, son organisation joue le rôle de « conseillers en torture » et offre ses services à l'armée et à la police des gouvernements du continent et du reste du monde.

Ils mettent au point de nouvelles méthodes de supplice et les enseignent à des tortionnaires venus de la terre entière. Ils ne prennent jamais parti dans les conflits politiques et se tournent aussi bien vers les gouvernements que vers les guérilleros, du moment qu'ils sont payés. Ils testent leurs nouveaux procédés sur les prisonniers politiques, les enfants abandonnés et les journalistes trop curieux.

Blanco possède une très grande influence en Amérique Latine. Les divers gouvernements, les

armées et les guérilleros lui sont redevables. Se heurter à lui revient à s'exposer à une mort certaine et une horrible agonie. En répandant à travers le monde ses connaissances en matière de torture et de souffrance, il accroît sans cesse le pouvoir de Golab. Il espère également empêcher l'Amérique du Sud de trouver une stabilité politique. Il collabore étroitement avec le général Juan Martinez, l'incarnation de l'Ange de la Mort Hareb-Serap.

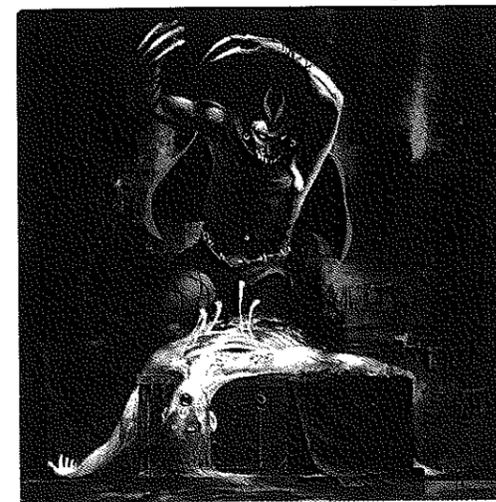
Plus de cent médecins sont membres de l'organisation du Dr Blanco. Ils sont protégés par une unité d'élite de deux mille cinq cents soldats du général Martinez et mille légionnaires des forces d'Astaroth. Leur base est un laboratoire secret au sud du Venezuela où un millier d'agents sont chargés de kidnapper ou d'acheter des victimes pour les expériences. La plupart de celles-ci sont de pauvres immigrants sans attaches qui se sont aventurés dans la jungle.

Los Renunciones

À l'origine, Los Renunciones était une mission située au plus profond de la jungle, près de l'Orénoque. Elle fut réquisitionnée au début des années 80 par le Dr Blanco, qui la transforma en un établissement de torture moderne. Plusieurs huttes et bâtiments s'étendent à proximité du fleuve, un petit aérodrome a été installé derrière le complexe.

Les plus farouches ennemis d'Astaroth sont amenés ici pour subir toutes sortes de « traitements ». Sous la bâtisse

principale, une entrée secrète mène en Enfer, au Palais de Golab. Les humains qui pénètrent dans ce lieu doivent réussir un jet d'EGO pour ne pas céder





à l'obsession de la souffrance et de l'humiliation, la leur ou celle des autres.

Blanco est un homme résolument moderne. Son établissement ne ressemble en rien à une salle de torture médiévale. Tout est neuf, quoique pas toujours très propre. Les constructions sont en acier, tuiles et ciment. Les bâtiments latéraux sont occupés par des médecins venus se former aux techniques du docteur, ainsi que par des soldats et des domestiques.

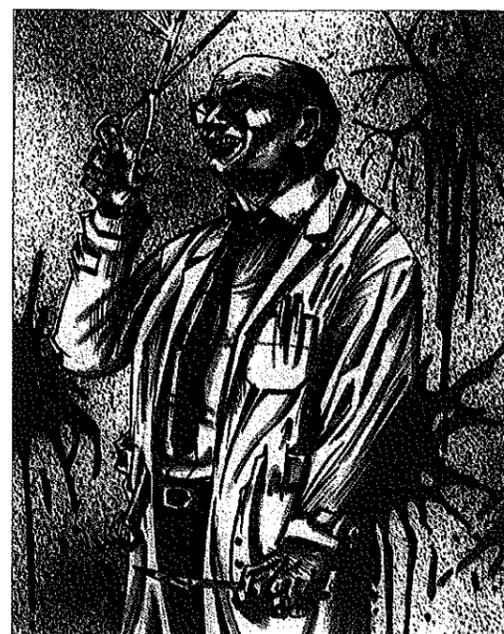
Dans la jungle, derrière l'édifice principal, ont été installées des rangées de cages d'acier rouillé dans lesquelles sont détenus des prisonniers attendant leur « traitement ». Les ennemis des Anges de la Mort et d'Astaroth sont directement emmenés vers les salles de torture. Seuls sont retenus dans ces cages les sujets d'expérience sans valeur aux yeux de l'Ange de la Mort, indiens ou immigrants kidnappés, enfants des rues abandonnés ou guérilleros égarés.

Mortimer Blanco

Historique : (voir « l'Ambassadeur de Golab »)

Personnalité : Blanco est littéralement possédé par l'idée de souffrance. L'horreur et la douleur sont sa nourriture et il ne peut vivre sans elles.

Apparence : le Dr. Blanco est l'une des incarnations les plus terrifiantes qui soient. Il ne possède pas de forme humaine stable et n'en revêt une que pour ses affaires. Il se présente alors comme un



homme de petite taille, au crâne clairsemé, portant d'épaisses lunettes. Lorsqu'il torture quelqu'un, il préfère se manifester sous une forme démoniaque pour l'effrayer. Il change d'aspect sans difficulté. Il capte souvent des images de proches ou d'amis dans l'esprit de ses victimes et prend leur apparence. Les valeurs qui suivent ne concernent que le Mortimer Blanco « humain ».

Indications pour le Meneur de Jeu : riez silencieusement, comme un dément. Faites des insinuations lourdes de menaces, essayez d'effrayer les personnages.

MORTIMER BLANCO	
AGL 60	EGO 50
FOR 60	CHA 30
CON 50	PER 40
APP 8	EDU 40

Modificateur au Jet de Terreur : -5 (sous sa forme réelle)

Taille : 1 m60

Poids : 60 kg

Sens : discerne ce qui se trouve au-delà des Illusions. Peut sentir la terreur et la souffrance chez les autres.

Communication : orale ou Télépathie

Actions : 8

Bonus d'Initiative : + 48

Bonus aux Dommages : + 13

Capacité de Mouvement : 30 m/Round

Résistance aux Blessures :

11 BS = 1 BL

10 BL = 1 BG

8 BG = 1 BM

Peut subir 3 BM.

END : 230

Avantages : Sensibilité à la Magie

Facultés : Télépathie, Voix Dominatrice, Changement de Forme (prendre une apparence démoniaque), Contrôle toutes les personnes dotées d'un Équilibre Mental compris entre - 50 et - 100 (un jet d'EGO est nécessaire pour éviter de tomber sous son emprise). Parle toutes les langues humaines.

Talents : Athlétisme 50, Chercher 40, Comédie 40, Diplomatie 70, Discrétion 50, Empathie 40, Vigilance 40

Compétences Générales : Interroger (Torture) 70, Armes à Feu 50, Corps à Corps 60



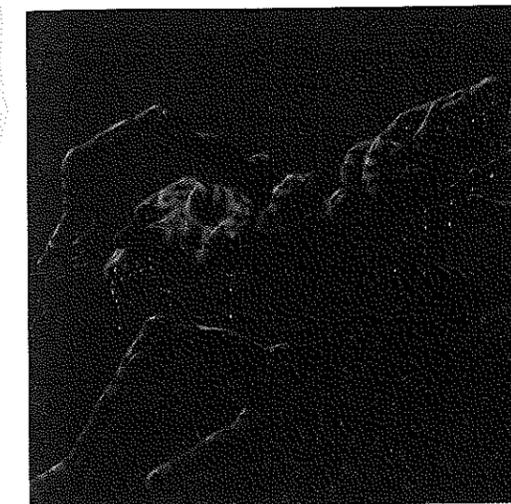
Connaissances Universitaires : Anatomie 50, Biologie 30, Chimie 30, Médecine 30, Pathologie 50, Toxicologie 40

Domicile : Los Renunciones

Les Crucificateurs

Historique : ce sont des tortionnaires issus de l'Enfer, fidèles serviteurs de Golab.

Personnalité : ils ont été créés pour torturer les Hommes et ne savent faire que cela.



Apparence : ils possèdent le même genre de squelette pseudo-métallique que les Razides, mais leurs traits sont moins humains et moins réguliers. Ils peuvent avoir plus de deux jambes, plusieurs bras et même plusieurs têtes. Leurs organes internes et leur chair sont putréfiés, infestés de parasites et débordent en partie de leur squelette. Leur peau présente une couleur noire et verdâtre, avec des traces de rouge et de blanc jaunâtre. Ils hantent notre monde mais n'ont pas forme humaine. Les humains dotés d'un Équilibre Mental proche de zéro évitent inconsciemment de remarquer leur présence.

LES CRUCIFICATEURS	
AGL 20+2D10 (26)	EGO 2D10 (11)
FOR 20+4D10 (31)	CHA 1D5 (3)
CON 20+4D10 (31)	PER 20+1D10 (26)
APP 1D5 (3)	EDU 1D10 (6)

Modificateur au Jet de Terreur : +/- 0

Taille : 3 m

Poids : 400 kg

Sens : aiguisés, perçoivent les infrarouges et les ultraviolets

Actions : 4

Bonus d'Initiative : + 14

Bonus aux Dommages : + 7

Capacité de Mouvement : 13 m/Round

Résistance aux Blessures :

8 BS = 1 BL

7 BL = 1 BG

5 BG = 1 BM

Peut subir 2 BM.

END : 134

Protection Naturelle : 3

Talents : Athlétisme 26, Chercher 17, Discrétion 26, Vigilance 17

Compétences Générales : Interroger (Torture) 30, Armes à Feu 20, Corps à Corps 20, Arc 20, Arbalète 20

Connaissance : Hypnose 20

Connaissances Universitaires : Chimie (Poisons & Drogues) 20, Médecine 20

Magie : Connaissance de la Mort 30 (tous les sorts à 15)

Habitat : Los Renunciones

Les Voix de la Douleur

Historique : les Voix de la Douleur sont des parasites d'environ cinquante centimètres de long, qui se nourrissent des créatures qu'elles dévorent de l'intérieur. Elles attaquent leurs victimes en s'introduisant par la bouche ou par l'anus, puis s'installent dans l'estomac. Elles se mettent ensuite à dévorer les entrailles. Grâce à une sécrétion spéciale, elles empêchent leur hôte de perdre conscience ou de mourir. La personne infectée souffre le martyr pendant de nombreux jours. À la fin, il ne subsiste plus d'elle que le cerveau, le système nerveux et une enveloppe vide. Le parasite émet alors un liquide corporel qui cause de terribles souffrances au système nerveux. Lorsque le corps finit par se désagréger, le parasite se sépare en deux individus qui s'échappent de l'organisme, à la recherche de nouvelles victimes. Il leur faut 10+1D10 jours pour détruire totalement leur proie. Après 5 jours, les dégâts sont déjà irréparables et la victime ne peut plus être sauvée. À ce



stade, seul le fluide sécrété par la créature la maintient en vie.

Apparence : les Voix de la Douleur ressemblent à des vers jaunâtres se déplaçant très vite.



Longueur : 50 cm

Sens : odorat très développé

Actions : 4

LES VOIX DE LA DOULEUR

AGL 20+ID10 (26)

FOR ID10 (6)

CON ID10 (6)

Bonus d'Initiative : + 14

Bonus aux Dommages : +/- 0

Capacité de Mouvement : 13 m/Round

Résistance aux Blessures :

4 BS = 1 BL

3 BL = 1 BG

2 BG = 1 BM

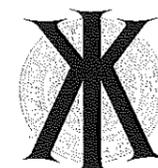
END : 65

Armes Naturelles : attaque par la bouche ou l'anus, de préférence lorsque la victime est endormie. La créature émet une sécrétion qui plonge cette dernière dans une sorte de léthargie (un jet de 2D10 sous CON/2 est nécessaire pour résister). Il faut ensuite ID10 Rounds au parasite pour pénétrer dans le corps. Si la victime est consciente, elle peut tirer le parasite et l'enlever.

Nombre de Créatures Rencontrées : leur nombre exact est inconnu, elles sont cependant peu nombreuses.

Dans une triste et vaste plaine
La main du Seigneur m'a conduit.
De nombreux ossements la campagne était pleine ;
L'effroi me précède et me suit.
Je parcours lentement cette affreuse carrière,
Et contemple en silence, épars sur la poussière,
Ces restes desséchés d'un peuple entier détruit.

Le Franc de Pompignan
« La Résurrection des Morts »



TOGARINI

Protecteur des Nécromanciens

Togarini est l'ombre de Tiphareth. La disparition du Démiurge a réduit sa puissance et une révolte ratée contre Astaroth l'a contraint à se réfugier dans notre monde.

S'il est éliminé il sera anéanti pour toujours, il s'est donc tout naturellement allié aux puissants Conjureurs de la Mort d'Europe du Sud.

Il représente la Mort emprisonnée dans un cadavre pourrissant et transforme en souffrance notre angoisse face au trépas. Il espère retrouver un jour sa place parmi ses égaux qui, pour le moment, le dédaignent.

Togarini agit par l'intermédiaire de son réseau de Nécromanciens et de Conjureurs pratiquant la Magie Noire. Il essaie d'accroître son pouvoir, capturant les humains qui errent dans ses purgatoires ou s'intéressant aux cadavres en décomposition. Néanmoins, son influence reste limitée ; ses Razides et ses serviteurs ne sont guère nombreux.

L'Incarnation de Togarini

Luigi Cantorre est l'Incarnation de Togarini. Ce Nécromancien vivait autrefois en Italie, avant que les Licteurs du Vatican ne le forcent à prendre la fuite. Il a trouvé refuge à Djeraba, une petite colonie d'artistes dans le sud de la Tunisie. Il n'a pas tardé à asseoir sa domination sur les environs et à y rassembler des disciples. L'endroit est désormais dédié à la Mort et à la Magie Noire.

Les artistes et les villageois qui tentèrent de s'opposer à ces changements furent transformés en morts-vivants, âmes tourmentées prisonnières de

leurs chairs en putréfaction. Djeraba est devenu un lieu de rencontre pour les Nécromanciens et autres adeptes de la Magie Noire. Cantorre est parvenu à

aplanir leurs dissensions et à former un groupe d'ampleur internationale disposant de contacts fiables et d'une large influence.

Cantorre vise à emprisonner l'Homme dans la chair putrescente. Les Magiciens qui tentent de suivre ses enseignements se tournent invariablement vers le côté sombre de leur Art et n'ont plus aucune chance d'approcher l'Éveil. Ses projets sont simples : il espère

détruire toute vie autour de la Méditerranée et piéger les êtres vivants dans leur cadavre. À Djeraba, il dirige soixante-quinze Nécromanciens expérimentés ainsi qu'une centaine d'acolytes, protégés par une armée de morts-vivants et de créatures tout droit sorties de l'Enfer.

Il est quasiment impossible de trouver Djeraba si l'on ne sait pas où chercher. Son emplacement n'est signalé sur aucune carte et les routes ne sont praticables qu'en été. En hiver, le village est entouré de marais salants. La nature alentour dépérit : l'herbe, les palmiers, les animaux... Tout meurt et pourrit. La population des environs n'élève plus de chameaux ni de moutons à proximité. Les autochtones fuient cet endroit comme la peste et se méfient de ceux qui s'y intéressent.

Djeraba

Le village de Djeraba se trouve au centre d'un périmètre stérile qui s'étend au rythme d'un mètre par mois et a déjà détruit un village tout proche. Ses habitants ont été transformés en morts-vivants.





Le groupe de berbères qui avait essayé de tuer l'Incarnation de l'Ange de la Mort a été changé en une troupe de morts-vivants qui gardent désormais le village, montés sur des hybrides infernaux.

À l'origine, Djeraba n'était qu'un petit village situé près d'une oasis, quelques maisons d'argile ou taillées à même la roche tendre de la vallée. Dans les années vingt, des artistes européens vinrent s'y installer. Lorsque Cantorre fit son apparition une dizaine d'années plus tard, la moitié des habitants étaient des européens. L'oasis ne tarda pas à disparaître. Les sources sont toujours là, mais plus rien ne pousse. On peut encore apercevoir quelques palmiers desséchés, mais il n'y a plus aucune créature vivante dans les environs, excepté les disciples de Cantorre. Les petites bicoques n'ont pas changé.

Les morts-vivants hantent le désert qui s'étend alentour. Des milliers de cadavres momifiés sont enfouis dans le sable d'où ils peuvent se lever sur l'ordre de Cantorre. Les Cavaliers des Sables, les serviteurs morts-vivants de Cantorre, capturent les humains imprudents et les ramènent à Djeraba, où ces derniers deviennent les victimes de rituels nécromantiques.

Luigi Cantorre

Historique : Cantorre est peut-être l'Incarnation la plus puissante qui soit, car tout le pouvoir de Togarini se manifeste dans son être. Il répand la désolation autour de lui, ceux qui l'approchent doivent réussir un jet d'EGO pour résister à son influence et devenir la proie d'une intense fascination pour la mort et la corruption. Les humains dont l'Équilibre Mental est négatif voient ce dernier baisser d'un point par jour, jusqu'à -100.

Personnalité : Cantorre est une personne excessivement prudente. Il est protégé par des sorts de protection et des gardes du corps. Il sait que son existence et peut-être même la Connaissance de la Mort toute entière, sont liées à la préservation de son enveloppe physique.

Apparence : quiconque peut voir au-delà des illusions apercevra une masse informe et apparemment illimitée de corps décomposés et de cadavres momifiés. Les autres ne verront qu'un homme de grande taille à la peau sombre et aux cheveux noirs.

Indications pour le Meneur de Jeu : montrez-vous arrogant. Tenez-vous droit, tête haute et regardez ceux qui vous entourent avec un air méprisant.



LUIGI CANTORRE	
AGL 70	EGO 60
FOR 80	CHA 40
CON 80	PER 40
APP 20	EDU 50

Modificateur au Jet de Terreur : -10 (sous sa forme réelle)

Taille : 1 m80

Poids : 90 kg

Sens : discerne ce qui se trouve au-delà des illusions. Voit parfaitement dans le noir, peut évaluer l'Équilibre Mental d'un humain.

Communication : orale ou Télépathie

Actions : 9

Bonus d'Initiative : + 58

Bonus aux Dommages : + 16

Capacité de Mouvement : 35 m/Round

Résistance aux Blessures :

17 BS = 1 BL

16 BL = 1 BG

14 BG = 1 BM

Peut subir 5 BM.

END : 350

Avantages : Sensibilité à la Magie

Facultés : Télékinésie (100 kg, 10 m/s), Télépathie, Voix Dominatrice. Contrôle toutes les personnes



dotées d'un Équilibre Mental compris entre -50 et -100. Un jet d'EGO est nécessaire pour résister au contrôle. Parle toutes les langues humaines.

Talents : Athlétisme 60, Chercher 50, Comédie 50, Diplomatie 50, Discrétion 50, Empathie 50, Vigilance 50

Compétences Générales : Conduire 20, Grimper 40, Psychologie 40, Armes à Feu 50, Corps à Corps 60, Escrime 60, Lancer 60, Arcs et Arbalètes 60

Connaissances : Art 40, Hypnose 30, Sciences Occultes (Astrologie, Numérologie) 40

Connaissances Universitaires : Anthropologie 40, Archéologie 40, Histoire 40, Linguistique 40, Littérature 40, Philosophie 40, Théologie 40

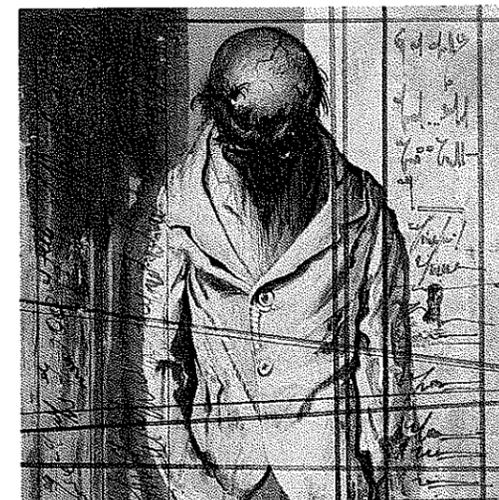
Magie : maîtrise la Connaissance de la Mort sous toutes ses formes comme un Éveillé, sans jets de Compétence ou de Pertes d'Endurance.

Domicile : Djeraba

Azaqui

Historique : jusqu'en 1966, Azaqui était un Licteur au service de l'armée tunisienne, époque à laquelle il fut envoyé à Djeraba pour enquêter sur ce qui s'y passait. Ses hommes furent massacrés et lui-même fut transformé en mort-vivant après un rituel connu de Togarini seul (il est normalement impossible de transformer un Licteur en mort-vivant). Azaqui est lié à Cantorre, auquel il sert de garde du corps.

Personnalité : au fond de lui-même, il est rempli d'une terrible haine à l'égard de celui-ci, notamment à cause de ce qu'il lui a fait subir.



Apparence : il est désormais prisonnier de son corps pourrissant, même les humains peuvent le voir sous sa véritable apparence.

AZAQUI	
AGL 25	EGO 10
FOR 40	CHA 3
CON spé.	PER 30
APP 1	EDU 30*

* Mauvaise mémoire

Modificateur au Jet de Terreur : +/-0

Taille : 2 m50

Poids : 450 kg

Sens : perçoit les infrarouges et les ultraviolets

Communication : peut bredouiller quelques mots

Actions : 4

Bonus d'Initiative : + 13

Bonus aux Dommages : + 8

Capacité de Mouvement : 13 m/Round

Résistance aux Blessures : chaque partie du corps possède une vie propre. Le corps peut être découpé en morceaux, mais ne peut être tué. L'équivalent d'une BG ou d'une BM signifie qu'une partie du corps a été sectionnée. Si un membre est coupé, celui-ci est attiré vers le corps et se réunit à lui en 1D10 Rounds (pourvu qu'il n'y ait aucun obstacle). Chaque partie principale a un Score égal à un Score de 20 en Force et se déplace de 1m/Round. Si une de ces parties est brûlée et réduite en cendres, elle est détruite.

END : illimitée

Protection Naturelle : 2

Talents : Athlétisme 30, Chercher 30, Diplomatie 6, Discrétion 15, Empathie 20, Vigilance 30

Compétences Générales : Armes à Feu 25, Corps à Corps (Poignard, armes contondantes) 30, Escrime 30

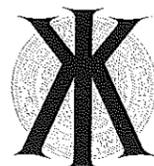
Armes Naturelles : Crocs (Dom -6)

Équipement : Dagues et Steyr AUG

Domicile : Djeraba

Les Cavaliers des Sables

Historique : les Cavaliers des Sables appartiennent à une tribu qui fut vaincue par Cantorre lorsqu'elle attaqua Djeraba. Ils montent d'étranges chevaux que l'Ange de la Mort a créés à partir de créa-



tures de l'Enfer. Ils protègent le site et font des raids sur les villages voisins, dont les habitants ont à plusieurs reprises menacé d'attaquer les Conjureurs.

Personnalité : ils sont privés de personnalité. Ils obéissent servilement à Luigi Cantorre qui a condamné aux tourments éternels de l'Enfer ceux qui refusaient de suivre ses ordres.



Apparence : leurs corps ont été momifiés, ils sont drapés dans de longs manteaux noirs.

LES CAVALIERS DES SABLES			
AGL 2D10 (11)	EGO 1D10 (6)		
FOR 10 + 2D10 (21)	CHA 1D10 (6)		
CON spéciale	PER 2D10 (11)		
APP 1D10 (6)	EDU 1D5 (3)		

Modificateur au Jet de Terreur : +/- 0 (sous sa forme réelle)

Sens : identiques à un humain, absence de toucher.

Communication : langage des signes. La partie du cerveau qui contrôlait la parole a été détruite.

Actions : 2

Bonus d'Initiative : -

Bonus aux Dommages : + 3

Capacité de Mouvement : 6 m/Round

Résistance aux Blessures : chaque partie du corps possède une vie propre. Le corps peut être découpé en morceaux, mais ne peut être tué. L'équivalent d'une BG ou d'une BM signifie qu'une partie du corps a été sectionnée. Si un membre est coupé, celui-ci est attiré vers le corps et se réunit à lui en 1D10 Rounds (pourvu qu'il n'y ait aucun

obstacle). Chaque partie principale a un Score égal à la moitié de la Force du Cavalier et se déplace de 1 m par Round. Si une de ces parties est brûlée et réduite en cendres, elle est détruite.

END : illimitée

Équilibre Mental : -50 -5D10 (-95)

Facultés : Invulnérabilité à la radioactivité. N'a besoin ni d'oxygène, ni de nourriture, ni d'eau.

Talents : Athlétisme 15, Chercher 30, Discrétion 15, Vigilance 15

Compétences Générales : Grimper 15, Armes à Feu 25, Corps à Corps (Poignard) 50, Escrime 30, Arcs et Arbalètes 60

Connaissances : Sciences Occultes (Astrologie et Numérogie) 60

Équipement : épée (similaire à un sabre), bouclier de cuir séché, fournissant 10 + 1D10 points de protection (armes blanches) ou 5 + 1D10 points de protection (armes à feu), vêtements bleus.

Habitat : Djeraba

Nombre de Créatures Rencontrées : 5+1D10

Les Adjini

Historique : les Adjini sont les montures des Cavaliers des Sables, ils sont issus d'un croisement entre des chevaux berbères et des créatures infernales invoquées par Cantorre.

Apparence : de loin, ils ressemblent à des chevaux ordinaires. Ils sont plus grands, possèdent des crocs de prédateurs et peuvent prendre la couleur de leur environnement pour se camoufler.

LES ADJINI			
AGL 10+1D10 (16)	FOR 20+2D10 (31)		
CON 20+1D10 (26)	PER 10+2D10 (21)		

Longueur : 3 m

Hauteur : 1 m80

Poids : 500 kg

Sens : voient parfaitement dans le noir

Actions : 2

Bonus d'Initiative : + 4

Bonus aux Dommages : + 6

Capacité d'Encombrement : 150 kg

Capacité de Mouvement : 15 m/Round

Résistance aux Blessures :

7BS = IBL

6BL = 1BG

4BG = 1BM



END : 110

Protection Naturelle : 2

Facultés : Camouflage (peuvent changer de couleur et de motif de robe en accord avec l'environnement). Tous ceux qui ne distinguent pas les infrarouges ont un malus de -5 sur leurs chances de toucher.

Talents : Athlétisme 23, Chercher 20, Discrétion 30, Vigilance 20

Compétences Générales : Corps à Corps 20

Armes Naturelles : Coup de Sabot (Dom -3), Morsure (Dom -7)

Habitat : Sahara

Carte de Djeraba

1. Maison des Initiés. Une bâtisse bien entretenue, comportant cinq chambres, c'est là que résident les quatre plus proches disciples de Cantorre : deux tunisiens, un grec et un américain. L'intérieur est meublé dans le style tunisien. Les serveurs sont des morts-vivants.

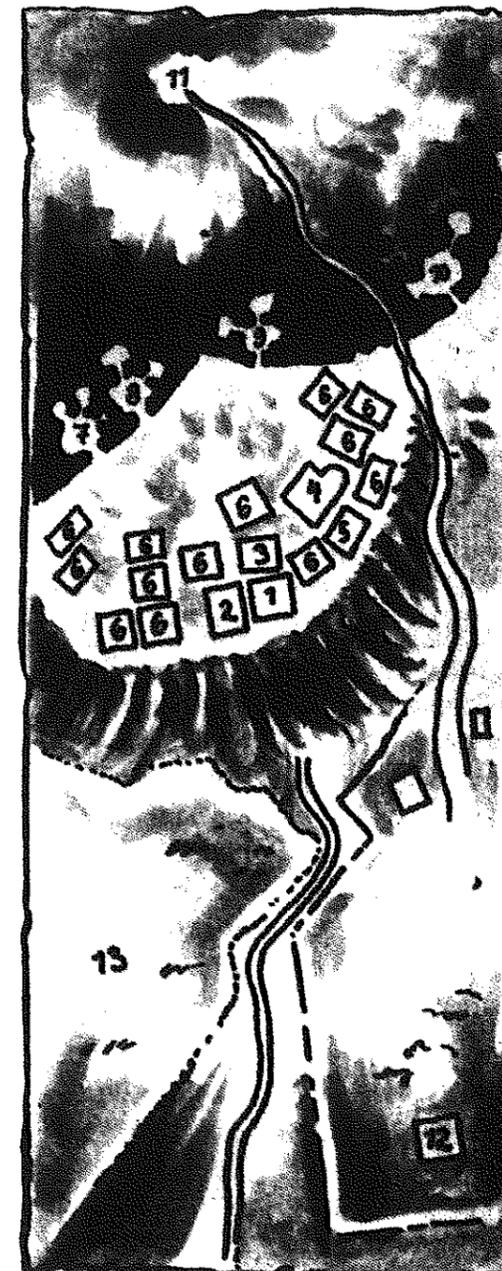
2. Maison des Novices. Les nouveaux fidèles sont testés avant d'être acceptés dans la communauté. Ils vivent pauvrement dans les quatre chambres d'une mansarde délabrée. On peut y loger jusqu'à dix personnes.

3. Mahmoud Lefik. Lefik est le second de Cantorre, une personne en qui il a toute confiance. Il a décoré l'une des maisons de tapis précieux, d'œuvres d'art et de meubles en bois rare. Aucun être vivant n'est autorisé à y pénétrer, il est servi et protégé par huit morts-vivants. Son Sanctuaire se trouve sous la maison.

4. Maison Commune. Cette habitation appartenait autrefois à l'homme le plus riche du village. Elle possède deux étages et une cour intérieure. Elle sert aujourd'hui de cuisine collective et de salle de réunion. Les invités sont logés à l'étage supérieur.

5. Maison de Sadim Nassir. Sadim est le seul villageois vivant restant à Djeraba. Avant l'arrivée des Conjureurs, il était l'un des hommes les plus riches du village. Cantorre épargna sa vie pour conserver les contacts que ce dernier entretenait avec les villages voisins. Sadim vit désormais dans le dénuement le plus complet et sa demeure est complètement délabrée. Il y est enfermé en permanence, ne sortant que lorsque Cantorre fait appel à lui.

6. Maison des Disciples. Certaines maisons du village se sont effondrées, mais la plupart sont habitées par les Nécromanciens et leurs disciples.





7. Appartements de Cantorre. Cantorre vit la plupart du temps dans une caverne creusée à même la roche, entouré d'une vingtaine de serviteurs et de gardes morts-vivants. Son sanctuaire privé est situé dans les profondeurs et aucun être vivant ne peut y entrer. L'endroit est protégé par des sorts très puissants : quiconque pénètre en ces lieux et rate un jet sous son EGO/2 meurt en quelques instants et commence à se transformer en mort-vivant. La métamorphose s'achève en vingt-quatre heures.

8. Réserves de Nourriture. Ces cavernes étaient déjà utilisées par les habitants précédents. On y stocke de grandes quantités de nourriture, protégées par des sorts qui éloignent les insectes et les morts-vivants.

9. Tamara. Ce mort-vivant existait déjà avant l'arrivée de Togarini. Cette femme berbère a été magiquement liée à son corps momifié il y a de cela des centaines d'années. Elle est totalement sénile depuis longtemps. Cantorre la trouve amusante et la laisse errer dans le village.

10. Les Temples. Sur l'autre rive du cours d'eau se trouvent les temples des Nécromanciens, dédiés

à la Mort et à Togarini. On y accomplit des rituels importants. On distingue huit salles différentes, dont cinq souterraines. Seul Cantorre est autorisé à pénétrer dans les chambres les plus reculées.

11. La Source de la Mort. L'eau de la source de Djeraba est empoisonnée depuis l'arrivée de Cantorre. Les Conjureurs peuvent en boire, mais n'importe qui d'autre peut mourir simplement en l'effleurant. Cette eau doit être traitée comme un poison ayant une force de 3D10 qui tue si le résultat est supérieur à la CON de la victime. Dans les autres cas, cette dernière tombe gravement malade.

12. Cavaliers des Sables. Les Cavaliers des Sables s'abritent dans cette vieille bâtisse, au milieu des dattiers pétrifiés. Leurs chevaux sont parqués dans un enclos. C'est d'ici que les cavaliers lancent leurs raids, attaquant les voyageurs et les habitants des autres villages.

13. Les Champs des Morts. Des milliers de villageois et d'étrangers ont été momifiés et enterrés dans ce champ. Sur un mot de Cantorre, ils se lèveront pour attaquer d'éventuels intrus.



Djeraba



HAREB-SERAP

Le Corbeau des Champs de Bataille

L'un des plus puissants Anges de la Mort est aussi le plus fidèle serviteur d'Astaroth, dont il est le commandeur suprême des armées. Il représente la guerre gratuite dans laquelle les protagonistes se détruisent mutuellement. Il espère s'emparer un jour du fief du rebelle Thaumiel. S'il s'oppose à Golab, il doit être plus discret, ce dernier étant lui aussi resté dévoué au Seigneur des Ténèbres.

Son Palais infernal est un ensemble de camps militaires dévastés et de champs de bataille sanglants. Il est peuplé de Légionnaires et de Razides qui ne cessent de s'entre-tuer et sont perpétuellement ressuscités pour retourner aussitôt au combat.

Hareb-Serap prépare les Légions des Ténèbres à l'Apocalypse. Les Razides qui le servent le haïssent, ils sont fatigués d'être continuellement massacrés sur les champs de bataille. Soutenus par Netzach, certains d'entre eux complotent une révolte.

L'Ambassadeur d'Hareb-Serap

Le Général Juan Martinez, un ancien soldat cubain, est à la fois l'Ambassadeur et l'Incarnation d'Hareb-Serap. Il a rompu le contact avec ses anciens employeurs et essaie maintenant de réunir sous son seul commandement toutes les armées d'Amérique Latine. Par le chantage et la corruption, la menace et la magie, il a persuadé les forces importantes de plusieurs pays de se joindre à lui, un quart des forces armées d'Amérique Latine l'ont déjà rejoint.

Le Général Juan Martinez a également deux cent mille Légionnaires d'Astaroth sous ses ordres. Il prépare ses plans en vue de l'Apocalypse, la bataille finale qui entraînera notre réalité dans l'Enfer. Rien d'autre ne l'intéresse.

Martinez est un maître brutal et cruel qui n'hésite pas à envoyer ses hommes vers une mort certaine. Sur le champ de bataille, il abandonne sa forme humaine et revêt l'apparence d'une créature monstrueuse proche d'un Razide. Pour lui, le seul but de la guerre est la destruction de toute vie. Les motifs économiques ou politiques et la notion

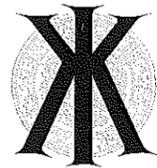
de prestige lui sont totalement étrangers.

Dispersés dans une multitude de bases militaires, les Légionnaires attendent maintenant l'ultime bataille. Martinez lui-même, accompagné d'une légion d'élite forte de dix mille soldats, s'est installé dans une base souterraine quelque part en Argentine. Ses Razides ont l'intention de se rebeller. Beaucoup trop d'entre eux ont été inutilement sacrifiés sur l'autel de la guerre pour que les survivants puissent rester loyaux. Ils projettent de tuer l'Incarnation dès que l'occasion se présentera.

Quartiers Généraux

Le Q.G. de Martinez est situé sur les rives d'un affluent du Paraguay, au sud d'Asunción. La base a été creusée à même la roche, près de la rivière. Bâtie dans les années cinquante par des nazis en exil, elle fut abandonnée en 1961 après qu'une inondation l'ait rendue inhabitable. Elle était submergée par les eaux depuis plus de quinze ans lorsque Martinez en prit possession. Il est parvenu





à l'assécher, mais elle reste couverte d'algues et les dégâts qu'elle a subis sont encore visibles. Si le Général venait à mourir, le fleuve la recouvrirait en moins de dix minutes. Des escaliers et des ascenseurs récents descendent dans les profondeurs des installations, qui comptent cent quarante pièces reliées par de nombreux couloirs.

Martinez s'est entouré de Razides, d'Oaxici et de Légionnaires qui sont cantonnés dans un petit camp militaire installé en surface. Il appartient officiellement aux forces frontalières argentines. Un Razide commande le camp en majorité occupé par des Légionnaires, il est de notoriété publique que Martinez erre souvent dans les parages. La population locale s'est enfuie, terrifiée par les Légionnaires et les Oaxici. On ne trouve aucune ferme ni village à moins de cinq kilomètres à la ronde.

Au nord du Q.G. se trouve un immense cantonnement de Légionnaires camouflé en avant-poste frontalier. Il est situé dans les marais au sud du Pilcomayo et abrite plus de vingt mille soldats de la Seconde Légion. Les escarmouches avec les troupes paraguayennes de l'autre côté de la frontière sont quotidiennes.

Juan Martinez

Forme Humaine



Historique : les militaires le trouvent efficace et extrêmement consciencieux. Il laisse généralement une très bonne impression aux humains qui le rencontrent pour la première fois. Pour ses hommes, Martinez est ambitieux, très énergique et prodigue d'encouragements avant le combat. Tous ceux qui l'approchent doivent réussir un jet d'EGO pour ne pas être submergés par un sentiment d'agressivité et une intense soif de combat.

Personnalité : Martinez est un excellent acteur lorsqu'il encourage ses soldats ou discute tactique avec ses officiers. En réalité, les êtres vivants ne sont pour lui que des cadavres potentiels sur un champ de bataille. Il est dévoré par l'ambition.

Apparence : Martinez est un homme d'une quarantaine d'années, très bronzé, aux traits durs et au regard perçant. Toujours vêtu d'un uniforme militaire, il mâchonne en permanence de vieux cigares cubains. Quiconque peut voir au-delà des Illusions découvre sa forme démoniaque.

Indications pour le Meneur de Jeu : mâchez un cigare imaginaire. Tenez-vous droit. Posez sur tous ceux qui s'adressent à vous un regard inquisiteur.

JUAN MARTINEZ (FORME HUMAINE)	
AGL 60	EGO 30
FOR 60	CHA 50
CON 60	PER 40
APP 15	EDU 30

Taille : 1 m90

Poids : 100 kg

Sens : discerne ce qui se trouve au-delà des Illusions. Voit parfaitement dans le noir.

Communication : orale ou Télépathie

Actions : 8

Bonus d'Initiative : + 48

Bonus aux Dommages : + 13 (+ 23 Commando)

Capacité de Mouvement : 30 m/Round

Résistance aux Blessures :

13 BS = 1 BL

12 BL = 1 BG

10 BG = 1 BM

Peut subir 3 BM

END : 240

Avantages : Sensibilité à la Magie

Facultés : Télékinésie (100 kg, 10 m/s), Télépathie, Voix dominatrice. Contrôle toutes les personnes dotées d'un Équilibre Mental compris



entre - 50 et - 100. Un jet d'EGO est nécessaire pour éviter le contrôle. Parle toutes les langues humaines.

Talents : Athlétisme 60, Chercher 35, Comédie 40, Diplomatie 50, Discrétion 50, Empathie 35, Vigilance 35

Compétences Générales : Commandement 50, Conduire 20, Armes à Feu 60, Corps à Corps (Entraînement Commando) 60, Escrime 60, Lancer 60

Connaissances : Pilotage 20

Équipement : Tenue de combat, Glock 20, Steyr AUG, Couteau de combat

Magie : Connaissance de la Mort 40 (tous les sorts à 20).

Domicile : Quartiers Généraux, Argentine.

Juan Martinez

Forme Démoniaque



Personnalité : le seul sentiment qui l'anime sous cette forme est le désir de tuer.

Apparence : sur un champ de bataille, Martinez revêt une apparence terrifiante. Il se transforme en une créature géante, revêtue d'une armure noire couverte de pointes. Ses doigts sont remplacés par des lames tranchantes et ses dents par d'énormes mâchoires mécaniques. Des ailes déchirées sortent de ses épaules, du sang et des fluides corporels écœurants suintent des jointures de sa carapace. Il attaque au hasard, ne laissant derrière lui que la mort. Des visions fugaces de l'Enfer et du palais d'Hareb-Serap apparaissent et disparaissent autour

de lui. Son corps est entouré d'une ombre dense qui masque la lumière du soleil. Tous ceux qui l'approchent doivent réussir un jet d'EGO pour ne pas être submergés par un sentiment d'agressivité et une intense soif de combat.

JUAN MARTINEZ (FORME DÉMONIAQUE)	
AGL 60	EGO 10
FOR 60	PER 10
CON 60	

Modificateur au Jet de Terreur : -10

Longueur : 4 m

Taille : 2 m50

Poids : 3 tonnes

Sens : discerne ce qui se trouve au-delà des Illusions. Voit parfaitement dans le noir.

Communication : aucune

Actions : 8

Bonus d'Initiative : + 48

Bonus aux Dommages : + 13

Capacité de Mouvement : 30 m/Round

Résistance aux Blessures :

13 BS = 1 BL

12 BL = 1 BG

10 BG = 1 BM

Peut subir 3 BM

END : 220

Protection Naturelle : 5

Facultés : Invulnérabilité aux Projectiles et aux Armes à Feu

Talents : Athlétisme 60, Chercher 35, Discrétion 50, Vigilance 35

Compétences Générales : Corps à Corps 30

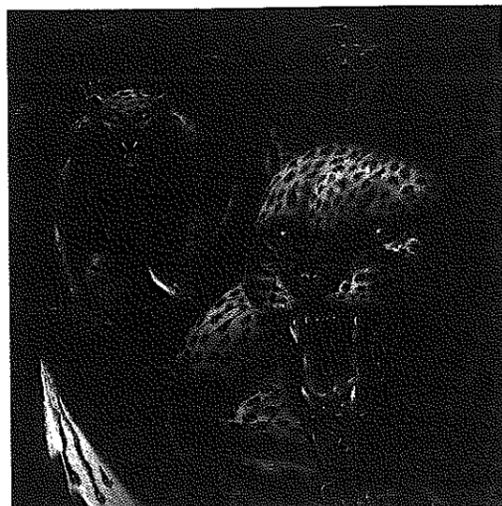
Armes Naturelles : Crocs (Dom + 1), 8 lames de couteaux (Dom -5)

Domicile : Quartiers Généraux, Argentine

Oaxici

Historique : les Oaxici sont les fidèles soldats de Martinez. Ils sont comme lui mus par le désir de se battre. L'Incarnation d'Hareb-Serap sait qu'elle ne peut faire totalement confiance aux Razides et aux Légionnaires, c'est pourquoi elle s'est entourée d'un groupe d'Oaxici qui la suivent partout.

Personnalité : ils ne rêvent que de mourir au combat en emportant avec eux le plus de victimes possible. Ils n'ont aucun instinct de conservation.



Apparence : grâce à la Magic, Martinez est parvenu à donner une apparence humaine à ces créatures. Pour le commun des mortels, ce ne sont que des hommes trapus et musclés d'origine indienne. Pour ceux qui voient au-delà des Illusions et peuvent ainsi distinguer leur véritable apparence, cette créature est un croisement de puma et de jaguar. Oaxici signifie « homme jaguar » dans le dialecte local.

Indications pour le Meneur de Jeu : gardez un visage impassible. Lorsque les combats éclatent, vos traits se distordent et vous vous jetez dans l'arène sans la moindre hésitation.

Modificateur au Jet de Terreur : -5

Taille : 1 m60

Poids : 70 kg

Sens : perçoit les infrarouges

OAXICI	
AGL	20+2D10 (31) EGO 1D10 (6)
FOR	10+2D10 (21) CHA 1D10 (6)
CON	10+2D10 (21) PER 10+2D10 (21)
APP	2D10 (11)

Actions : 5

Bonus d'Initiative : + 19

Bonus aux Dommages : + 6

Capacité de Mouvement : 16 m/Round

Résistance aux Blessures :

6 BS = 1 BL

5 BL = 1 BG

3 BG = 1 BM

END : 99

Facultés : Berserk. Ils sont saisis d'une rage frénétique pendant les affrontements, cela leur permet de ne pas subir de malus aux jets de Compétences, quels que soient les dommages reçus. N'essaient jamais de se protéger.

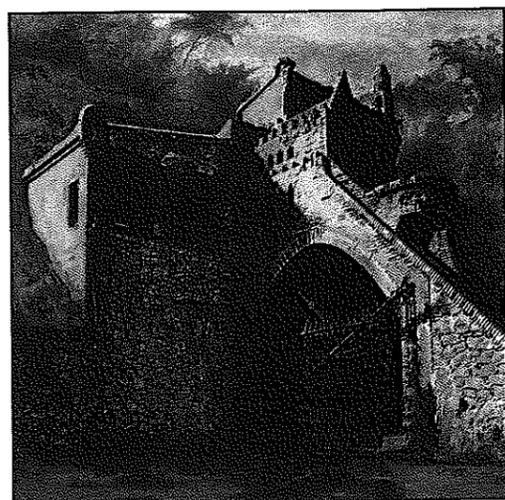
Talents : Athlétisme 25, Chercher 20, Discrétion 30, Vigilance 14

Compétences Générales : Grimper 25, Survie 20, Armes à Feu 20, Corps à Corps (Poignard & Armes Contondantes) 20, Arbalète 20, Arc 30, Sarbacane 30

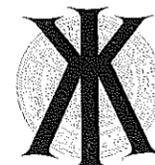
Connaissances Universitaires : Chimie (Poisons & Drogues) 20

Équipement : tenue de combat, Steyr AUG (en zone urbaine), peintures corporelles, arcs et flèches enduites de curare, machettes (dans la jungle)

Domicile : Quartier Général, Argentine.



Quartier Général - Argentine



SAMAEEL

Le Vengeur

Puissant, Samael est l'image pervertie de Hod, le Bourreau des Archontes. Rien d'autre ne l'inté-

resse que d'accroître son influence, sa loyauté envers Astaroth n'est qu'une façade qui lui sert à éviter un conflit nuisible à ses objectifs.

Il représente la vengeance qui détruit en même temps le justicier et sa proie. Son palais est une immense prison où les détenus sont éternellement punis pour des crimes réels ou imaginaires. Les humains qui subissent son influence ou pénètrent dans sa citadelle sont envahis par la rancune et un inextinguible besoin de vengeance.



Cimarro contrôle la pègre des États-Unis, du sud de l'Italie et d'une partie de la Russie. En Italie, il

s'est souvent violemment opposé aux Licteurs de Geburah, lequel considère Samael comme un concurrent méprisable sur le terrain de la justice. Plus de quatre millions d'humains servent sous ses ordres ou ceux d'une des branches de la Mafia. Il a peu de Razides à son service, ce qui est largement compensé par ses sept cent soixante-dix-sept Anges de la Vengeance.

Les Cimarro possèdent de vastes propriétés à proximité de Los Angeles, Naples et Chicago. Sa famille proche vit à Los Angeles.

L'Ambassadeur de Samael

L'Incarnation de Samael se fait appeler Michael Cimarro. Cet homme de loi très influent à Los Angeles est surtout le « capo di tutti capi », le chef des chefs de la Mafia de la côte ouest. Son influence sur la pègre est considérable. L'organisation criminelle la plus puissante du monde est sous sa coupe et ses membres vivent dans la crainte permanente de lui déplaire.

Il a pris le contrôle de la Mafia en 1959 et n'a cessé depuis de la diriger. Tous ses concurrents sont rapidement éliminés. L'Incarnation de Samael règne par la terreur : ceux qui osent le défier sont amenés dans sa propriété où ils assistent au massacre de leur famille entière avant d'être tués à leur tour. Michael Cimarro ne vit que par et pour la vengeance, il ne semble pas avoir de plans précis, ce qui inquiète beaucoup Malkuth et les Licteurs.

Don Michael Cimarro

Historique : L'Incarnation de Samael est l'expression de la nature intrinsèque de l'Ange de la Mort. Don Michael Cimarro veut être craint et respecté de tous. Il aimerait que les autres Anges de la Mort deviennent sa famille loyale et obéissante. Il a compris que cela était impossible, tout comme il lui est impossible de les anéantir pour chasser la honte de cet échec imaginaire. Il se console en accumulant le plus de pouvoir possible sur l'humanité. Il est toujours entouré de gardes du corps impressionnants.

Personnalité : Don Michael est très soucieux de préserver son honneur. Les trahisons, les soupçons et les coups bas sont autant d'atteintes à sa fierté. Ses subordonnés doivent lui témoigner une loyauté absolue, faute de quoi ils sont impitoyablement exécutés ainsi que leur famille entière.

Apparence : Don Michael est un petit homme barbu, à la calvitie naissante, portant des cheveux noirs et des lunettes sombres. Quiconque peut voir



au-delà des Illusions l'apercevra sous sa véritable apparence : une créature noire ruisselante de sang, au visage distordu et à la peau tombant en lambeaux.
Indications pour le Meneur de Jeu : parlez avec un accent italien prononcé. Exprimez-vous d'une voix très calme tant que vos interlocuteurs vous témoignent du respect. Dans le cas contraire, vous devenez extrêmement violent et menaçant.

DON MICHAEL CIMARRO	
AGL 50	EGO 50
FOR 50	CHA 50
CON 40	PER 30
APP 14	EDU 30

Modificateur au Jet de Terreur : -5 (sous sa forme réelle)

Taille : 1 m70

Poids : 85 kg

Sens : discerne ce qui se trouve au-delà des Illusions. Voit parfaitement dans le noir.

Communication : orale ou Télépathie

Actions : 7

Bonus d'Initiative : + 38

Bonus aux Dommages : + 11

Capacité de Mouvement : 25 m/Round

Résistance aux Blessures :

9 BS = 1 BL

8 BL = 1 BG

6 BG = 1 BM

Peut subir 3 BM

END : 200

Avantages : Sensibilité à la Magie

Facultés : parle toutes les langues humaines, Télékinésie (100 kg, 10 m/s), Télépathie, Voix Dominatrice, Contrôle toutes les personnes dotées d'un Équilibre Mental compris entre - 50 et - 100 (un jet d'EGO est nécessaire pour échapper au contrôle).

Talents : Athlétisme 50, Chercher 35, Comédie 50, Diplomatie 30, Discrétion 50, Empathie 30, Mémoriser 40, Vigilance 35

Compétences Générales : Commandement 30, Connaissance du Monde 30, Interroger 30, Persuasion 50, Psychologie 25, Armes à feu 50, Corps à Corps 50, Escrime 50, Lancer 50

Connaissances : Affaires 40, Étiquette 50, Recherche d'informations 30

Connaissances Universitaires : Droit 50, Économie 40, Littérature 50

Domicile : Los Angeles

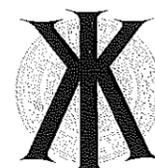
Les Anges de la Vengeance

Historique : les Anges de la Vengeance sont les Ambassadeurs de Cimarro, les exécuteurs qu'il envoie pour châtier ses ennemis ou les serviteurs qu'il soupçonne de trahison. Selon ses instructions, ils torturent, mutilent ou massacrent leurs victimes, de façon méthodique et professionnelle.

Personnalité : les Anges de la Vengeance sont liés à Samael, mais culpabilisent par rapport aux atrocités qu'ils sont forcés d'accomplir.

Apparence : semblables à de grands anges noirs, aux corps mutilés et aux ailes déchiquetées, ce sont des Séraphins pervers par Samael. Ils possèdent une taille quasiment humaine et arborent des cheveux emmêlés ou un crâne rasé couvert de cicatrices. Leurs yeux sont très sombres, leurs mains se terminent par de longues griffes et leur peau noire est craquelée de sillons remplis de sang coagulé. Ils sont vêtus de haillons autrefois blancs, mais désormais sales et maculés de sang.

Indications pour le Meneur de Jeu : dites à vos victimes que vous êtes désolé, mais que vous



allez devoir les tuer ou les torturer. Expliquez-leur que vous ne voulez pas faire ce que vous allez faire, mais que vous y êtes obligé.

LES ANGES DE LA VENGEANCE

AGL 10+2D10 (21) EGO 2D10 (11)

FOR 20+1D10 (26) CHA 2D10 (11)

CON 10+2D10 (21) PER 2D10 (11)

APP 1D10 (6)

Modificateur au Jet de Terreur : + 5

Taille : 1 m80

Poids : 80 kg

Sens : Humains

Actions : 3

Bonus d'Initiative : + 4

Bonus aux Dommages : + 5

Capacité de Mouvement : 8 m/Round

Résistance aux Blessures :

5 BS = 1 BL

4 BL = 1 BG

3 BG = 1 BM

END : 104

Talents : Athlétisme 22, Chercher 16, Discrétion 16, Vigilance 11

Compétences Générales : Armes à Feu 16, Corps à Corps (Dague) 20, Escrime (Glaive) 16, Lancer 16

Connaissances : connaît trois langues humaines.

Armes Naturelles : Griffes (Dom -7)

Équipement : Arme à Feu, Dagues et Glaive (Dom -1)

Nombre de Créatures Rencontrées : 5+1D5 (8)

« Qu'il était beau le sang du bourreau
que nous avons partagé comme une grenade
pendant qu'il brûlait, vivant encore ».

Pablo Neruda

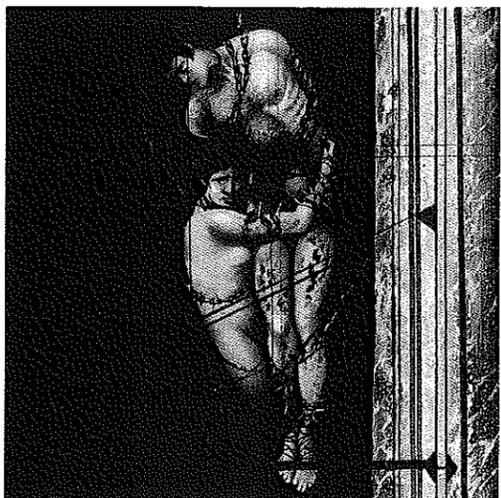


GAMALIEL

La Sexualité Pervertie

Il est relativement moins puissant que ses pairs et s'occuper de lui n'est pas une priorité pour Astaroth. Il incarne la sexualité perverse, les pulsions sadiques de l'Homme.

Son palais est une gigantesque salle de torture, peuplée de Népharites et de Razides spécialisés dans toutes les formes de violences et de perversions sexuelles. C'est là que sont conduits les maniaques sexuels après leur mort. Incapables de résister à son influence, ils sont pris d'appétits primaires et tentent de violer quiconque leur paraît suffisamment faible pour se soumettre à leurs désirs.



Les Ambassadeurs de Gamaliel

Gamaliel s'est incarné dans notre monde de différentes manières. Il choisit rarement des formes purement terrestres. Les plus humaines sont celle du Vagabond (voir Livre des Règles p.144) et celle du Marquis qui sillonne le monde en se faisant l'apôtre de la dépravation sexuelle.

Le Marquis

Historique : le Marquis pervertit les instincts sexuels. Lorsqu'il arrive quelque part, cette influence s'exerce en premier lieu sur les individus possédant un Équilibre Mental négatif, il les incite à s'impliquer dans des jeux sexuels de plus en plus violents qui s'achèvent dans la folie et la mort. À ses côtés, les humains deviennent agressifs et obsé-

dés par le sexe. S'il reste plus de quelques semaines au même endroit, le nombre de viols augmente de façon spectaculaire. Dès que la situation

devient si critique que les autorités s'alarment, le Marquis s'en va. Il ne peut pas influencer les personnes ayant un Équilibre Mental positif, mais il peut faire en sorte qu'elles subissent de violents outrages, sous une forme ou sous une autre, afin qu'elles finissent par perdre le contrôle de leur existence. Après quelques semaines, tous ceux qui possèdent un Équilibre Mental positif auront fui ou été attirés dans les

ténèbres. Le Marquis préfère les petites communautés, où tout le monde se connaît, l'angoisse y est plus vive. Ces dernières années, il a voyagé partout en France et en Angleterre. Le Marquis propage la sexualité destructrice : quiconque possède un Équilibre Mental négatif dans un rayon de cinq kilomètres autour de lui doit réussir un jet d'EGO pour ne pas céder à son influence. Chaque jour qui passe fait baisser d'un point les chances de réussir le jet. En cas d'échec, la victime est submergée par des pulsions sadiques et finit par perdre le contrôle de ses actes.

Personnalité : le Marquis tire sa jouissance de la souffrance, de la terreur et de la honte de ses victimes. Il n'est satisfait que lorsque tous ceux qui l'entourent cèdent à leurs instincts les plus répugnants.

Apparence : le Marquis est un homme de petite taille, au teint pâle et aux cheveux blancs. Son apparence n'a rien de sensationnel et il s'habille discrètement. Tous ceux qui peuvent voir au-delà des Illusions discernent sa véritable apparence : un homme imposant, une silhouette sombre et menaçante, arborant un masque d'une telle cruau-



te que celui qui le voit est automatiquement choqué, sans même pouvoir effectuer de jet d'EGO.

Indications pour le Meneur de Jeu : n'hésitez pas à toucher vos joueurs de façon insistante. Déshabillez-les du regard.

Modificateur au Jet de Terreur : -5 (sous sa forme réelle)

Taille : 1 m70

Poids : 70 kg

Sens : Discerne ce qui se trouve au-delà des Illusions. Voit parfaitement dans le noir. Peut évaluer l'Équilibre Mental d'un humain.

LE MARQUIS

AGL 50	EGO 50
FOR 40	CHA 50
CON 40	PER 30
APP 15	EDU 40

Communication : orale ou Télépathie

Actions : 7

Bonus d'Initiative : + 38

Bonus aux Dommages : + 10

Capacité de Mouvement : 25 m/Round

Résistance aux Blessures :

9 BS = 1 BL

8 BL = 1 BG

6 BG = 1 BM

Peut subir 3 BM.

END : 200

Avantages : Sensibilité à la Magie

Facultés : Contrôle toutes les personnes dotées d'un Équilibre Mental compris entre - 50 et - 100 (un jet d'EGO est nécessaire pour résister à la tentative de contrôle), Parle toutes les langues humaines, Télékinésie (100 kg 10 m/s), Télépathie, Voix dominatrice

Talents : Athlétisme 40, Chercher 40, Comédie 20, Diplomatie 30, Discrétion 20, Empathie 40, Séduction 20, Vigilance 35

Compétences Générales : Armes à Feu 20, Corps à Corps 20, Escrime 20, Lancer 20

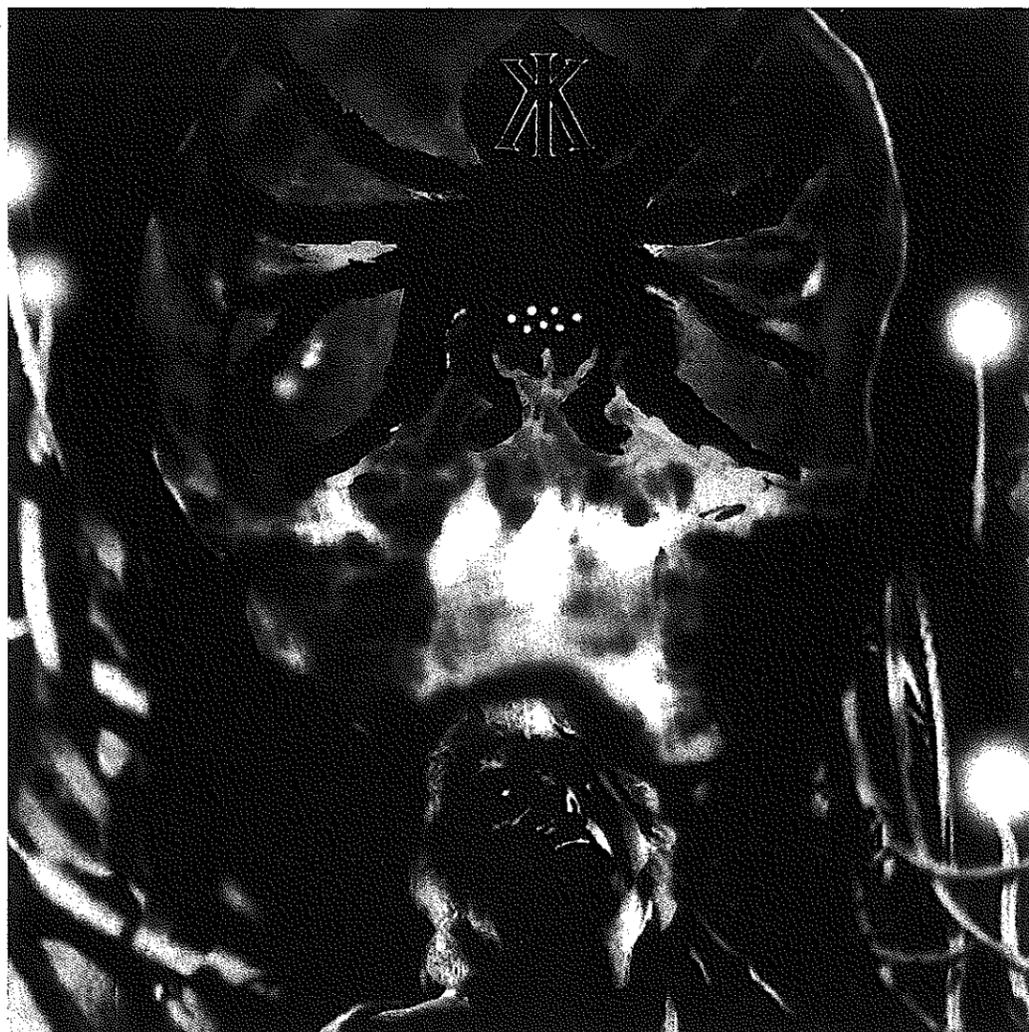
Connaissances : Étiquette 30

Magie : il maîtrise la Connaissance de la Passion comme un Éveillé. Il n'a besoin d'aucun rituel et ne perd pas d'Endurance.

Domicile : pas de demeure fixe

« Le sexe et la mort - la porte de devant et la porte de derrière du monde ».

William Faulkner



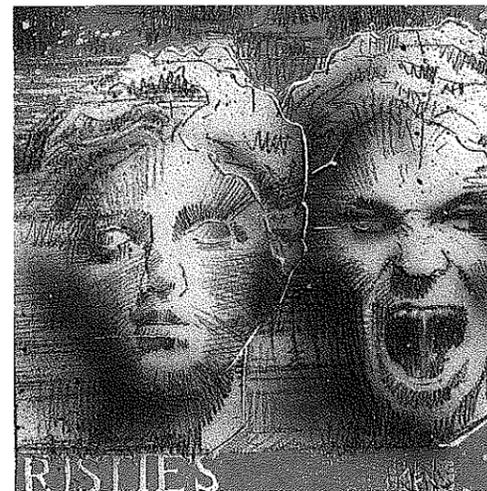
Les Archontes

Mademoiselle Nakamura vous attend au soixante-douzième étage ». Je montai dans l'ascenseur, en même temps qu'une dizaine de personnes, l'appareil s'éleva sans un bruit. Passé le soixante-et-unième étage, je me retrouvai seul avec le liftier. Les dernières secondes me semblèrent durer une éternité. La porte s'ouvrit enfin. « Soixante-dixième étage, vous devez changer d'ascenseur, Monsieur ». Je me dirigeai vers le second appareil. Les couloirs s'étendaient exagérément loin dans toutes les directions, ils étaient manifestement beaucoup trop longs pour tenir dans cet immeuble. Le deuxième ascenseur était un modèle ancien muni de portes en fer forgé. Il n'y avait qu'un seul bouton : j'appuyai dessus. L'ascenseur dépassa plusieurs étages, tous apparemment déserts. Comme l'appareil s'élevait, je remarquai des toiles d'araignée dans les halls. Plus je montai, plus elles étaient épaisses et nombreuses. Je pensai tout d'abord que mes sens m'avaient abusé, mais les toiles devenaient de plus en plus denses à mesure que se poursuivait mon ascension. Elles s'introduisirent même dans la cabine et finirent par en recouvrir les parois. Lorsque l'ascenseur s'arrêta, je fus forcé de me dépêtrer des fils gluants qui barraient le passage. « Par ici, Monsieur ». Un garçon d'étage de type asiatique m'ouvrit la porte et me guida à travers un dédale de corridors immenses, tapissés de toiles d'araignée et de poussière. Arrivé au bout d'un couloir interminable, il ouvrit une porte. Je vis un bureau spacieux et moderne, équipé de l'air conditionné. Mademoiselle Nakamura était assise derrière son bureau. Il n'y avait plus de toile, mais je pouvais discerner, derrière et à travers sa silhouette, l'ombre noire d'une araignée. »

Lorsque les Archontes choisissent de s'incarner dans notre monde, seule une partie de leur essence est réellement représentée. Ainsi incarnés, ils personnifient les principes dont ils sont les symboles. Telle est la nature des lois qui régissent l'Illusion. Chaque Archonte est à la tête de cinquante à soixante-quinze mille Lictes, et de quelques cent cinquante mille créatures inférieures. Les serviteurs humains, environ un million, constituent le dernier barreau de l'échelle.

On trouve des Lictes dans chaque pays, chaque région et chaque ville du monde. Nous les côtoyons chaque jour, mais ignorons leur existence. Ils ont infiltré l'ensemble des structures politiques, militaires et religieuses, comme un pouvoir secret derrière les autorités officielles. Ils dirigent pratiquement l'ensemble des entreprises humaines sans que nous le sachions.

Sous une forme humaine, les Lictes occupent des postes de politiciens, de généraux, d'hommes d'affaires et d'avocats. Ils dominent l'Église Catholique, les Francs-Maçons, et quelques-unes des hautes sphères de la Mafia et des Yakuzas. Leur



but est d'empêcher les Hommes de penser librement et de freiner toutes les formes de développement qui pourraient menacer l'Illusion ou leur pouvoir. Les Lictes ont leur propre organisation pour coordonner ces activités.

Chaque groupe de Lictes dispose de serviteurs humains. Ils sont choisis parmi des personnalités conservatrices, riches et influentes, ce sont des financiers, des soldats, des hommes de loi ou des requins de la finance. Ils sont plus nombreux que les Lictes, et constituent de dangereux ennemis. Certains connaissent la véritable nature de leurs maîtres et peuvent faire appel à eux en cas de besoin. S'ils

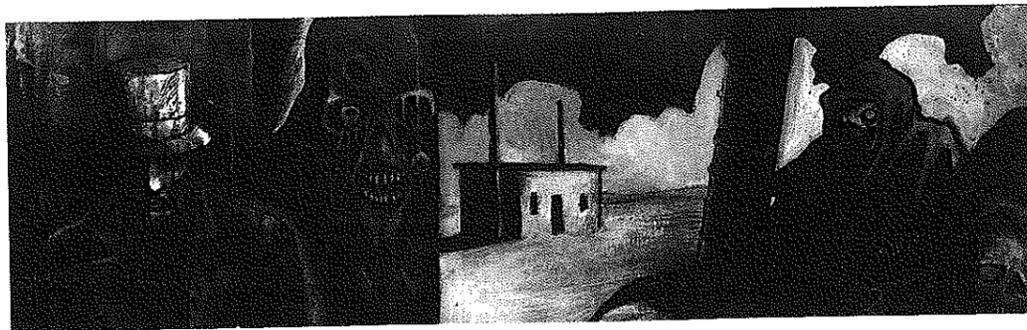


connaissent l'existence des Archontes, tout ce qu'ils savent de la Réalité se résume aux mensonges des Licateurs, qui la décrivent comme un paradis ou un monde parallèle. Ils ignorent que notre réalité est une illusion.

Rares sont les Mages humains qui servent les Licateurs. Ces derniers sont opposés à ce que des Hommes détiennent des pouvoirs d'une telle puissance. Il arrive que les Licateurs traquent et neutralisent des Conjureurs, car il y a toujours un risque qu'ils découvrent le Grand Mensonge. Cela ne signifie pas pour autant que les Archontes ne disposent pas de serviteurs capables de manipuler la Magie : la plupart des Licateurs maîtrisent une ou plusieurs Connaissances de la Magie.

Chaque Archonte possède sa structure et ses propres méthodes. Geburah laisse ses Licateurs et ses autres serviteurs infiltrer le système judiciaire pour le contrôler par leur entremise. Ses agents sont des juges, des avocats ou même des procureurs. Les organisations des Archontes agissent également hors de leur zone géographique, mais leur contrôle n'est total que dans leur propre région.

Bien que les Archontes s'y opposent avec vigueur, il n'est pas impossible d'explorer la Réalité qui s'étend au-delà des Illusions. Ceux qui sont suffisamment intelligents pour ne pas dévoiler leur identité et ce qu'ils savent peuvent parvenir à



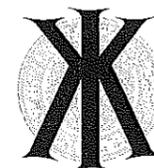
tromper la vigilance des Licateurs. Ce sont ceux qui tentent de révéler le mensonge au public qui s'attirent des ennuis.

Les humains dotés d'une Conscience Accrue ou d'une Sensibilité à la Magie ainsi que ceux qui souffrent de Schizophrénie, peuvent percevoir des bribes de la Réalité. Là où le commun des mortels ne verra que des personnes ordinaires, ceux-là percevront la forme grotesque d'un Licateur ou d'un Razide en regardant une photo ou en parcourant la foule du regard.

La plupart de ces personnes subissent un choc lorsqu'elles visitent un commissariat, une église, une base militaire, ou assistent à une réunion des dirigeants d'une grande société. Si elles ne parviennent pas à surmonter leur angoisse, elles sombrent dans la folie.

Le Grand Mensonge a en définitive peu d'ennemis, mais certains Anges de la Mort forgent des plans qui risquent de le mettre à mal. Malkuth et certains Éveillés combattent activement l'illusion, en vain jusqu'à présent. Parallèlement, d'étranges forces, des divinités oubliées et d'autres créatures, assistent au spectacle sans y prendre part.

Dans les pages qui suivent, nous décrivons en détail les dix Archontes, leurs Ambassadeurs, leurs serviteurs humains et leurs esclaves, ainsi que les structures qu'ils ont édifiées à travers le monde.



KETHER

Le Souverain

Kether possède une base en Chine, mais son influence s'étend à toute l'aristocratie de notre monde. Le développement qu'a connu la Chine au cours des trente dernières années l'inquiète beau-

coup, mais ses Licateurs contrôlent encore la situation. L'Archonte va probablement forcer les communistes à se retirer du pouvoir pour réinstaller la famille impériale sur le trône. Pour l'heure, Kether se préoccupe assez peu de la structure du gouvernement. Cela a permis à Binah d'infiltrer progressivement en Chine, la révolution de 1949 est la conséquence directe de cet état de fait. La plupart des bureaucrates du pays sont toujours aux ordres du Souverain.

Les Ambassadeurs de Kether

Kether possède plusieurs ambassadeurs dans notre monde. Les plus influents sont le prince Rainier Xavier de la Maison des Habsbourg en Europe et le Prince Huang Li-Pao, qui est le successeur au trône impérial. Dernièrement, le Prince Rainier a perdu une grande partie du soutien de l'Archonte. Kether préparant la chute du parti communiste Chinois, il est devenu moins utile que Li-Pao. Le Prince Rainier conserve néanmoins son influence sur la noblesse de l'Europe centrale, attendant le moment propice pour restaurer le Saint Empire Romain Germanique.

Li-Pao est un ex-colonel du Kuomintang et vit en exil à Taïwan. Il s'est entouré d'un vaste état-major et d'importantes forces militaires. C'est un homme très puissant qui est même écouté par le

gouvernement de la péninsule. Installé dans un palais entouré d'une vaste propriété, il est parvenu à établir un petit royaume privé où ses serviteurs le traitent comme un dieu vivant.

Il pousse Taïwan à affronter la Chine, où il espère rétablir un empire. Mais Taipei désire éviter une nouvelle guerre meurtrière, Li-Pao est cependant soutenu par les officiers les plus âgés. Pour ses partisans et certains journalistes, il représente une image idéalisée de l'Empire.

Sa véritable idéologie est pourtant bien plus pernicieuse, il veut rétablir les principes de servitude au sein de la classe paysanne, entend

supprimer les intellectuels ou les mettre au service de l'Empire, et souhaite imposer des règles archaïques telles que la loyauté jusqu'à la mort ou la légitimité divine de l'empereur.

Huang Li-Pao possède une armée privée de plus de vingt mille soldats. Son domaine est entretenu par cinq mille paysans et serviteurs prêts à sacrifier leurs vies pour lui. Il entretient également quelques contacts au sein de l'armée et de l'aile conservatrice du gouvernement, une partie des services secrets de Taïwan sont déjà tombés sous sa coupe.

Durant la période 1960-1990, la C.I.A a largement subventionné ses activités afin qu'il organise une rébellion en Chine, il possède toujours des amis très influents au sein de l'Agence. Il maintient un contrôle très strict sur l'ensemble de son organisation et prend lui-même toutes les décisions importantes. De fait, celle-ci ne réagit pas aussi vite qu'elle le devrait face aux événements imprévus, mais Li-Pao n'a pas l'intention de changer sa manière d'agir.

Trois Seigneurs de la Guerre sont sous ses ordres, ce sont les commandants de ses forces





armées. Il dispose également d'un groupe de conseillers qui lui donnent accès, grâce à la science moderne, à un large éventail d'informations (Li-Pao partage le dégoût de Kether pour la haute technologie, mais reconnaît qu'elle lui est nécessaire, du moins jusqu'à la renaissance de l'Empire). Les Seigneurs de la Guerre se trouvent à la tête d'une hiérarchie militaire complexe, et au sein de la cour du Prince, le cérémonial impérial est maintenu comme par le passé.

Les partisans de Li-Pao, en majorité des hommes, sont le plus souvent des soldats et des personnes dont la noblesse remonte à l'époque impériale, mais qui ont conservé du pouvoir et de l'influence dans le Taïwan actuel. Ils sont par essence réactionnaires et désirent vivement le retour d'un Empire que peu d'entre eux ont véritablement connu. On compte plusieurs Lictes parmi eux.

Li-Pao est l'une des personnalités les plus riches de Taïwan. Ses forces militaires sont équipées d'armes récentes, même si certains de ses soldats les considèrent avec mépris.

Le Prince Huang n'a plus que quelques partisans loyaux en Chine. Binah s'érige contre lui et son influence s'est déjà considérablement affaiblie.

Le Jardin du Dragon Blanc

Le domaine de Huang Li-Pao est situé sur les collines à l'est de la ville de Tainem, au sud de Taïwan. L'endroit a été baptisé « Jardin du Dragon Blanc », en référence à une chute d'eau qui, vue d'un avion, ressemblerait à un dragon endormi. Le domaine comprend près de cinq cents kilomètres carrés de champs et de bambous, ainsi que trois villages dont les habitants vouent une loyauté sans faille au Prince Li-Pao. Le palais lui-même est entouré par un mur de trois mètres de hauteur, protégé par des systèmes de sécurité performants et des gardes lourdement armés.

Tous les bâtiments (une dizaine au total, dont le palais principal qui comporte plus de deux cents pièces) ont été bâtis dans le style chinois classique, ils comportent notamment des toits mansardés ornés de têtes de dragon. Près d'un millier de personnes et de Lictes vivent à l'intérieur de ces murs.

Le palais intérieur (trente pièces) est entouré par une vaste enceinte. Seules les personnalités les

plus importantes de la Cour sont autorisées à y pénétrer. Ici, Li-Pao est considéré comme une divinité vivante : il possède le pouvoir de vie ou de mort sur ses sujets, et s'entoure de rituels fastueux soigneusement codifiés. Il quitte rarement le palais intérieur et passe le plus clair de son temps sur son trône d'or en forme de dragon, entouré de ses courtisans et de ses serviteurs. La salle du trône est un portail conduisant au palais de Kether dans Métropolis. Tous ceux qui pénètrent en ce lieu, ressentent aussitôt un immense respect pour le souverain, comme s'ils venaient de franchir les portes du palais de l'Archonte en personne. L'intrus doit réussir un jet d'EGO pour surmonter ce sentiment.

Huang Li-Pao

Personnalité : Li-Pao est obsédé par son statut impérial. Il se considère comme le véritable Empereur, non seulement des chinois, mais également de tous les Lictes, de l'humanité, et finalement de toutes les créatures vivantes. Selon lui, Kether est un principe divin dont il est l'incarnation. Il est un dieu vivant.

Apparence : sous forme humaine, Li-Pao est un petit chinois d'une cinquantaine d'années, aux cheveux gris et aux yeux noirs. Il se présente



devant ses fidèles vêtu de l'uniforme du Kuomintang ou de la tenue impériale des temps dynastiques. Lorsqu'il doit rencontrer ses partenaires occidentaux, il revêt des costumes coûteux de couleur noire. Il parle d'une voix douce et convaincante et possède un étonnant pouvoir de persuasion. En réalité, le Prince est un Lictes assez petit, deux mètres environ, dont la voix se fait cavernieuse et sifflante, et l'attitude agressive.

Indications pour le Meneur de Jeu : parlez de vous-même à la première personne du pluriel. Ne vous adressez jamais directement à vos interlocuteurs : ordonnez à un serviteur de transmettre votre message. Restez assis immobile sur votre trône. Parlez d'une voix condescendante. En tant que Lictes soyez un peu moins raide, mais continuez à parler par l'intermédiaire de vos sbires, et conservez le même ton supérieur et lourd de menace.

HUANG LI-PAO	
AGL 36	EGO 35
FOR 45	CHA 30
CON 45	PER 30
APP 15 (3)	EDU 50

Modificateur au Jet de Terreur : +/- 0 (sous forme de Lictes)

Taille : 1 m70 (2 m20)

Poids : 450 kg

Sens : Perçoit les infrarouges et les ultraviolets

Communication : orale ou Télépathie

Actions : 5

Bonus d'Initiative : + 24

Bonus aux Dommages : + 10

Capacité de Mouvement : 18 m/Round

Résistance aux Blessures :

10 BS = 1 BL

9 BL = 1 BG

7 BG = 1 BM

Peut subir 3 BM

END : 200

Protection Naturelle : 2

Facultés : parle toutes les langues humaines, Télékinésie (100 kg 10 m/s), Télépathie, Voix dominatrice

Talents : Athlétisme 35, Chercher 30, Comédie 30, Diplomatie 70, Discrétion 30, Empathie 25, Séduction 20, Vigilance 30

Compétences Générales : Commandement 50, Conduire 20, Connaissance du Monde 70,

Interroger 50, Persuasion 50, Psychologie 20, Armes à Feu 50, Corps à Corps 25, Escrime 30, Armes Lourdes 30, Armes d'Hast 30

Connaissances : Art 20, Etiquette 70, Recherche d'Informations 70, Sciences Occultes 50

Connaissances Universitaires : Anthropologie 20, Archéologie 20, Biologie 20, Chimie 20, Droit 30, Économie 30, Histoire 20, Linguistique 20, Littérature 20, Médecine 20, Philosophie 20, Théologie 20

Armes Naturelles : Crocs (Dom -5), Griffes (Dom -7)

Équipement : Glock 17 avec holster à l'épaule. Deux gardes du corps l'accompagnent en permanence.

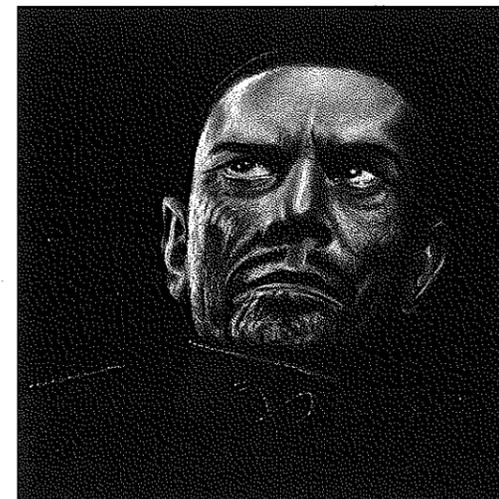
Magie : Connaissance de la Folie 50 (tous les sorts à 30), Connaissance de la Passion 40 (tous les sorts à 20)

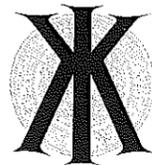
Domicile : Taïwan

Le Général Hu

Historique : le Général Hu est le plus proche collaborateur de Li-Pao. Ce n'est ni un humain ni un Lictes : il appartient à une race de guerriers très ancienne qui vit au-delà de notre Illusion. Li-Pao lui-même ne sait pas d'où il vient. En principe, ceux de sa race ne vendent leurs services ni aux Lictes ni aux Anges de la Mort, nul ne sait pourquoi Hu a quitté ses terrains de chasse habituels pour entrer au service d'un Lictes.

Personnalité : Hu est un guerrier, il aime se battre. Il n'apprécie que les combats équilibrés et laisse les meurtres ou les massacres dénués de finesse à ses subordonnés. Les créatures qui ne possèdent pas





d'instinct et d'aptitudes au combat n'appartiennent pas à son champ de conscience. Il ne leur prête pas plus d'attention qu'à des animaux ou des plantes. Il peut déterminer au premier coup d'œil si un humain est un véritable guerrier. Il ignore purement et simplement ceux qui ne font pas partie de cette catégorie, pour lui, ils n'existent même pas.

Apparence : les humains perçoivent Hu comme un chinois âgé d'une quarantaine d'années, aux cheveux très courts, toujours vêtu d'un uniforme militaire. Pour ceux qui peuvent voir au-delà des Illusions, le Général est une créature humanoïde à la peau sombre et rugueuse, couverte de motifs qui servent de camouflage et changent avec l'environnement. Sa petite tête est pourvue d'yeux protubérants et de narines qu'il peut fermer à volonté. Sa bouche, qui s'ouvre aussi bien verticalement qu'horizontalement, n'est pas garnie de dents mais de lames osseuses. Il ne possède ni oreilles, ni cheveux.

Indications pour le Meneur de Jeu : économisez vos mouvements. Évitez de serrer des mains, de sourire ou de faire tous ces gestes que vous considérez comme inutiles. N'adressez la parole qu'aux Personnages qui savent se battre. Parlez de façon formelle et impersonnelle.

GÉNÉRAL HU	
AGL 30	EGO 20
FOR 35	CHA 8
CON 35	PER 28
APP 10 (3)	EDU 7

Modificateur au Jet de Terreur : +/-0 (sous sa forme réelle)

Taille : 2 m

Poids : 150 kg

Sens : Voit parfaitement dans le noir

Actions : 5

Bonus d'Initiative : + 18

Bonus aux Dommages : + 8

Capacité de Mouvement : 15 m/Round

Résistance aux Blessures :

8 BS = 1 BL

7 BL = 1 BG

5 BG = 1 BM

Peut subir 2 BM

END : 155

Protection Naturelle : 4

Facultés : Invulnérabilité au Feu et à l'Électricité

Talents : Athlétisme 30, Chercher 30, Comédie

10, Diplomatie 14, Discrétion 50, Empathie 24, Vigilance 24

Compétences Générales : Commandement 20, Conduire 20, Grimper 30, Interroger 15, Survie 30, Armes à Feu 50, Corps à Corps 50, Lancer 35

Connaissances : Anglais 15, Chinois 18, Démolition 20, Électronique 20, Français 10, Japonais 12, Navigation 20, Mécanique 20, Pilotage 20, Premiers Soins 30

Connaissances Universitaires : Chimie (Drogues & Poisons)

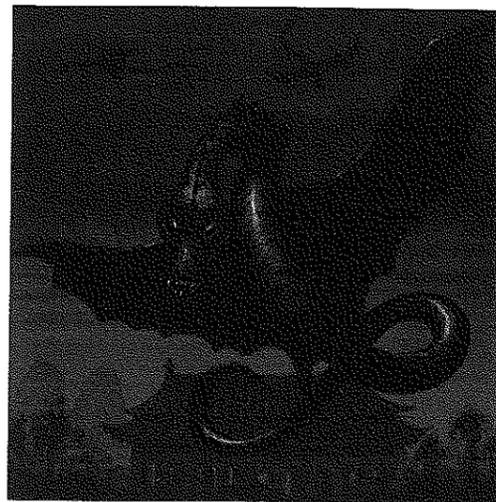
Armes Naturelles : Crocs (Dom -5), Griffes (Dom -7)

Équipement : Ingram M 10, Poignard, Radio.

Domicile : Taïwan

Les O-Luong

Historique : les O-Luong sont les créatures du général Hu. Ils sont chargés de défendre le Jardin du Dragon Blanc contre toute intrusion et de tenir les populations avoisinantes en respect. Pendant la journée, ils vivent lovés dans les cavernes situées sous le Jardin du Dragon Blanc. La nuit, ils sortent à l'air libre et veillent à ce qu'aucun intrus ne pénètre dans le domaine.



Personnalité : ce sont des démons que le général Hu est parvenu à attacher à son service après les avoir arrachés de l'Enfer. Ils haïssent leur captivité et sont prêts à tout pour y échapper. Ils apprécient la mort et la destruction, mais ne sont jamais autorisés à aller où ils le voudraient.



Apparence : les O-Luong ressemblent à de grands serpents blancs pourvus d'ailes et de gueules biomécaniques (un mélange d'os, de chair et de métal). Leurs dents sont en acier. Ils sont capables de voler aussi bien que de ramper sur le sol.

LES O-LUONG	
AGL 20+2D10 (31)	EGO 1D10 (6)
FOR 30+2D10 (41)	PER 20+2D10 (31)
CON 20+2D10 (31)	

Modificateur au Jet de Terreur : + 5

Longueur : 40 m

Hauteur : 1 m

Poids : 8-10 tonnes

Sens : perçoivent les infrarouges

Communication : comprennent les ordres simples

Actions : 5

Bonus d'Initiative : + 19

Bonus aux Dommages : + 9

Capacité de Mouvement : 16 m/Round

Résistance aux Blessures :

8 BS = 1 BL

7 BL = 1 BG

5 BG = 1 BM

Peut subir 2 BM

END : 128

Protection Naturelle : 3

Talents : Athlétisme 35, Chercher 28, Vigilance 28

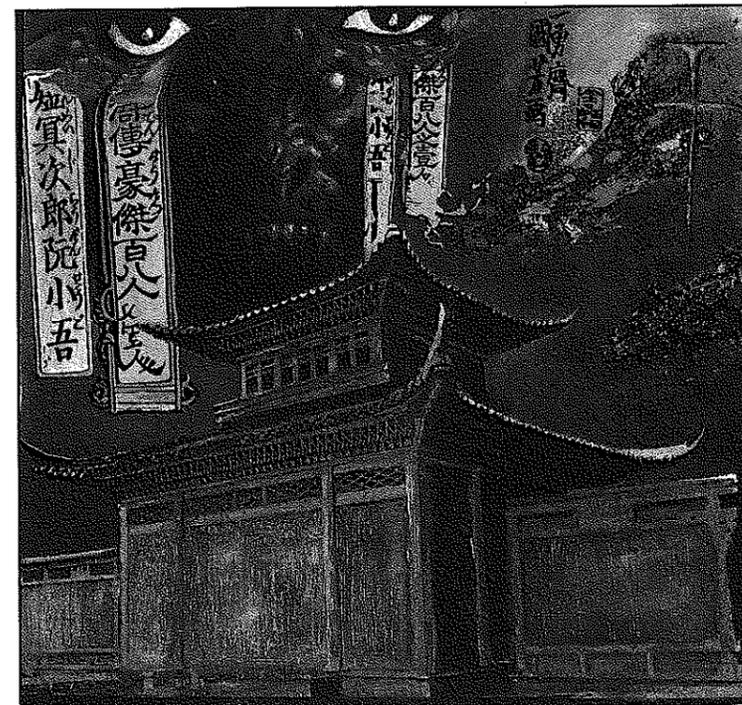
Compétences Générales : Corps à Corps 18

Armes Naturelles : Crocs (Dom -5)

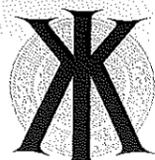
Habitat : Enfer

Nombre de Créatures Rencontrées :

10 O-Luong gardent le Jardin du Dragon Blanc.



Jardin du Dragon Blanc



BINAH

La Vierge Noire

Selon toute vraisemblance, Binah est amenée à prendre la place de Chokmah au sein de l'Illusion. Elle fait preuve à l'égard de Netzach d'une animosité certaine qui a cependant décliné au cours de ces dernières années. Elle s'entend bien avec Geburah, mais n'apprécie guère Malkuth et Tiphareth.

Le communisme était jusqu'à présent le principal instrument de sa domination. Maintenant qu'il s'effondre, elle a l'intention de le remplacer par la religion. Cette décision suscite de l'appréhension chez ses Licateurs, qui ont consacré près de soixante-dix ans à ériger les structures du pouvoir communiste.

Sa base principale se trouve en Russie, mais son influence se ressent partout où le droit collectif prime sur celui de l'individu. Ses Licateurs sont des dirigeants communistes et appartiennent au KGB ou à la police secrète chinoise. Dans d'autres pays, ce sont des leaders syndicalistes, politiques ou religieux.

L'Ambassadrice de Binah

L'Incarnation de Binah se nomme Maria Feodorova. Elle est la mère de douze des hommes les plus puissants de Russie et est la tête pensante d'une famille qui contrôle une grande partie de la Mafia russe. Feodorova n'a pas toujours été un Licateur. Alors qu'elle n'était pas encore née, sa mère s'est acquittée d'une dette envers l'Archonte en lui offrant son futur enfant.

Binah s'est en partie incarnée dans la fillette et a depuis dirigé son existence. Elle a fait en sorte

qu'elle épouse un membre influent de la Nomenklatura (Sviatoslav Feodorov, un officier du KGB) pour qu'elle engendre douze enfants destinés

à devenir des piliers du parti et plus tard des responsables de la Mafia. Une fois tous les enfants nés, elle se transforma peu à peu en Licateur ; la métamorphose dura dix ans. Maria est toujours investie par une partie de l'esprit de l'Archonte, elle est en partie Licateur et en partie Incarnation.

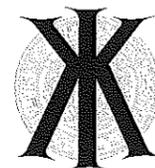
Feodorova prépare le renouveau religieux et spirituel de la Russie, avec Binah comme divinité devant être adorée.

Dans ce but, les débris de l'ancien régime doivent être balayés et toute résistance doit être brisée. La fidélité envers ses parents, l'amour de la famille et la loyauté envers l'Église doivent supplanter le système communiste qui sera remplacé par une dictature religieuse d'inspiration collectiviste.

Les fils de Maria sont les serviteurs de Binah et contrôlent une grande partie de la pègre russe. Des milliers d'adorateurs de l'Archonte sont aujourd'hui sous leurs ordres. L'organisation dispose de larges moyens, dont certains proviennent directement de sa collaboration avec le KGB. Ce dernier est notamment en mesure de leur fournir un équipement de pointe et des petits commandos d'élite.

La Cathédrale

Feodorova a lancé la construction d'une immense cathédrale, à vingt kilomètres au nord-ouest de Saint-Petersbourg. Des hordes de pèlerins affluent déjà pour visiter le monument bâti selon les canons du style Russe Orthodoxe. Quelques éléments plus modernes ont été ajoutés, le matériau principal est ainsi du basalte noir. Lorsque la cathédrale sera



achevée, Binah a l'intention de s'incarner en elle pour étendre sa suprématie à l'ensemble de la Russie.

Le terrain qui entoure le monument est la propriété de la famille Feodorov, qui l'a acquis grâce à ses contacts avec le KGB. Il y a plusieurs petits villages dans les environs et la famille possède également un vaste domaine non loin de là. Une sorte de féodalisme religieux teinté d'idéologie communiste a été introduit dans la région, dont les habitants vénèrent désormais Binah.

Le centre naturel de la zone est la datcha des Feodorov à proximité de la cathédrale. Il ne s'agissait à l'origine que d'une petite maison, mais cinq bâtiments ont été ajoutés depuis. Feodorova, une vingtaine de membres de la famille et autant de serviteurs y vivent en permanence.

Maria Feodorova

Historique : l'autorité qu'elle exerce sur sa famille (fils et filles, belles-filles et gendres, petits-enfants et arrière-petits-enfants) est totale. Elle a douze fils, cinq filles et quatre-vingt-cinq petits-enfants. Feodorova quitte rarement sa datcha, elle préfère être entourée de sa descendance, dont elle surveille de près les actions.



Personnalité : Maria ne se considère pas comme la servante de Binah avant tout. Elle a conscience de servir l'Archonte en tant que Licateur, mais estime que cela est secondaire comparé à l'intérêt des siens. Les liens du sang sont primordiaux à ses yeux, tout ce qu'elle fait vise à accroître le pouvoir de sa descendance et à améliorer la condition de sa famille. Le culte de Binah n'est pour elle qu'un moyen d'asseoir la suprématie de ses fils.

Apparence : elle est toujours humaine par essence, bien que Binah soit toujours incarnée en elle et que son apparence soit celle d'un Licateur. À première vue, c'est une femme obèse entre deux âges.

Indications pour le Meneur de Jeu : parlez constamment des liens d'amitié et familiaux. Ne parlez jamais d'une personne sans mentionner au moins deux ou trois de ses amis ou de ses parents. Exprimez-vous calmement d'une voix assez aiguë.

MARIA FEODOROVA	
AGL 30	EGO 40
FOR 45	CHA 25
CON 45	PER 30
APP 13 (4)	EDU 25

Modificateur au Jet de Terreur : +/- 0 (sous forme de Licateur)

Taille : 1 m65 (2 m20)

Poids : 400 kg

Sens : Perçoit les infrarouges et les ultraviolets

Communication : orale ou Télépathie

Actions : 5

Bonus d'Initiative : + 18

Bonus aux Dommages : + 9

Capacité de Mouvement : 15 m/Round

Résistance aux Blessures :

10 BS = 1 BL

9 BL = 1 BG

7 BG = 1 BM

Peut subir 3 BM

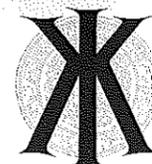
END : 205

Protection Naturelle : 2

Facultés : Invulnérabilité au Feu, Parle toutes les langues humaines, Télékinésie (100 kg, 10 m/s), Télépathie, Voix dominatrice

Talents : Athlétisme 35, Chercher 35, Comédie 30, Diplomatie 50, Discrétion 32, Séduction 16, Vigilance 32

Compétences Générales : Conduire 20, Couture 50, Cuisine 30, Persuasion 30



Connaissances : Affaires 60, Étiquette 30, Premiers Soins 30, Recherche d'Informations 50

Connaissances Universitaires : Chimie (Drogues & Poisons) 30

Armes Naturelles : Crocs (Dom -5), Griffes (Dom -7)

Magie : Conn. de la Passion 50 (tous les sorts 30)

Domicile : une datcha près de Saint-Petersbourg.

Les Douze Fils Feodorov

Les frères Feodorov ont perdu une partie de leur humanité et se sont transformés en serviteurs de Binah. Ils se montrent parfaitement loyaux envers leur mère et l'Archonte, entre lesquelles ils n'établissent d'ailleurs aucune distinction.

Quatre d'entre eux contrôlent les branches russes et ukrainiennes de la vieille Mafia Soviétique, deux sont entrés dans l'armée, deux au KGB, deux autres dans la hiérarchie de l'Église Russe Orthodoxe. Les deux derniers enfin occupent des postes importants au sein du P.C. Ils œuvrent tous pour transférer le pouvoir du parti communiste vers la Mafia et l'Église.

Le plus jeune de ces fils a vingt ans, le plus âgé en a quarante. Ils ressemblent tous à des citoyens russes ordinaires, mais tous ceux qui peuvent voir au-delà des Illusions les percevront comme des créatures demi-humaines à la peau sombre et aux yeux rougeoyants. Voici la description de l'un d'entre eux.

Valentin Feodorov

Historique : Valentin est l'aîné des fils Feodorov. Il est général dans l'armée de l'air russe et entretient d'étroits contacts avec la Mafia. Sa femme et ses huit enfants vivent avec Maria dans la datcha familiale.

Personnalité : de tous les frères, Valentin est le plus humain car il a grandi avant que sa mère ne se transforme. Sa loyauté envers les siens est sans faille, mais il est souvent perturbé par le lien puissant qui l'attache à l'Archonte et par les déformations physiques dont sont victimes, tôt ou tard, les dirigeants de sa famille.

Apparence : il est petit et brun, sa moustache est soigneusement taillée et son uniforme porte de nombreuses décorations.

Indications pour le Meneur de Jeu : parlez d'une voix forte, racontez beaucoup de plaisanteries, étreignez les Personnages et embrassez-les sur la joue. Devenez pensif et silencieux dès qu'un sujet sérieux est abordé.

VALENTIN FEODOROV	
AGL 22	EGO 17
FOR 25	CHA 15
CON 22	PER 18
APP 16	EDU 14

Taille : 1 m80

Poids : 90 kg

Sens : Voit parfaitement dans le noir.

Communication : orale

Actions : 4

Bonus d'Initiative : + 10

Bonus aux Dommages : + 6

Capacité de Mouvement : 11 m/Round

Résistance aux Blessures :

6 BS = 1 BL

5 BL = 1 BG

3 BG = 1 BM

END : 113

Sombre secret : Lié à Binah

Faiblesses : Blocage mental (rejet des altérations physiques qui affligent sa famille), Fanatisme, Malédiction (lié à Binah)

Avantages : Amis Influents, Bonne réputation, Code d'Honneur, Conscience Accrue

Équilibre mental : +/- 0

Talents : Athlétisme 23, Chercher 17, Comédie 10, Diplomatie 16, Discrétion 15, Empathie 17, Vigilance 16

Compétences Générales : Conduire 15, Grimper 22, Sport (Saut en Parachute) 20, Survie 15, Armes à Feu 18, Corps à Corps (Poignard & Mains Nues) 22, Escrime 18, Armes Lourdes 15

Connaissances : Anglais 15, Communication Radio 15, Démolition 12, Électronique 15, Mécanique (moteurs) 18, Navigation 18, Pilotage 18

Équipement : Un Makarov, dans un étui porté sur le flanc.

Domicile : Saint-Petersbourg



GEBURAH

Le Juge

Pour Geburah, le monde devrait revenir à une justice plus fondamentaliste. Tout crime devrait être puni de mort ou de mutilation. Les lois possèdent une valeur intrinsèque, quelle que soit leur signification pour les personnes qui les utilisent. Seule une législation impitoyable permet de maintenir les humains en captivité. Qu'ils soient juges, procureurs, avoués, notaires ou avocats, les Licteurs de Geburah sont connus, même parmi leurs congénères, pour leur manque total de compassion.



Les Ambassadeurs de Geburah

Geburah possède plusieurs envoyés compétents. Seuls deux d'entre eux sont mentionnés ici : le Cardinal Giorgio Biotti, installé en Italie où il possède une villa dans la banlieue de Rome, et le juge Samuel Herrington qui vit aux États-Unis. Tous deux travaillent en étroite collaboration.

Leur but est de renforcer l'influence de l'Église, d'instaurer un « ordre de justice divin » et donner plus de pouvoir au système judiciaire. Ils se sont partagés la tâche et le Cardinal s'est logiquement vu confier la responsabilité du secteur spirituel. Il vient de créer une sorte de police religieuse appelée les « Doyens de Justice » en Europe du sud. Herrington, de son côté, s'efforce de durcir le système judiciaire occidental, de réduire les droits de la défense et d'abaisser le niveau de certitude requis pour les preuves.

Ils exercent une influence très importante sur la Justice des civilisations occidentales grâce aux milliers de personnes travaillant pour eux et à leur

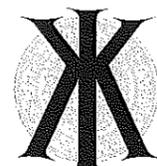
ascendant sur de nombreuses forces de police. Les « Doyens » de Biotti jouissent actuellement d'une importance qui s'accroît cependant de jour en jour.

Les deux Licteurs enlèvent des criminels et les traînent devant des juridictions secrètes, où ils les condamnent à être mutilés ou exécutés. En capturant des dealers notoires, des meurtriers ou des criminels célèbres, Biotti et Herrington ont gagné le soutien tacite de la police. Nombreux sont les agents des forces de l'ordre qui sont maintenant

trop impliqués pour faire marche arrière. Depuis quelques années, les Licteurs ont durci le ton et enlèvent également des maris et des femmes adultères, ainsi que des délinquants et des petits criminels, pour leur faire subir le même genre de traitement.

Le District Juridique d'Herrington

Samuel Herrington s'est établi à Springfield, une petite ville de Caroline du Sud. La localité et le Comté de Paris qui l'entoure sont la cible d'une justice impitoyable. Même les rares touristes sont victimes de la dure loi d'Herrington. S'ils enfreignent un de ses nombreux édits, ils sont amenés devant lui et jugés. Des milliers de lois et de règlements contraignants ont été édictés. Les contrevenants s'exposent à de lourdes peines de prison, à la torture ou à la mort. Les maris et les femmes adultères sont lapidés, les voleurs sont amputés de leurs mains. Cela peut sembler assez choquant au XXe siècle, mais il est bon de savoir que de nombreuses



pratiques absolument révoltantes sont encore en usage dans les régions rurales du sud-est.

Le maire de Springfield, Lionel Freeman, n'est que le pantin d'Herrington, auquel le conseil municipal est entièrement dévoué. Toutes les lois proposées par le juge sont approuvées avec empressement.

Herrington vit dans une chambre modeste de l'Hôtel de Ville et passe ses jours et ses nuits à juger et à condamner les criminels qui lui sont livrés par des citoyens zélés. Les sous-sols ont été considérablement agrandis, et s'étendent maintenant sous la ville. Ils sont occupés par des cellules et des salles de torture où les condamnés sont enfermés, mutilés et torturés.

L'édifice communique directement avec le Palais de Geburah ; tous ceux qui sont emmenés là sont assaillis par le sentiment d'avoir péché et ne souhaitent plus qu'une chose : expier leurs fautes en subissant le châtiment le plus sévère. Les victimes accueillent leur condamnation à mort ou à la mutilation avec soulagement. Il est nécessaire de réussir un jet d'EGO pour échapper à ce sentiment de culpabilité.

Manquant de proies, les habitants et les shérifs de Springfield se rendent dans les villes voisines pour kidnapper des « criminels » qu'ils ramènent devant le juge. Plusieurs « sorcières » et « magiciens » ont ainsi été brûlés vifs sur la place du village.

Giorgio Biotti

Historique : le Cardinal Biotti œuvre ouvertement pour le rapprochement de l'Église et de la Justice. En secret, il organise des procès et condamne tous les criminels sur lesquels ses serviteurs parviennent à mettre la main.

Personnalité : Biotti aime juger, il considère la Loi comme la seule et unique vérité. Ceux qui ne s'y soumettent pas doivent être châtiés ou éliminés. Il rêve d'un monde régi par un ordre inflexible.

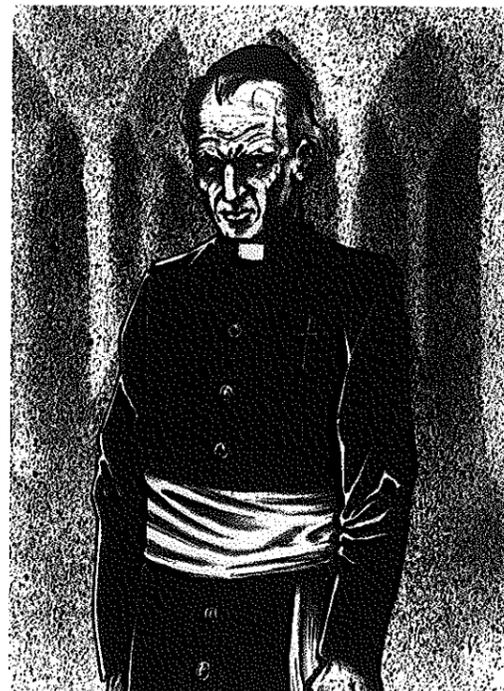
Apparence : c'est un homme mince, de grande taille, aux cheveux gris épars, toujours vêtu de sa robe pourpre de cardinal.

Indications pour le Meneur de Jeu : citez la Bible à tous propos. Sermonnez les joueurs et prenez-les de haut en les regardant fixement.

Modificateur au Jet de Terreur : +/- 0 (sous forme de Licteur)

Taille : 1 m80 (2 m50)

Poids : 480 kg



GIORGIO BIOTTI	
AGL 30	EGO 35
FOR 40	CHA 25
CON 40	PER 30
APP 12 (2)	EDU 45

Sens : Perçoit les infrarouges et les ultraviolets

Communication : orale ou Télépathie

Actions : 5

Bonus d'Initiative : + 18

Bonus aux Dommages : + 8

Capacité de Mouvement : 15 m/Round

Résistance aux Blessures :

9 BS = 1 BL

8 BL = 1 BG

6 BG = 1 BM

Peut subir 2 BM

END : 185

Protection Naturelle : 2

Facultés : Invulnérabilité au Feu, Parle toutes les langues humaines, Télékinésie (100 kg, 10 m/s), Télépathie, Voix dominatrice

Talents : Athlétisme 30, Chercher 30, Diplomatie 50, Discrétion 30, Vigilance 30

Compétences Générales : Interroger 70, Persuasion 50, Psychologie (criminelle) 50, Armes



à Feu 30, Corps à Corps (Poignard, Armes Contondantes, Hache, Fouets & Chaînes) 30, Escrime 30

Connaissances : Étiquette 50, Recherche d'Informations 30,

Connaissances Universitaires : Criminologie 50, Droit 80, Économie 30, Littérature 30

Magie : Connaissance de la Folie 50 (tous les sorts à 30)

Domicile : Rome

Samuel Herrington

Historique : le juge quitte rarement son fief, ce qui ne l'empêche pas de diriger les Licteurs de Geburah aux États-Unis et en Australie.

Personnalité : Herrington est obsédé par l'idée de créer une société parfaite gouvernée par la Justice et par le besoin de l'étendre à l'Amérique du Nord puis au reste du monde. Il est fanatique et convaincu qu'il est possible de forcer les humains à obéir aveuglément à une loi.

Apparence : c'est un homme d'une soixantaine d'années, aux yeux bleus et au teint pâle. Lorsqu'il se met en colère, Samuel Herrington reprend son apparence de Licteur.



Indications pour le Meneur de Jeu : parlez d'une voix forte. Réprimandez les Personnages comme si vous étiez leur père mécontent, et devenez furieux si quelqu'un ose protester.

SAMUEL HERRINGTON	
AGL 40	EGO 32
FOR 40	CHA 25
CON 40	PER 35
APP 14 (2)	EDU 50

Modificateur au Jet de Terreur : +/- 0 (sous sa forme de Licteur)

Taille : 1 m80

Poids : 450 kg

Sens : perçoit les infrarouges et les ultraviolets

Communication : orale ou Télépathie

Actions : 6

Bonus d'Initiative : + 28

Bonus aux Dommages : + 9

Capacité de Mouvement : 20 m/Round

Résistance aux Blessures :

9 BS = 1 BL

8 BL = 1 BG

6 BG = 1 BM

Peut subir 2 BM

END : 182

Protection Naturelle : 2

Facultés : Invulnérabilité au Feu, Parle toutes les langues humaines, Télékinésie (100 kg, 10 m/s), Télépathie, Voix dominatrice

Talents : Athlétisme 35, Chercher 30, Diplomatie 50, Discrétion 35, Vigilance 30

Compétences Générales : Interroger 70, Persuasion 60, Psychologie (criminelle) 30, Armes à Feu 30, Corps à Corps (Poignard, Hache) 30, Escrime 30

Connaissances : Étiquette 50, Recherche d'Informations 70

Connaissances Universitaires : Criminologie 30, Droit 80, Économie 30, Littérature 30, Science Politique 50

Armes Naturelles : Crocs (Dom -5), Griffes (Dom -7)

Magie : Connaissance de la Folie 50 (tous les sort 30)

Domicile : Springfield

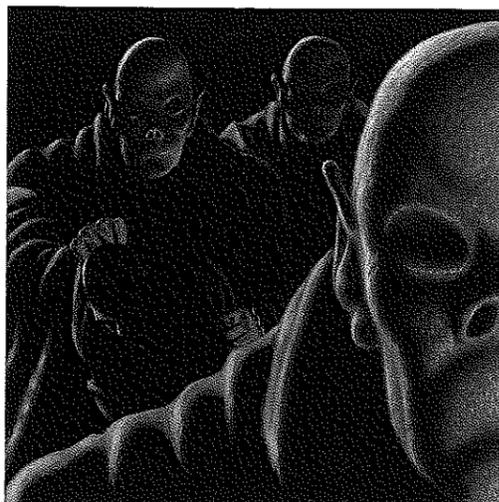


Les Exécuteurs

Historique : les Ambassadeurs de Geburah n'accordent aucune confiance aux « amateurs » humains et préfèrent faire appel aux Exécuteurs, des créatures qui ont été conçues dans les profondeurs du Palais après des millénaires de manipulations génétiques. Ils infligent toutes sortes de torture avec compétence et une conscience professionnelle sans faille. Ils ne sont responsables que devant les serviteurs de Geburah.

Personnalité : les Exécuteurs sont totalement dénués de sentiment. Ils ne réagissent ni à la peur ni à la souffrance de leur victime. Ils font uniquement leur travail.

Apparence : ce sont des humanoïdes faits d'os et de cartilages, ils sont dépourvus de chair. Ils sont noirs avec des reflets rougeâtres, et portent des suaires blancs souillés du sang et des entrailles de leurs victimes. Il ne possèdent ni yeux ni bouches, mais des narines et des oreilles qui peuvent se clore à volonté.



Indications pour le Meneur de Jeu : fermez les yeux et gardez un visage impassible. Déplacez-vous de façon mécanique et ne réagissez pas à ce que peuvent dire les Personnages.

LES EXÉCUTEURS			
AGL	20+1D10 (26)	EGO	1D10 (6)
FOR	20+2D10 (31)	CHA	1D5 (3)
CON	20+1D10 (26)	PER	20+1D10 (26)
APP	1D5 (3)	EDU	1D5 (3)

Modificateur au Jet de Terreur : + 5

Taille : 2 m

Poids : 120 kg

Sens : ouïe et odorat excellents. Les Exécuteurs n'ont aucune vision, ils s'orientent grâce à une sorte d'organe radar.

Communication : comprennent le langage humain. Peuvent communiquer par signes simples.

Actions : 4

Bonus d'Initiative : + 14

Bonus aux Dommages : + 7

Capacité de Mouvement : 13 m/Round

Résistance aux Blessures :

7 BS = 1 BL

6 BL = 1 BG

4 BG = 1 BM

END : 114

Protection Naturelle : 5

Talents : Athlétisme 28, Chercher 15, Discrétion 25, Vigilance 15

Compétences Générales : Interroger (Torture) 20, Techniques d'Exécution 30, Armes à Feu 15, Corps à Corps (Poignard, Armes Contondantes, Hache) 20, Escrime 20

Armes Naturelles : Griffes (Dom -7)

Équipement : hache, épée ou toute autre arme adaptée à une exécution.

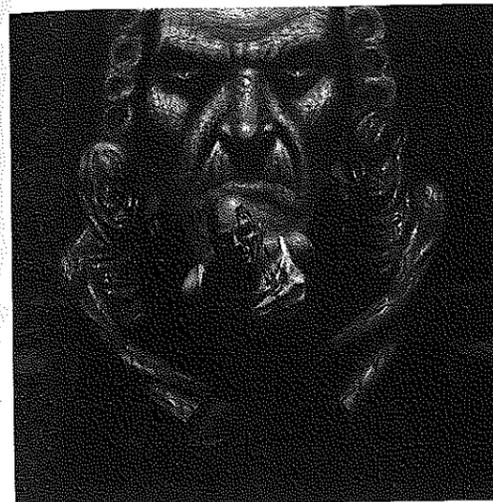
Les Huissiers

Historique : les Huissiers sont les chasseurs de tête de Geburah. Ils traquent les criminels de toutes sortes et les traînent devant la Cour pour qu'ils soient jugés par les Ambassadeurs des Archontes ou par d'autres Licteurs faisant office de magistrats.

Personnalité : ils respectent les lois du pays dans lequel ils opèrent, mais se plient également aux règlements moins officiels édictés par les Licteurs. Ils n'enfreignent jamais ces règles.

Apparence : ceux qui parviennent à percer le voile des Illusions les voient comme des créatures humanoïdes invertébrées, ondulant telles des serpents. Leur peau jaunâtre est presque transparente au point de laisser deviner leurs organes internes. Une bouche écarlate, armée de petites dents tranchantes, est la caractéristique principale de leur tête imposante. Leurs yeux sont petits et rougeoyants.

Indications pour le Meneur de Jeu : soyez froid, procédurier, mesquin, pointilleux et inflexible.



Modificateur au Jet de Terreur : +/- 0

Taille : 2 m

Poids : 100 kg

Sens : humains, à l'exception de l'odorat qui est excellent. Les huissiers « sentent » la peur et la colère.

Communication : orale ou Télépathie

Actions : 5

Bonus d'Initiative : + 19

Bonus aux Dommages : + 8

LES HUISSIERS

AGL	20+2D10 (31)	EGO	2D10 (11)
FOR	20+2D10 (31)	CHA	1D5 (3)
CON	20+2D10 (31)	PER	20+2D10 (31)
APP	1D5 (3)	EDU	2D10 (11)

Capacité de Mouvement : 16 m/Round

Résistance aux Blessures :

8 BS = 1 BL

7 BL = 1 BG

5 BG = 1 BM

Peut subir 2 BM

END : 134

Facultés : Télépathie

Talents : Athlétisme 30, Chercher 20, Discrétion 20, Empathie 20, Vigilance 20

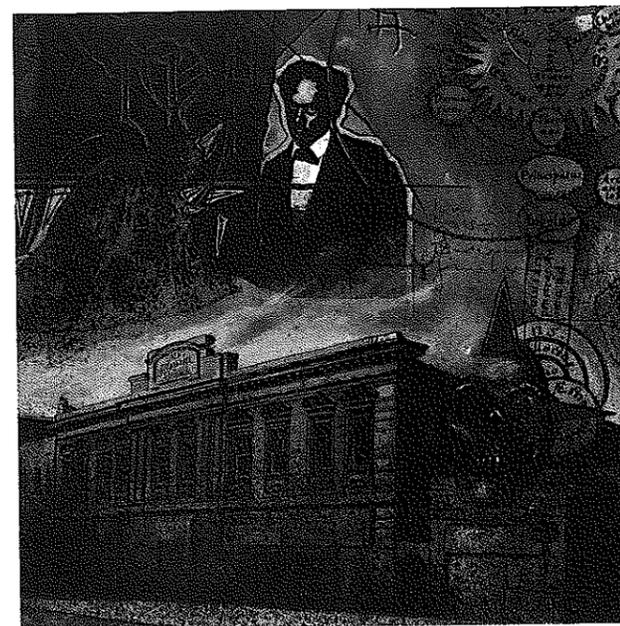
Compétences Générales : Conduire 15, Interroger (Torture) 20, Armes à feu 25, Corps à Corps (Poignard, Hache) 20, Escrime 20

Connaissances : Langues (connaissent trois langages humains), Recherche d'Informations 20

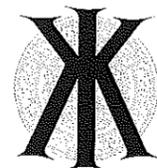
Connaissances Universitaires : Criminologie 10, Droit 30, Économie 10, Médecine 10, Médecine légale 20

Équipement : armes de tir et armure

Nombre de Créatures Rencontrées : 1D10 (6)



Le District Herrington



TIPHARETH

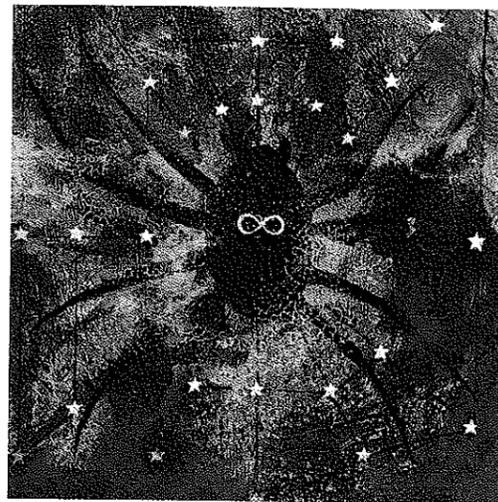
L'Araignée dans sa Toile

La tâche de Tiphareth dans notre monde consistait à coordonner les actions des Archontes. Lorsque le Démenteur a disparu, elle s'est retrouvée dans une position particulière. Les intrigues qu'elle échafaude sont complexes et incompréhensibles. Tout le monde est pris dans les fils de sa toile, à l'exception peut-être de Malkuth qu'elle soutient par lubie. Elle coopère avec elle en secret, mais même l'Archonte rebelle ne comprend pas ce qui lui vaut cette assistance. Tiphareth est en conflit ouvert avec Geburah et ses relations avec Netzach sont de plus en plus tendues.

Sa base principale est en Asie du sud-est, mais elle a des contacts dans toutes les régions du monde. Personne ne connaît ses véritables buts, mais certaines rumeurs prétendent qu'elle travaille pour le Démenteur ou qu'elle coopère avec certains Éveillés pour essayer de libérer l'Humanité. Ses Licateurs sont des artistes, des théoriciens, des philosophes et des libres penseurs. Au commencement, elle était pourtant chargée d'entraver l'imagination et la créativité des Hommes, afin que l'Art ne puisse contribuer à les libérer.

Les Ambassadeurs de Tiphareth

Tiphareth possède deux Ambassadrices, mais ces dernières ne travaillent pas ensemble. Les Licateurs et les autres Archontes connaissent bien l'une d'elles, mais l'autre leur est inconnue. Le secret est jalousement gardé, de façon à ce qu'ils croient Tiphareth loyale et inoffensive.

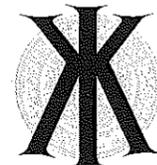


L'Ambassadrice « officielle », Tiphany Reeder, agit à découvert. Ses activités ne s'étendent qu'au milieu artistique. Bien qu'elle souscrive ouvertement aux idéaux rebelles de Malkuth, les Archontes la tolèrent car ils la considèrent comme parfaitement inefficace.

L'envoyée occulte de Tiphareth est Yoshiko Nakamura, une japonaise qui coopère avec Malkuth en s'attaquant au voile de l'Illusion. Elle vit à Tokyo et est l'un des personnages les plus puissants du Japon. À travers des sociétés écrans, elle détient en fait 15 % du capital japonais et un nombre croissant de valeurs en Asie. Son réseau de contact est énorme. Toutes les personnalités ayant un tant soit peu d'importance autour du Pacifique lui doivent des services. Le gouvernement japonais est vaguement au courant de ses agissements, mais la dernière fois qu'ils ont tenté une action officielle contre ses agents, le premier ministre a été forcé de démissionner à la suite d'un scandale.

Mademoiselle Nakamura dispose de vastes ressources, mais agit presque uniquement par le biais de pressions ou de négociations discrètes. À moins de ne pouvoir faire autrement, elle fait rarement appel à la violence ou à l'action directe.

Elle n'est réellement active qu'en Asie et sur le pourtour du Pacifique, elle n'a que quelques agents en Europe et aux États-Unis. Pour protéger sa véritable identité d'Ambassadrice, elle évite tout contact avec Reeder. Plusieurs familles nobles du Japon et d'autres pays asiatiques lui sont dévouées, ainsi qu'un certain nombre de syndicats du crime (les Yakuza), Tiphareth possède ainsi des milliers de serviteurs loyaux.



Yoshiko est propriétaire d'un gratte-ciel dans le centre de Tokyo, celui-ci est le siège officiel de la Nakamura Trading Corporation. En réalité, elle dirige son organisation depuis cet édifice qu'elle ne quitte pratiquement jamais.

La Tour Nakamura

Les bureaux de la Nakamura Trading Corporation sont situés dans l'est de Ginza, un quartier du centre de Tokyo. Le siège social est un gratte-ciel octogonal de quatre-vingts étages, de style post-moderne : structures de verre et de métal teinté, marbre noir veiné de rouge. Le logo grenat de la Nakamura apparaît sur les huit murs. La plus grande partie de l'immeuble contient des bureaux où travaillent plus de mille cinq cents personnes.

La tour ressemble à un immeuble de bureaux ordinaire. Il s'agit en fait d'un portail s'ouvrant sur le Palais de Tiphareth. Les visiteurs et les employés ne remarquent que très rarement les choses inhabituelles qui se produisent ici. Pourtant, l'immeuble change parfois de forme : l'intérieur s'agrandit ou se rétrécit et le nombre d'étages devient parfois illimité (il n'est pas rare que le bureau de Mademoiselle Nakamura se retrouve à des centaines d'étages de hauteur).

Les niveaux supérieurs sont occupés par des galeries d'art étranges où des créatures venues d'au delà de l'Illusion accomplissent leur basse besogne. La plupart des gens ne remarquent rien, mais ceux qui sont dotés d'une Conscience Accrue discernent les immondes habitants de ces lieux.

Yoshiko Nakamura quitte rarement son bureau. Elle est entourée de centaines de secrétaires et d'agents qui empêchent les visiteurs indésirables de la déranger.

Yoshiko Nakamura

Historique : cette femme représente un pouvoir secret influençant la politique et l'économie asiatiques. Elle est membre d'un certain nombre de conseils d'administration et de comités influents, mais la majeure partie de son ascendant vient de son portefeuille d'actions stratégiques et de son vaste réseau de contacts. Son rôle est de répandre des idées nouvelles et d'alléger les structures sociales rigides du Japon et de l'Asie. Elle modifie

peu à peu l'organisation de plusieurs entreprises et influence les législateurs.

Personnalité : Mademoiselle Nakamura est plutôt large d'esprit pour un Licateur. Pour elle, les humains ne sont que des pions sur un échiquier, mais elle est à l'écoute des idées nouvelles et apprécie les événements inattendus. Elle possède même un certain sens de l'humour, trait inhabituel chez ce genre de créature.



Apparence : sous forme humaine, Yoshiko Nakamura est une japonaise exceptionnellement grande. Selon les circonstances, elle porte des vêtements occidentaux ou japonais. Quatre gardes du corps veillent en permanence à sa sécurité. Ce sont des japonais à la stature très imposante qui portent des costumes noirs et des lunettes de soleil.

Indications pour le Meneur de Jeu : parlez doucement, avec diplomatie. Montrez-vous flexible lorsque vous négociez avec quelqu'un. Vos mouvements sont précis, mesurés et féminins. En tant que Licateur, montrez-vous plus lourd et plus bruyant.

YOSHIKO NAKAMURA	
AGL 30	EGO 35
FOR 45	CHA 30
CON 50	PER 30
APP 17 (2)	EDU 45

Modificateur au Jet de Terreur : +/- 0 (sous forme de Licateur)

Taille : 1 m75 (2 m20)

Poids : 450 kg



Sens : perçoit les infrarouges et les ultraviolets
Communication : orale ou Télépathie.

Actions : 5

Bonus d'Initiative : + 18

Bonus aux Dommages : + 9 (+19 avec Karaté)

Capacité de Mouvement : 15m/Round

Résistance aux Blessures :

11 BS = 1 BL

10 BL = 1 BG

8 BG = 1 BM

Peut subir 3 BM

END : 215

Protection Naturelle : 2

Avantages : Sensibilité à la Magie

Facultés : contrôle toutes les personnes dotées d'un Équilibre Mental compris entre -50 et -100 (un jet d'EGO est nécessaire pour résister à cette Faculté), Parle toutes les langues humaines, Télékinésie (100 kg, 10 m/s), Télépathie, Voix dominatrice

Talents : Athlétisme 35, Chercher 30, Comédie 28, Diplomatie 30, Discrétion 30, Mémoriser 30, Séduction 30, Vigilance 35

Compétences Générales : Acrobatie 30, Connaissance du Monde 35, Persuasion 30, Psychologie 20, Armes à Feu 30, Corps à Corps (Poignard, Karaté) 45, Escrime (Kenjutsu) 45

Connaissances : Affaires 35, Art 20, Électronique 15, Étiquette 30, Informatique 15, Recherche d'Informations 35, Sciences Occultes 20

Connaissances Universitaires : Anthropologie 20, Archéologie 20, Biologie 15, Chimie 15, Droit 25, Économie 25, Histoire 20, Littérature 20, Mathématiques 15, Médecine 15, Philosophie 20, Sciences Politiques 20, Sociologie, Théologie 20

Magie : Connaissance de la Passion 50 (tous les sorts 30)

Équipement : Dai Sho - Katana (Dom 0), Wakizashi (Dom -1)

Domicile : Tokyo

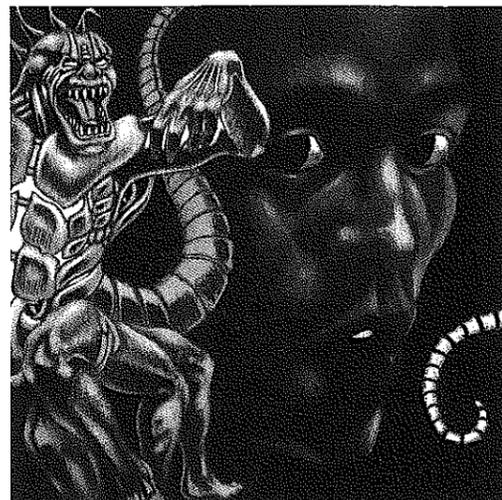
Takeo Oshima

Historique : Oshima est le chef du syndicat du crime (les Yakuza) de Tokyo, il obéit directement à Nakamura. Il n'est ni un Licteur ni un humain, mais un membre d'une espèce rare qu'elle a ramené de Métropolis. Près de deux mille criminels, humains et Licteurs, agissent sous ses ordres. Il contrôle une grande partie des réseaux de prostitution, de trafics de drogue et du crime organisé du

sud de Tokyo. Les gardes du corps ainsi que certains des serveurs les plus zélés de Mademoiselle Nakamura sont issus de son organisation.

Personnalité : Oshima est un Mafioso né. Il est cupide, assoiffé de pouvoir et obsédé par le désir de contrôler l'ensemble de la pègre japonaise. Il espère ainsi renverser Nakamura et prendre les rênes de son organisation.

Apparence : sous forme humaine, Oshima est un petit homme aux épaules larges, aux cheveux coupés en brosse. Il porte de luxueux costumes italiens et ne se déplace jamais sans ses six gardes du corps. Son apparence réelle, pour ceux capables de la percevoir, est proche de celle d'un Razide : un exosquelette de métal laissant apparaître des organes internes jaunâtres. Il possède huit pattes, mais les quatre du milieu sont atrophiées. Il marche sur ses pattes arrière, sa longue queue lui servant de balancier. Sa tête est petite, mais ses mâchoires peuvent s'ouvrir démesurément, au point de dominer totalement le reste de sa physionomie.



TAKEO OSHIMA	
AGL 25	EGO 20
FOR 30	CHA 18
CON 30	PER 15
APP 12 (1)	EDU 10

Modificateur au Jet de Terreur : -5 (sous forme réelle)

Taille : 1 m60

Poids : 500 kg



Sens : perçoit les infrarouges

Actions : 4

Bonus d'Initiative : + 13

Bonus aux Dommages : + 7 (+12 avec une épée)

Capacité de Mouvement : 13m/Round

Résistance aux Blessures :

7 BS = 1 BL

6 BL = 1 BG

4 BG = 1 BM

END : 140

Protection Naturelle : 4

Facultés : Invulnérabilité au Feu et à l'Électricité

Talents : Athlétisme 27, Chercher 16, Comédie 19, Diplomatie 16, Discrétion 20, Empathie 15, Séduction 14, Vigilance 17

Compétences Générales : Connaissance du Monde 20, Interroger 20, Armes à Feu 20, Armes Lourdes 20, Corps à Corps (Armes Contondantes et Mains Nues) 20, Escrime (Kenjutsu) 25, Conduire 15

Connaissances : Anglais 15, Chinois 12, Électronique (Systèmes de sécurité, matériel de surveillance) 20, Mécanique 15, Français 12, Japonais 18, Recherche d'Informations 20

Connaissances Universitaires : Chimie (Drogues & Poisons) 20

Équipement : Dai Sho - Katana (Dom 0) et Wakizashi (Dom -1), Beretta 92F dans un holster porté sur le flanc.

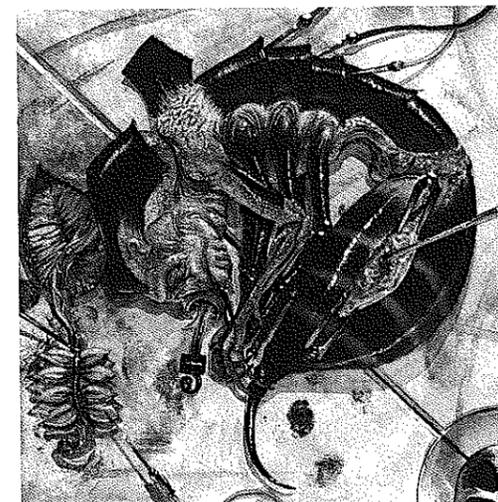
Domicile : Tokyo

Les Factuaires

Historique : les Factuaires sont des créatures originaires de Métropolis. Tiphareth les utilise pour collecter des données, mission dans laquelle elles excellent. Elles peuvent ainsi retrouver une information qui n'existe que dans un seul livre ou une seule banque de données au monde. Les rejetons des Factuaires recherchent la même information que leurs parents étaient chargés de découvrir.

Personnalité : les Factuaires n'ont pas de personnalité. Elles ne font que chercher les dernières informations qu'on leur a demandé de trouver.

Apparence : ce sont des insectoïdes biomécaniques. Leur taille peut aller de celle d'un insecte à celle d'un petit chien, elles sont capables de se reproduire extrêmement vite si le besoin s'en fait sentir.



LES FACTUAIRES

AGL 10+1D10 (16)	EGO 2D10 (11)
FOR 1D10 (6)	PER 20+2D10 (31)
CON 10+2D10 (21)	EDU 20+2D10 (31)

Longueur : 2 à 50 cm

Hauteur : 2 à 25 cm

Poids : 0,1 à 1,5 Kg

Sens : perçoivent les infrarouges et discernent ce qui se trouve au-delà des Illusions.

Communication : prononcent quelques mots humains

Actions : 3

Bonus d'Initiative : + 4

Bonus aux Dommages : + 1

Capacité de Mouvement : 8 m/Round

Résistance aux Blessures :

6 BS = 1 BL

5 BL = 1 BG

3 BG = 1 BM

END : 104

Protection Naturelle : 2

Talents : Athlétisme 8, Chercher 22, Discrétion 22, Vigilance 22

Compétences Générales : Corps à Corps 12

Connaissances : Recherche d'Informations 50

Armes Naturelles : Mandibules (Dom -8)

Habitat : Métropolis

Nombre de Créature Rencontrées : 1D10



HOD

Le Messager du Châtiment

Hod a disparu au cours de la lutte pour le pouvoir qui suivit le départ du Démon. Il avait installé ses quartiers généraux en Amérique du Sud, mais recevait l'appui des systèmes judiciaires et des forces de l'ordre du monde entier. Netzach et Binah s'intéressent vivement à l'Amérique Latine depuis sa disparition et espèrent bien pouvoir occuper l'espace vacant.

Il a tenté de bâtir un état fasciste et policier dans lequel les forces armées devaient jouer les rôles de juges et de bourreaux. À travers les



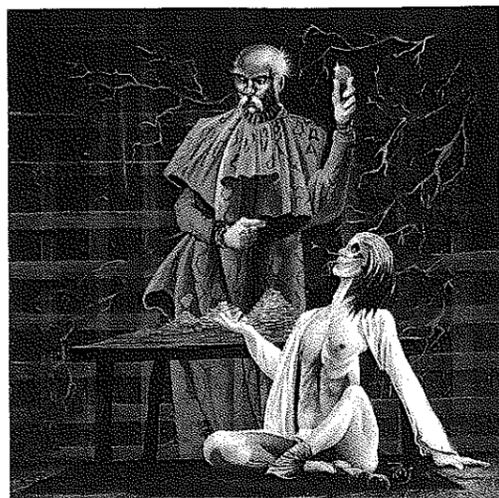
punitions, il voulait apprendre aux Hommes que chaque effort pour atteindre l'Éveil ne les mènerait qu'à la souffrance. Ses efforts aboutirent à l'avènement de l'Allemagne Nazie et du Troisième Reich. Les camps de la mort qu'il avait créés devinrent parfois des fenêtres à travers l'Illusion.

Ses Lictors étaient des policiers, des geôliers, des protecteurs de l'ordre et de la loi, et des partisans de la peine de mort. La plupart d'entre eux servent aujourd'hui Geburah.

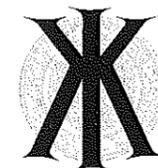
YESOD

Le Fondateur

Yesod a également disparu ; sa place est désormais occupée par les Anges de la Mort Nahemoth, Gamichioth et Sathariel. Malkuth, mais aussi Binah, ont combattu ces derniers et les ont forcés à reculer. Yesod a dénoncé l'attitude des autres Archontes, ce qu'ils n'ont jamais apprécié, ses relations avec Chesed par exemple étaient particulièrement mauvaises.



S'il avait établi ses quartiers généraux en Inde, les politiciens corrompus et les hommes d'affaires véreux le servaient dans le monde entier. La situation de l'Inde s'est rapidement détériorée après sa disparition, sous l'influence des Anges de la Mort et de la corruption généralisée qui règne désormais dans le pays.



NETZACH

Le Vainqueur

Netzach est l'un des Archontes les plus puissants. S'il n'est pas encore entré en conflit direct avec Geburah, l'un de ses principaux ennemis, ses relations avec Tiphareth sont extrêmement tendues et la confrontation semble inévitable.

Sa base principale se trouve en Amérique du Nord, mais son influence s'étend à toutes les structures militaires du globe. Il aimerait transformer le monde en un immense champ de bataille au cours du choc final contre Astaroth. Jusque là, ses disciples maintiennent le joug sur l'Humanité et l'empêchent de se libérer. Ses Lictors sont des généraux, des amiraux ou des conseillers militaires, tous cruels et efficaces.

Soldats ou officiers, les Fils de Netzach se préparent à la bataille ultime qui doit les opposer aux légions d'Astaroth. Ils pensent servir Dieu dans son combat contre le Diable. Sans doute plus de cent mille, ils sont tous fanatiquement dévoués à Netzach et à Crowley, qu'ils considèrent comme un archange.

Crowley a également recruté un groupe de jeunes volontaires, âgés de douze à quinze ans, dont la mission est de débusquer les traîtres à l'intérieur de la nation. Ils espionnent leurs propres parents, leurs professeurs et amis, cherchant à démasquer les éventuels serviteurs d'Astaroth ou des autres Archontes.

Les Fils de Netzach haïssent et méprisent Malkuth presque autant qu'Astaroth lui-même, mais ils n'hésitent pas à coopérer avec d'autres Archontes dès lors qu'il s'agit de combattre l'ennemi juré : les Anges de la Mort.



L'Ambassadeur de Netzach

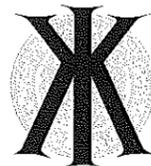
L'envoyé principal de Netzach est le général Lyle P. Crowley, l'une des figures les plus en vue du Pentagone. À l'origine, Crowley commandait une division blindée, il fait désormais partie de l'état-major des généraux. Son influence sur l'US Army ainsi que sur nombre d'armées étrangères est considérable.

Il est à la tête d'un culte martial dédié à Netzach et dont les adeptes se sont baptisés « les Fils de Netzach ». Ils préparent un coup d'état aux États-Unis et projettent d'envahir ensuite le Canada et l'Amérique latine. Une fois que tout ceci sera terminé, une solide dictature militaire sera installée et la farce démocratique sera abolie.

L'USS Reliant

Crowley passe le plus clair de son temps sur son porte-avions, le « Reliant », un navire dont l'équipage est entièrement composé de Fils de Netzach. Les cales du vaisseau communiquent directement avec le Palais de l'Archonte, dans les profondeurs de Métropolis. Au besoin, des renforts peuvent être appelés par le biais de ce portail. Le navire est beaucoup plus vaste qu'il n'y paraît de l'extérieur, plus de vingt mille hommes se trouvent à bord.

Pour un visiteur, le Reliant est un porte-avions tout à fait ordinaire. En réalité, le navire est doué de conscience. Il est partie intégrante du Palais de



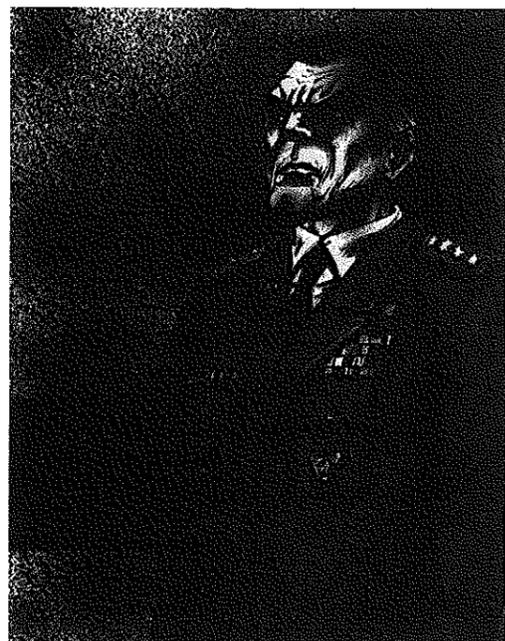
Netzach et donc de l'Archonte. Il sent ce qui se passe à son bord, il discerne les mouvements et peut faire la différence entre deux personnes en se fondant sur leur poids et leur démarche. Il sait si quelqu'un essaie de lui nuire et peut attaquer les intrus en fermant des portes, en ouvrant des valves, etc.

Crowley contrôle totalement son navire. Il peut l'invoquer de n'importe quel point du globe. Il sait si des intrus sont à bord et peut ordonner au bâtiment de les éliminer. Il peut également le poster aux frontières de notre Illusion afin qu'il disparaisse aux yeux des hommes. Ces derniers temps, le Reliant a navigué au large des côtes du Liban, dans le Golfe Persique et dans les eaux sud-américaines.

Lyle P. Crowley

Historique : Crowley est l'un des plus puissants Licteurs au monde. Plusieurs milliers de ses congénères et d'humains le servent dans son organisation militaire. Qu'un ancien général des forces blindées, censé ne plus servir sur le terrain, s'occupe d'affaires concernant l'aéronavale est parfaitement anormal. Le fait que cela ait pu se produire est déjà extraordinaire, mais que cela ne suscite apparemment aucun commentaire est un indice de l'influence et des pouvoirs de Crowley.

Personnalité : il est obsédé par le désir de vaincre les forces d'Astaroth et d'établir une dicta-



ture militaire mondiale. Il se montre très formel avec tous ceux qui obéissent à ses ordres, mais ne supporte pas d'être contredit.

Apparence : sous forme humaine, c'est un homme d'âge moyen, fort, aux cheveux bruns grisonnants et au teint hâlé. Il est toujours impeccablement vêtu.

Indications pour le Meneur de Jeu : gardez vos épaules droites. Utilisez des phrases courtes en évitant les mots inutiles. Ayez toujours l'air impatient.

LYLE P. CROWLEY	
AGL 40	EGO 30
FOR 50	CHA 25
CON 50	PER 35
APP 12 (2)	EDU 40

Modificateur au Jet de Terreur : +/- 0 (sous sa forme de Licteur)

Taille : 1 m90 (2 m50)

Poids : 450 kg

Sens : perçoit les infrarouges et les ultraviolets

Communication : orale ou Télépathie

Actions : 6

Bonus d'Initiative : + 28

Bonus aux Dommages : + 10

Capacité de Mouvement : 20 m/Round

Résistance aux Blessures :

11 BS = 1 BL

10 BL = 1 BG

8 BG = 1 BM

Peut subir 3 BM

END : 210

Protection Naturelle : 2

Facultés : Invulnérabilité au Feu, Télékinésie (100 kg, 10 m/s), Télépathie, Voix dominatrice

Talents : Athlétisme 50, Chercher 35, Comédie, Diplomatie 30, Discrétion 40, Vigilance 35

Compétences Générales : Acrobatie 40, Commandement 60, Conduire 35, Survie 30, Armes à Feu 40, Corps à Corps 50, Lancer 50

Connaissances : Électronique (Systèmes de Sécurité) 30, Mécanique (Moteurs) 30, Navigation 30, Pilotage 35

Connaissances Universitaires : Stratégie et Tactiques Militaires 50

Armes Naturelles : Crocs (Dom -5)

Magie : Connaissance de la Folie 50 (tous les sorts à 30)

Domicile : Washington DC

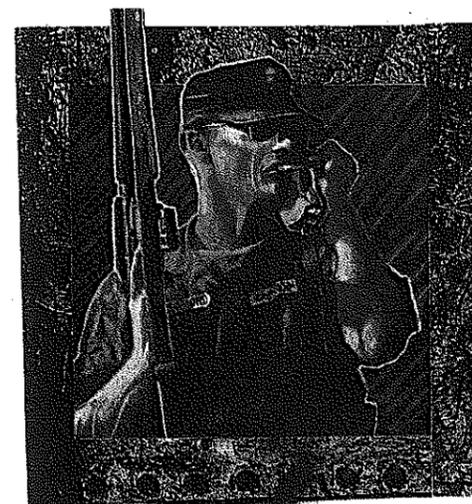


La Garde Noire

Historique : la plupart des serviteurs de Netzach sont des humains ou des Licteurs, mais Crowley a également constitué un corps d'élite de dix mille hommes. Ceux-ci obéissent aveuglément aux ordres de leur Archonte et sont l'équivalent des légionnaires d'Astaroth.

Personnalité : les Gardes Noirs n'ont pas de sentiments humains, ils se contentent de suivre les ordres.

Apparence : les membres de cette armée sont de grands humanoïdes avec des corps squelettiques ayant l'apparence de la pierre. Rien ne permet de les distinguer les uns des autres, ils se ressemblent tous.



Indications pour le Meneur de Jeu : ayez un visage de marbre.

LA GARDE NOIRE	
AGL 20+1D10 (26)	EGO 1D10 (6)
FOR 20+2D10 (31)	CHA -
CON 20+2D10 (31)	PER 20+1D10 (26)
APP 10	EDU -

Modificateur au Jet de Terreur : + 5

Taille : 1 m80

Poids : 90 kg

Sens : voit parfaitement dans le noir. Sens aiguisés.

Actions : 4

Bonus d'Initiative : + 14

Bonus aux Dommages : + 7 (+12 Commando)

Capacité de Mouvement : 13 m/Round

Résistance aux Blessures :

8 BS = 1 BL

7 BL = 1 BG

5 BG = 1 BM

END : 129

Protection Naturelle : 5

Talents : Athlétisme 25, Chercher 15, Discrétion 20, Vigilance 15

Compétences Générales : Conduire 20, Grimper 18, Armes à Feu 18, Corps à Corps (Poignards, Armes Contondantes, Entraînement Commando) 20, Escrime 20, Armes d'Hast 20

Connaissances : Démolition 20, Pilotage 20

Équipement : tout le nécessaire pour combattre.

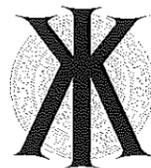
Nombre de Créatures Rencontrées : peloton de six gardes

Les Chiens de Guerre

Historique : les Chiens de Guerre sont des humains qui ont perdu toute Humanité à la suite des horreurs vécues pendant la guerre. Il s'agit souvent d'idéalistes, persuadés d'avoir défendu la cause du bien. Au plus profond d'eux-mêmes, ils savent cependant qu'ils se trompent. Le sentiment de culpabilité qui les ronge se manifeste de façon physique. Ils recréent les lieux où ils ont combattu : ainsi, des images du Vietnam, de l'Afghanistan, de l'Irak ou de l'Afrique du Sud apparaissent autour d'eux. Les Viêt-cong ou les guérilleros afghans contre lesquels ils se sont battus deviennent réels et tentent de les tuer pendant leur sommeil. La réalité s'effondre, et le passé envahit le présent. Netzach a un don pour retrouver ces Chiens de Guerre et les délivrer de leurs maux, en échange d'une obéissance absolue. Ils ne sont pas entièrement guéris pour autant. S'ils revivent parfois des scènes de leur passé, ils ne sont plus attaqués par leurs anciens ennemis, ni physiquement projetés au cœur des combats qu'ils ont autrefois livrés. S'ils arrêtaient de servir l'Archonte, les cauchemars referaient aussitôt surface, plus violents qu'auparavant.

Personnalité : les Chiens de Guerre sont très loyaux envers Netzach, il représente leur seule chance d'échapper au passé qui les torture. Ils sont terrifiés à l'idée de se retrouver privés de sa protection.

Indications pour le Meneur de Jeu : faites comme si vous transpiriez tout le temps. Regardez sans cesse autour de vous, comme si quelqu'un vous suivait.

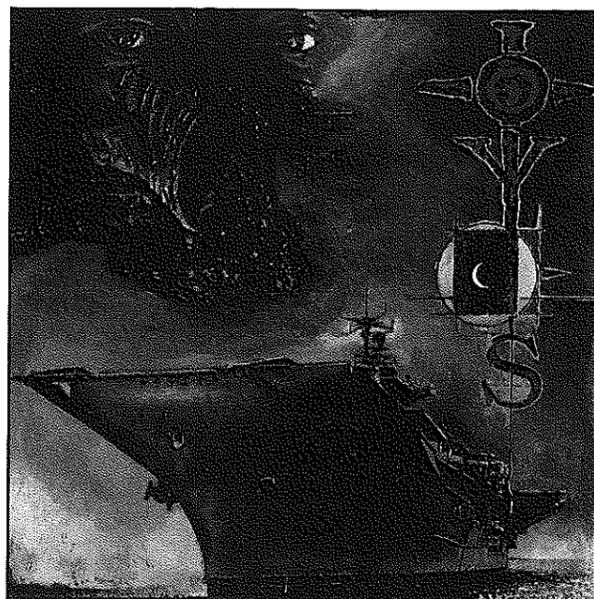


Actions : 3
Bonus d'Initiative : + 4
Bonus aux Dommages : + 4 (+9 Commando)
Capacité de Mouvement : 8m/Round
Résistance aux Blessures :
 5 BS = 1 BL
 4 BL = 1 BG
 3 BG = 1 BM
END : 89
Sombre Secret : Ancien Combattant

LES CHIENS DE GUERRE

AGL 10+1D10 (16)	EGO 2D10 (11)
FOR 10+2D10 (21)	CHA 2D10 (11)
CON 10+1D10 (16)	PER 10+1D10 (16)
APP 2D10 (11)	EDU 1D10 (6)

Faiblesses : Cauchemars, Dépression, Fanatisme, Schizophrénie, Suicidaire, Susceptibilité
Avantages : Conscience Accrue, Conscience Corporelle
Équilibre Mental : -25 -5D10 (-53)
Facultés : lorsqu'ils sont sous pression, les vétérans recréent autour d'eux des événements précédemment vécus. Les anciens ennemis et les vieilles scènes de bataille resurgissent sous leurs yeux. Les Chiens de Guerre n'ont aucune maîtrise sur ces manifestations.
Talents : Athlétisme 18, Chercher 13, Diplomatie 11, Discrétion 16, Empathie 10, Orientation 15, Vigilance 13
Compétences Générales : Commandement 10, Grimper 16, Armes à Feu 16, Corps à Corps (Poignard, Armes Contondantes, Entraînement Commando) 16, Armes Lourdes 16
Connaissances : Démolition 12, Premiers Soins 10
Équipement : uniforme de combat, Fusil d'Assaut (M16), couteau de combat.



USS RELIANT



MALKUTH

La Rebelle

Malkuth nourrissait un intense désir de rébellion avant même la disparition du Démenteur. Elle s'est peu à peu identifiée à cette Humanité captive et après le départ de son maître, est entrée en conflit avec les autres Archontes. Elle est en guerre avec Netzach, Geburah et Kether, ses relations avec Binah sont tendues. Elle semble cependant bénéficier du soutien de Tiphareth.

Particulièrement influente aux USA et en Europe, elle reçoit aussi l'appui de Magiciens et de scientifiques du monde entier. Son but est de libérer les Hommes de leurs entraves à l'aide de la magie, de la science, et de la connaissance de la véritable nature de l'univers. Elle a d'ailleurs coopéré à plusieurs reprises avec des humains Éveillés.

Dans les grandes métropoles occidentales, Malkuth favorise l'émergence des bas-fonds et des bidonvilles, car l'Illusion est plus à même de se fissurer en de tels endroits que dans les quartiers aisés. Elle a même agi de concert avec certains dieux oubliés, comme Nataraja et Coatlicue.

Ses Lictes l'ayant quittée pour créer leurs propres organisations ou rejoindre d'autres Archontes, il ne lui reste que quelques Ambassadeurs : des humains qu'elle a transformés en Lictes. Les deux plus importants sont sans aucun doute Andrea Bergstrom et Pierre Lombard.

L'Ambassadrice de Malkuth

Malkuth est un cas unique chez les Archontes. Son Ambassadrice, Andrea Bergstrom, est humaine, elle est assistée par Pierre Lombard, un philo-

sophe fondateur de l'école du « post-structuralisme nihiliste ». Lombard est lui-même un Lictes, mais entretient peu de contacts avec ses semblables.

Par le biais d'expériences génétiques et de recherches sur la perception, Bergstrom tente de briser les murs de l'Illusion qui retiennent les humains prisonniers. Elle pense que l'influence du

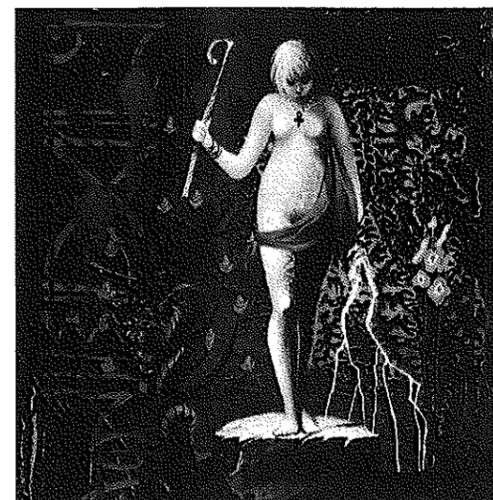
Démenteur sur notre sens de la réalité est implantée dans notre code génétique. Si ce code était altéré, le blocage cesserait et nous pourrions nous ouvrir à la Réalité.

Elle possède un Institut qui abrite un laboratoire moderne. L'établissement est situé dans une région isolée de l'état de New York, au cœur d'une vaste forêt qui appartient à l'Institut. Les cobayes humains subissent des

injections, des opérations chirurgicales, des manipulations génétiques et des expériences surnaturelles pour favoriser leur Éveil. La faible proportion de sujets survivant à ce traitement finissent avec un Équilibre Mental extrêmement bas.

Bergstrom choisit ses cobayes parmi les plus défavorisés de la population américaine, principalement à New York. Généralement, ces individus possèdent déjà une perception accrue des choses qui les entourent. Personne ne cherche à les retrouver lorsqu'ils viennent à disparaître, mais la police s'inquiète depuis que certaines personnes « plus importantes » ont été enlevées par erreur. Les indices dont elle dispose sont cependant bien maigres.

Les comptes rendus des expériences sont soigneusement consignés et recopiés en autant d'exemplaires que possible. Bergstrom ne souhaite pas que les résultats disparaissent avec elle, ou que les Lictes puissent les détruire.





Son organisation est réduite. Elle ne possède que quelques centaines d'agents sur l'ensemble du territoire américain, mais certains d'entre eux ont pratiquement atteint l'Éveil. Les Archontes ont bien des raisons de craindre Malkuth.

L'Institut Bergstrom

L'Institut Bergstrom est installé dans un ancien centre de loisir situé à l'extérieur de la ville d'Ogdensburg, dans le nord de l'état de New York. Il est situé au cœur de trente kilomètres carrés de forêt, une région épargnée par l'homme depuis les années vingt. Une route étroite mais bien entretenue traverse les bois et mène à l'Institut.

Plusieurs constructions ont été ajoutées aux anciennes pendant les années soixante-dix et quatre-vingt. Le complexe en comporte désormais dix-huit, dispersées sur près de trois kilomètres carrés autour d'un vieux moulin abandonné. L'Institut à proprement parlé a été installé dans le bâtiment principal, c'est ici que sont réalisées la plupart des expériences. Un enclos a été construit à la périphérie de cette zone ; les produits des expériences ratées y sont enfermés.

Près de quatre-vingt personnes vivent et travaillent ici. En temps normal, Andrea Bergstrom est toujours dans les environs. Son bureau est situé dans le vieux bâtiment principal près du moulin.

Andrea Bergstrom

Historique : Andrea Bergstrom est l'Ambassadrice de Malkuth depuis le milieu des années cinquante, époque où l'Envoyé de Kether détruisit près de vingt Lictes de Malkuth en Amérique du Nord. Cette dernière décida alors de faire appel à davantage de serviteurs humains, et Andrea devint le plus important d'entre eux. Elle dirige désormais l'Institut Bergstrom et participe à une vingtaine de conseils et de comités de médecins aux États-Unis.

Personnalité : elle désire à tout prix découvrir ce qui nous lie physiquement à l'Illusion. Le reste lui importe peu.

Apparence : c'est une femme d'une cinquantaine d'années, petite et blonde, aux yeux gris et perçants.

Indications pour le Meneur de Jeu : prenez un léger accent allemand. Vous êtes une fanatique et ne parlez que des résultats de vos recherches.



ANDREA BERGSTROM	
AGL 12	EGO 24
FOR 10	CHA 16
CON 21	PER 14
APP 10	EDU 28

Taille : 1 m65

Poids : 55 kg

Sens : sens accrus

Actions : 2

Bonus d'Initiative : +/- 0

Bonus aux Dommages : + 1

Capacité de Mouvement : 6m/Round

Résistance aux Blessures :

6 BS = 1 BL

5 BL = 1 BG

3 BG = 1 BM

END : 117

Sombre secret : Responsable d'expérimentations Médicales.

Faiblesses : Blocage Mental, Cauchemars, Ennemi mortel (Prince Rainier Xavier Von Habsbourg), Fanatisme, Manie, Rationalisme

Avantages : Sensibilité à la Magie, Conscience accrue

Équilibre Mental : -100

Talents : Athlétisme 10, Chercher 16, Comédie 18, Diplomatie 15, Discrétion 10, Empathie 18, Séduction 10, Vigilance 16

Compétences Générales : Conduire 12, Armes à Feu 12



Connaissances : Allemand 20, Anglais 18, Électronique 18, Étiquette 15, Français 12, Hypnose 15, Informatique 20, Premiers Soins 18, Recherche d'Informations 18, Russe 12

Connaissances Universitaires : Biologie 20, Chimie 20, Latin 15, Mathématiques 20, Médecine (Génétique, Psychiatrie) 15

Magie : Connaissance de la Folie 30 (tous les sorts à 15)

Domicile : Ogdensburg, État de New York

Pierre Lombard

Historique : Pierre Lombard est l'un des derniers Lictes de Malkuth. C'est un solitaire, très prudent dans ses interactions avec ses congénères. Il n'entretient de véritables contacts qu'avec les serviteurs humains de Malkuth.

Personnalité : Lombard nourrit des sentiments contradictoires à l'égard de l'Humanité. Comme tous les Lictes, il méprise les Hommes et désire maintenir l'Illusion en place, mais d'un autre côté, il est dévoué à Malkuth et travaille à la destruction de cette même Illusion. Cela l'a conduit à avoir le sentiment d'être supérieur aux autres Lictes « ignorants ». Il affirme souvent que sa véritable nature est humaine et espère pouvoir un jour faire partie de l'Humanité à laquelle il s'identifie.



Apparence : il prend l'aspect d'un homme petit et mince aux cheveux noirs, âgé d'une quarantaine d'années.

Indications pour le Meneur de Jeu : sous sa forme humaine, Lombard est un philosophe jovial et spirituel. Il est par contre un Lictes irritable et cynique.

PIERRE LOMBARD	
AGL 32	EGO 35
FOR 45	CHA 20
CON 45	PER 30
APP 17 (2)	EDU 50

Modificateur au Jet de Terreur : +/- 0 (sous forme de Lictes)

Taille : 1 m85 cm (2 m50)

Poids : 450 kg

Sens : perçoit les infrarouges et les ultraviolets.

Communication : orale ou Télépathie

Actions : 5

Bonus d'Initiative : + 20

Bonus aux Dommages : + 9

Capacité de Mouvement : 16 m/Round

Résistance aux Blessures :

10 BS = 1 BL

9 BL = 1 BG

7 BG = 1 BM

Peut subir 3 BM

END : 200

Protection Naturelle : 2

Facultés : Invulnérabilité au feu, Parle toutes les langues humaines, Télékinésie (100 kg, 10 m/s), Télépathie, Voix dominatrice

Talents : Athlétisme 35, Chercher 30, Comédie 25, Diplomatie 50, Discrétion 30, Séduction 17 (2), Vigilance 30

Compétences Générales : Conduire 15, Connaissance du Monde 30, Armes à Feu 15, Persuasion 50

Connaissances : Art 30, Étiquette 50, Informatique 30, Méditation 30, Recherche d'Informations 50

Connaissances Universitaires : Anthropologie 40, Archéologie 40, Droit 30, Économie 20, Histoire 30, Linguistique 30, Littérature 30, Philosophie 50, Théologie 50

Magie : Connaissance de la Folie 50 (tous les sorts à 30)

Domicile : Paris



Les Neonates

Historique : les Neonates sont issus des tentatives de Bergstrom visant à briser le blocage héréditaire qui nous empêche de discerner la Réalité. Ce sont des humains qui possèdent une Conscience Accrue innée leur permettant, de temps à autre, de voir au delà des Illusions. Certaines de leurs caractéristiques sont celles des Éveillés, ou d'individus possédant un Équilibre Mental anormalement bas ou élevé. Ils sont malheureusement incapables de supporter ce qu'ils voient, la plupart d'entre eux deviennent schizophrènes dès l'enfance. Ils possèdent tous un Équilibre Mental très faible et ont d'importants problèmes relationnels. Ils peuvent parfois se déplacer entre notre monde et Métropolis, mais ces facultés sont plutôt difficiles à contrôler. On trouve des Neonates dans plusieurs institutions gérées par des serviteurs de Malkuth.

Personnalité : ils sont égocentriques et souffrent souvent de graves troubles mentaux.

Apparence : la plupart des gens les prennent pour des humains ordinaires, mais ceux qui peuvent voir au-delà des Illusions les perçoivent comme des Hommes difformes, assez proches de Népharites ou d'humains à l'Équilibre Mental extrêmement faible.

Indications pour le Meneur de Jeu : déplacez-vous de façon désordonnée, vos phrases sont hachées et incohérentes et vos yeux roulent dans leurs orbites.

LES NEONATES	
AGL 10+2D10 (21)	EGO 2D10 (11)
FOR 10+2D10 (21)	CHA 1D10 (6)
CON 10+2D10 (21)	PER 2D10 (11)
APP 2D10 (11)	EDU 1D10 (6)

Modificateur au Jet de Terreur : +/- 0 (sous leur forme réelle)

Sens : Conscience Accrue

Actions : 4

Bonus d'Initiative : + 9

Bonus aux Dommages : + 5

Capacité de Mouvement : 12 m/Round

Résistance aux Blessures :

6 BS = 1 BL

5 BL = 1 BG

3 BG = 1 BM

END : 104

Protection Naturelle : 1D2

Équilibre Mental : -10D10 (-55)

Sombre Secret : Victime d'Expérimentations Médicales

Faiblesses : Cauchemars, Dédoulement de Personnalité, Égotisme, Névrose Sexuelle, Susceptibilité, Toxicomanie

Avantages : Conscience Accrue, Sensibilité à la Magie

Talents : Athlétisme 20, Chercher 10, Comédie 7, Diplomatie 3, Discrétion 15, Empathie 10, Séduction 5, Vigilance 10

Compétences Générales : Armes à Feu 18, Corps à Corps (Poignard et Mains Nues) 15

Connaissances : Premiers Soins 15

Magie : chaque Neonate a 20 % de chances de maîtriser une Connaissance de la Magie à 20 et 5 sorts à 15

Domicile : USA

Nachtkinder

Historique : les Nachtkinder sont les sujets malheureux de l'expérience la plus ratée de Bergstrom, menée sur des enfants de cinq à dix ans. À l'issue de ces manipulations, ils sont devenus assez puissants pour s'échapper. Maintenant regroupés, ils espèrent détruire Bergstrom, puis Malkuth elle-même. La plupart se sont déplacés vers le Sud en direction de New York, mais certains vivent encore dans les forêts du nord de l'État.

Personnalité : ils sont fiers de ce qu'ils sont et méprisent les humains ordinaires. En même temps, ils haïssent Bergstrom pour les avoir transformés en ce qu'ils sont. Ils sont irritables et violents.

Apparence : les Nachtkinder sont d'éternels adolescents. Leur apparence est celle d'un Népharite, mais leurs corps sont couverts de cicatrices et ils ont subi des modifications corporelles. Ces créatures sont capables, dans une certaine mesure, de modifier leur forme physique et de choisir leur apparence.

Indications pour le Meneur de Jeu : jouez les adolescents rebelles. Restez sur la défensive. Déplacez-vous comme un automate.

NACHTKINDER	
AGL 10+2D10 (21)	EGO 2D10 (11)
FOR 10+2D10 (21)	CHA 2D10 (11)
CON 10+2D10 (21)	PER 2D10 (11)
APP 1D10 (6)	EDU 1D5 (3)



Modificateur au Jet de Terreur : + 5

Sens : perçoivent les infrarouges

Actions : 4

Bonus d'Initiative : + 9

Bonus aux Dommages : + 5

Capacité de Mouvement : 12 m/Round

Résistance aux Blessures :

6 BS = 1 BL

5 BL = 1 BG

3 BG = 1 BM

END : 104

Sombre Secret : Victime d'Expérimentations Médicales

Faiblesses : Suicidaire, Ennemi Mortel, Vœu de Vengeance, Fanatisme, Phobie, Recherché, Blocage Mental, Intolérance, Susceptibilité, Schizophrénie.

Avantages : Conscience Accrue, Conscience Corporelle

Équilibre Mental : -75 -5D10 (-103)

Facultés : Changement de Forme, peuvent se métamorphoser dans certaines limites. Ne peuvent changer ni de poids, ni de volume et doivent rester humanoïdes. La transformation s'effectue en 10 + 1D10 minutes et est extrêmement douloureuse.

Talents : Athlétisme 20, Chercher 11, Comédie 11, Diplomatie 11, Discrétion 20, Empathie 11, Vigilance 14

Compétences Générales : Grimper 18, Armes à Feu 12, Corps à Corps (Poignard, Armes Contondantes et Mains Nues) 15, Survie 18

Connaissances : Premiers Soins 12, Recherche d'Informations 8

Armes Naturelles : Crocs (Dom -5), Griffes (Dom -7)

Domicile : New York

Nombre de Créatures Rencontrées : 5+1D10 (11)

Plan de l'Institut Bergstrom

1. Bâtiment principal. Il s'agit d'une vieille villa en bois de deux étages à laquelle une aile plus moderne a été ajoutée au sud. Trois salles d'opération ont été installées au sous-sol, ainsi que des lits pour vingt patients. Le rez-de-chaussée est occupé par des bureaux, alors que l'étage a été transformé en salle de réception et bibliothèque. Andrea Bergstrom dispose d'une chambre à l'étage.

2. Logements. Cette maison de bois de deux étages abrite les chambres de la plupart des employés de l'Institut.

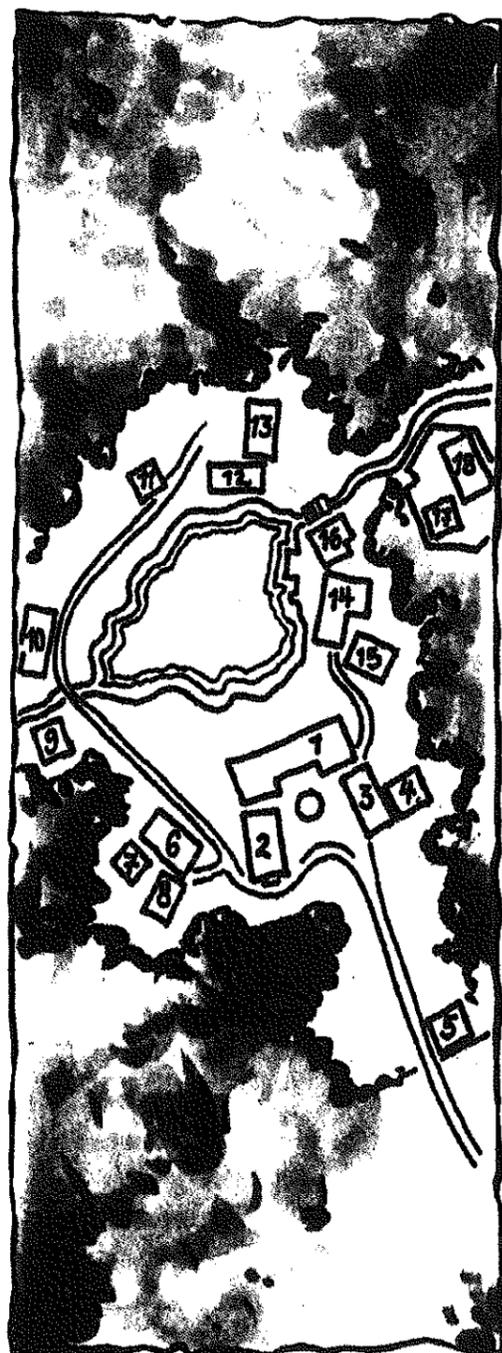
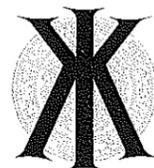
3 - Logements. Cette vieille étable a été entièrement rénovée et transformée en appartements destinés à certains employés.

4. Laboratoire de Chimie. Derrière l'étable se trouve un laboratoire moderne. C'est ici que sont analysés les tests effectués sur les cobayes et que de nouvelles drogues sont mises au point.

5. Centre de Sécurité. La vieille maison des gardiens a été transformée en local de surveillance. Des écrans vidéo retransmettent les images captées par des caméras réparties dans le complexe. Les alarmes de l'enceinte et de tous les bâtiments sont reliées au système central. Il y a toujours deux gardes en service.

6. Laboratoire d'Expérimentations. Dans cette bâtisse de briques récente de deux étages se trouvent les laboratoires et l'équipement expérimental nécessaires pour conduire toutes sortes de recherches sur la perception. On y trouve des caissons d'isolation sensorielle, des appareils destinés à la stimulation et l'amplification des influx nerveux, à la visualisation des sens, et pour toutes les recherches neurologiques et psychologiques se rattachant aux mécanismes de la perception.

7. Expériences de Longue Durée. Quatre cobayes humains sont détenus dans cette petite construction de briques depuis plusieurs années. Dans un état de stimulation sensorielle intense, ils ont complètement perdu la raison. Les premières



évaluations de l'expérience ne seront effectuées qu'au bout de dix ans.

8. Cobayes Humains. Cet édifice bien gardé comporte deux étages et trente cellules capitonnées. Il y a en permanence une vingtaine de patients. Un poste de garde a été installé dans l'entrée au rez-de-chaussée.

9. Maison d'Hôtes. Cette vieille ferme rénovée est réservée à l'accueil des invités de l'Institut. La maison comporte deux étages et quatre chambres.

10. Logements. Un nouveau bâtiment d'un étage, avec une cave et une terrasse faisant face au réservoir du moulin. C'est ici que vivent Bergstrom et ses responsables de projets. L'habitation comporte cinq appartements distincts.

11. Logements. De simples baraquements. C'est ici que demeurent les employés qui s'occupent des animaux.

12. Ménagerie. L'Institut conduit la plupart de ses recherches sur des humains, mais certaines sont menées sur des animaux. Toutes les bêtes généralement utilisées au cours des expérimentations médicales sont gardées ici, avec quelques espèces issues d'au-delà des Illusions, des dingos de Gaïa et des créatures de Métropolis. Le but est de comprendre comment certains animaux peuvent voir et se déplacer à travers l'Illusion.

13. Élevage. Les animaux sont élevés, dans des baraques de béton et de tôle ondulée.

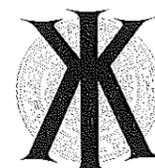
14. Salles d'Étude de la Magie. Des rituels sont recréés et étudiés ici, dans l'espoir de comprendre leurs mécanismes et la façon dont ils peuvent parfois briser l'Illusion. Jusqu'à présent, ce travail n'a guère été concluant, car les conditions de fonctionnement des rituels ne se prêtent pas à l'analyse.

15. Logements. C'est ici que sont logés ceux qui travaillent sur la magie, les cobayes destinés à leurs expériences sont enfermés à l'étage.

16. Moulin. Ce moulin rénové sert maintenant d'entrepôt.

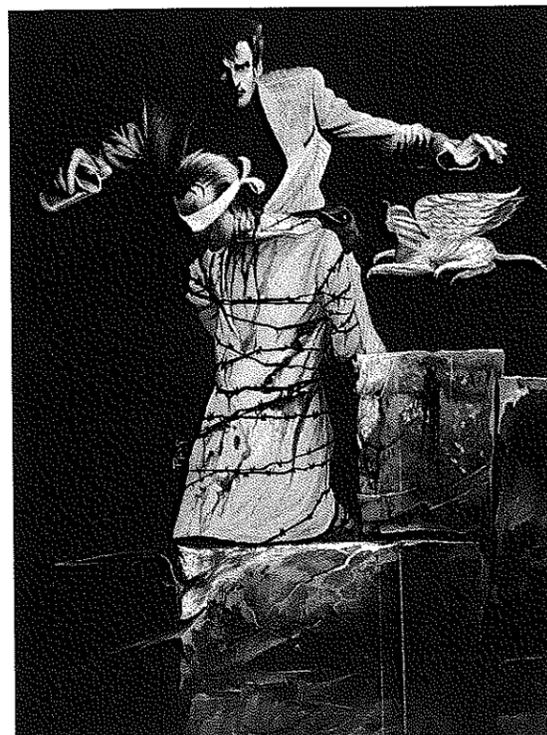
17. Bâtiment des Gardes. Cinq gardes sont chargés de surveiller les sujets humains.

18. Cobayes Humains. Les Neonates et les individus affligés d'un Équilibre Mental très bas sont détenus dans cet édifice entouré de hautes grilles.



CHESED Le Charitable

Chesed n'a jamais été très puissant et la colonisation de l'Afrique, sa principale zone d'influence, contribua à l'affaiblir. Symbole de la compassion, son but était de nous confiner dans une prison dorée. En effet, les humains ne peuvent être maintenus prisonniers que par la création d'une Illusion confortable, personne ne souhaitant s'évader d'une geôle paradisiaque. Depuis sa disparition et celle de son Ambassadeur au Kenya, son palais est en ruine et son organisation livrée à elle-même.



sein de l'administration britannique. Les Européens choisirent d'ignorer ce petit pays après en avoir été refoulés à plusieurs reprises. En 1885, le Nywere disparut de toutes les cartes, et ne fut plus mentionné dans aucun texte après 1904.

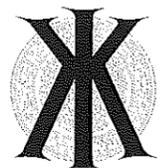
Nakemi combattit les européens pour reconquérir le continent africain et l'unifier sous son autorité et celle de Chesed. Une Afrique unie serait capable d'anéantir l'Europe et de mettre un terme définitif aux plans de Malkuth.

Le Nywere était un

petit pays d'un demi-million d'habitants, dont l'héritage culturel était lié à celui des Yorubas. La capitale, Asako, était dominée par le palais de Nakemi, lui-même entouré de petites bâtisses en terre séchée. En 1953, le roi Nakemi disparut sans laisser de trace. Les autorités coloniales réagirent promptement. En 1954, le royaume fut renvoyé dans la préhistoire par des bombardements intenses, toutes les créatures vivantes furent ensuite éliminées au moyen d'armes chimiques entre 1954 et 1955. Aujourd'hui, il ne reste rien, à l'exception des ruines calcinées d'Asako et de quelques fosses communes à peine discernables. On ignore qui fut l'instigateur de ce massacre, mais on sait que des forces des Nations Unies furent utilisées pour perpétrer ce génocide.

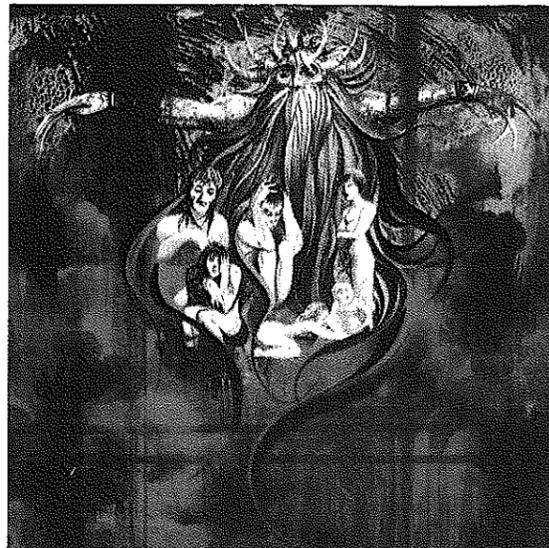
L'Ambassadeur de Chesed

Chesed ne possède plus d'Ambassadeur. Son Envoyé était Maoro Nakemi, souverain de l'ancien royaume de Nywere sur la côte ouest africaine (au Nigeria, qui était à l'époque une colonie anglaise). Il fut éduqué en Grande-Bretagne sous un nom et une apparence d'emprunt et regagna son pays dans les années mille huit cent vingt. Il était extraordinairement puissant, comparé à d'autres Ambassadeurs. Il préserva le Nywere de l'influence coloniale, grâce à sa magie et à ses contacts au



CHOKMAH Le Patriarche

Autrefois l'un des plus puissants serviteurs du Dément, Chokmah a aujourd'hui disparu. Il personnifiait la religion, le règne terrestre des dieux et le pouvoir de l'Église sur les affaires du Monde. Sa simple présence ou celle de l'un de ses Ambassadeurs pouvait transformer un athée en croyant fervent. Son Palais représentait l'essence même de tous les sanctuaires sacrés de ce monde et symbolisait notre désir d'obtenir le pardon de nos péchés et de nos vanités. Son organisation était étroitement mêlée à toutes les



églises et sectes religieuses de la planète. Les religions Chrétienne, Judaïque, Islamique, Bouddhiste et Hindouiste ont été infiltrées et manipulées par ses Lictes. Chokmah exerça une énorme influence sur l'humanité, mais perdit graduellement son emprise avant même la chute du Dément. Dans les pays où la religion est encore très présente, son organisation a conservé beaucoup de son pouvoir. Ailleurs, son ascendant s'exerce par des moyens séculiers.

Chokmah entretenait de bonnes relations avec tous les Archontes à l'exception de Kether. Il n'aimait pas beaucoup Malkuth, mais ne lui était pas ouvertement opposé. Ses principaux ennemis étaient les Satanistes et les habitants de l'Enfer.

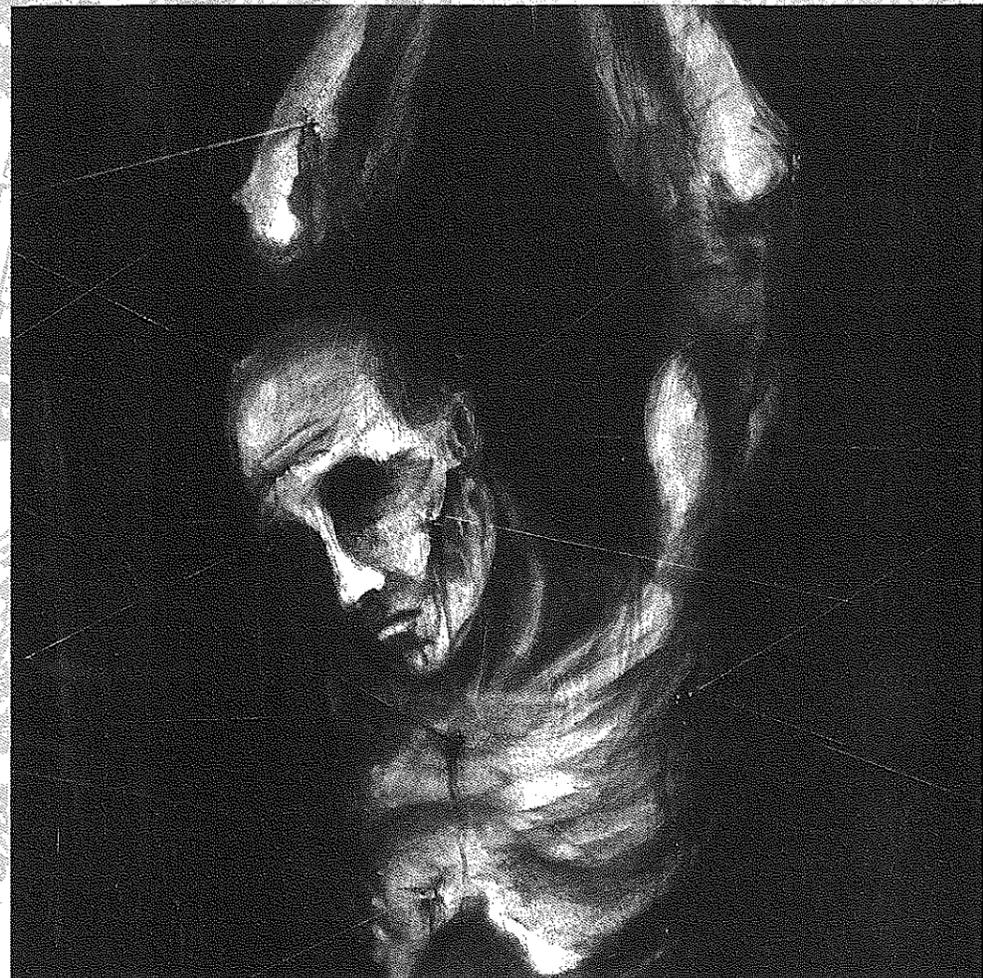
Ses Lictes ont traqué des individus soupçonnés d'être Satanistes ou hérétiques pendant de nombreuses années.

Il avait choisi de s'établir au Moyen-Orient, mais son autorité dans le reste du monde était considérable. Lorsqu'il disparut, les régions placées sous sa domination sombrèrent dans le chaos. La guerre et la haine attirèrent Hareb-Serap et Samael. Aujourd'hui, l'emprise des deux Anges de la Mort s'est affermie sur tous ces territoires. Netzach et Malkuth se sont provisoirement alliés

dans le but de les contrer, sans grand succès pour le moment. La haine est trop fermement ancrée dans le cœur des Hommes. La situation est explosive et si une guerre venait à éclater, elle pourrait bien plonger la région toute entière en Enfer.

Les Lictes et les serviteurs humains de Chokmah continuent de s'acharner à nous enchaîner au moyen de la religion. Ils ne servent désormais qu'eux-mêmes, et espèrent être capables de dominer le monde pour l'utiliser à leurs propres fins. Les Ambassadeurs de Chokmah sont morts, mais ses Lictes continuent de parcourir le monde en tant que prêtres, moines ou cardinaux. Leurs véritables desseins restent inconnus.





Le Pouvoir sur les Illusions

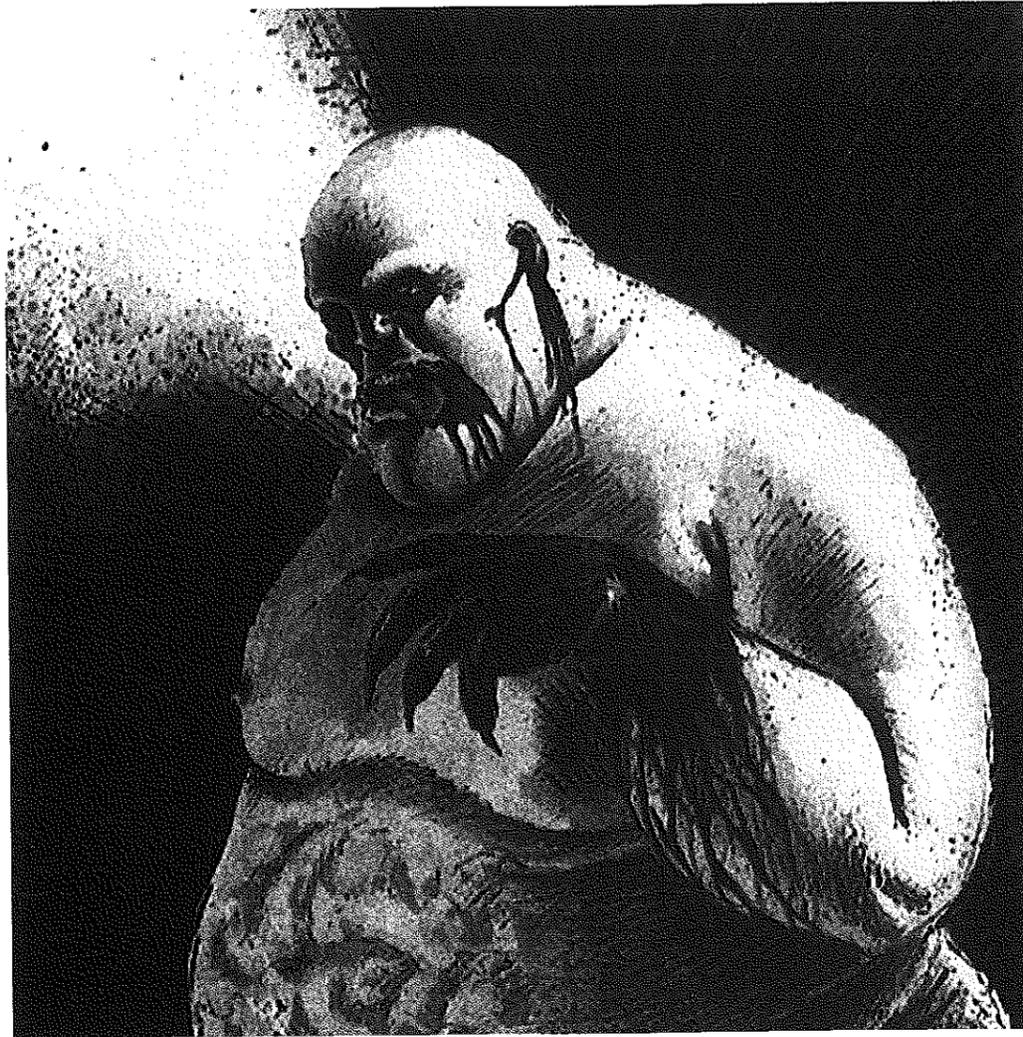
Les petits cons m'ont fait enfermer dans un hôpital psychiatrique. J'essaie depuis des semaines d'avertir le Président à propos du Seigneur des Ténèbres, et maintenant ils m'ont jeté dans un asile.

Il y a deux mois, je vis pour la première fois des signes de son arrivée lorsque, sur les quais, je me heurtai à un marin qui portait son symbole. Je pensais d'abord m'être trompé, mais lorsque je vis les unes des journaux du lendemain, je compris que j'avais eu raison. Un détraqué avait vidé son chargeur dans un bordel. J'avais tiré les cartes à deux reprises et chaque fois j'obtins la même réponse : il est sur le chemin du retour.

Un peu plus tard, trois jumbo jets s'écrasaient sur Haïti en moins d'une semaine, ces idiots parlèrent d'une « coïncidence improbable ». Il était tout près, je savais où Il se rendait. Lorsque j'allumai la radio, j'entendis entre deux stations le faible son des flûtes de la Secte. Dans ma boule de cristal, je ne vis rien d'autre qu'une immense silhouette noire assombrissant tout le reste. C'est à ce moment là que j'appelai pour la première fois la Maison Blanche. Les signaux étaient de plus en plus nombreux et j'appelais encore et encore, de plus en plus désespéré. Enfin, une voiture blanche vint me chercher pour me conduire ici, ensermé dans une camisole de force. Oh, les fous !

Maintenant, je suis là en train de regarder à travers les barreaux de ma fenêtre. Je peux voir les nuages menaçants qui s'amoncellent à l'horizon masquant le lever du soleil. Il vient vers nous. »





Les Licteurs

C'était ma dernière nuit au bureau. Je déchirai les pages des dossiers et les jetai dans un gros sac poubelle noir. Il ne devait rester aucune trace de mes recherches. Pradwyck ne devait pas avoir la moindre chance de suivre ma trace. J'avais un billet d'avion pour New York. Là-bas, il ne pourrait pas me retrouver et je pourrai enfin publier tout ce que j'avais appris sur ses magouilles. J'attrapai sur une étagère la brochure d'une société allemande. Elle concernait la compagnie de Pradwyck, son visage apparaissait au dos avec celui du directeur financier et de deux de ses collaborateurs. La photo était floue, mais... quelque chose n'allait pas. J'observai plus attentivement. Ce n'était pas Pradwyck, mais une tête difforme et boursouflée dont les yeux laiteux me fixaient. Pris de frissons, je jetai la brochure et allai me servir un verre. Une terreur sourde s'empara de moi.

Une porte s'ouvrit au bout du couloir. Qui cela pouvait-il être à cette heure ? Je jetai un regard paniqué dans la pièce à la recherche d'un endroit où me cacher, rien. Des pas lents et lourds remontaient le couloir, une démarche anormalement pesante.

« Jeffrey ! Nous te cherchions ». La voix était familière, bien qu'étrange : trop rauque et trop basse, elle avait quelque chose d'inhumain. La poignée de la porte s'abaissa. Une lourde main moite m'agrippa l'épaule. Je fis volte-face pour contempler un visage blafard gonflé aux yeux opalins. Une épaisse langue préhensile pendait d'une bouche violacée dénuée de lèvres, et le corps bouffi de l'immonde créature dominait largement mon mètre quatre-vingts.

« Tu ne pensais tout de même pas que j'allais te laisser partir, n'est-ce pas Jeffrey ? Personne n'échappe à Anton Pradwyck », dit la créature d'une voix gutturale.

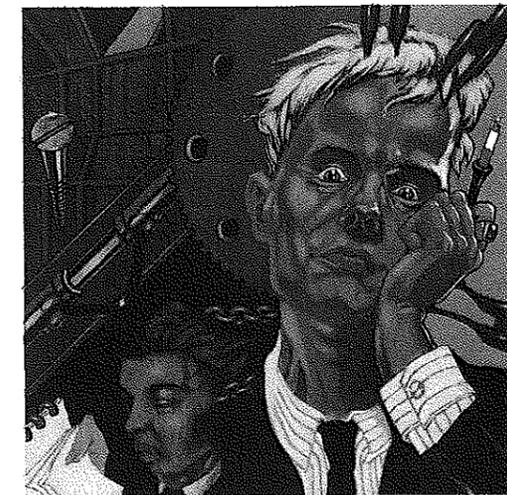
Les Licteurs, ainsi que leurs serviteurs sont décrits dans le livret de règles pages 144 à 146. La rébellion agitant les rangs des serviteurs des Archontes peut influencer votre campagne et même donner lieu à de nombreuses aventures.

Afin de vous aider dans votre tâche, nous vous détaillons un Licteur, Anton Pradwyck, au service de Kether. Celui-ci pourra vous servir de modèle si vous désirez créer vos propres Licteurs. De plus, les règles n'indiquent que les Caractéristiques des Séraphins et des Serfs. Afin de pallier cette lacune, nous vous donnons quelques éléments supplémentaires sur ces derniers. Enfin, vous trouverez un Culte manipulé par Anton Pradwyck, accompagné de la description des Proto-Licteurs, créatures aussi dégénérées que les séides des Archontes eux-mêmes.

Anton Pradwyck

Historique : Anton Pradwyck est le serviteur de Kether en Allemagne. C'est un industriel talentueux qui occupe le poste de conseiller au ministère de l'industrie. Spécialiste des problèmes économiques de l'Europe de l'Est, il joue un rôle prépon-

dérant dans la définition de la politique économique relative à l'ex-RDA. Il possède un bureau à Berlin et un autre à Hambourg. En apparence, Pradwyck est un fidèle collaborateur de Kether. Il essaie de rassembler les forces qui lui permettront de renverser le prince Rainer Xavier Von Habsburg afin de prendre sa place au moment opportun. Anton est l'un des plus puissants Licteurs entrés dans la Rébellion. Il souhaite





accroître la puissance de sa caste pour semer la confusion chez les Archontes, il est servi par les Maîtres du Temple.

Personnalité : Pradwyck est un calculateur. Toute son activité se focalise sur le contrôle de l'illusion. C'est un être dénué de toute pitié.

Apparence : sous sa forme humaine, Pradwyck est un beau blond dynamique d'environ trente-cinq ans. Il porte généralement des vêtements élégants et coûteux. Il est constamment accompagné de sa secrétaire personnelle.

Indications pour le Meneur de Jeu : souriez amicalement, parlez tel un homme d'affaires pressé, serrez les mains avec énergie. Lorsque Anton apparaît sous sa véritable forme, soyez hautain, menaçant et extravagant.

ANTON PRADWYCK	
AGL 35	EGO 35
FOR 60	CHA 18
CON 55	PER 30
APP 2	EDU 50

Modificateur au Jet de Terreur : +/- 0 (en tant que Licteur)

Taille : 1 m 80 (2 m 50)

Poids : 77 Kg (450 Kg)

Sens : perçoit les infrarouges et les ultraviolets

Communication : orale et Télépathie

Les Serviteurs des Licteurs

Les Serfs

Historique : ce sont les plus dévoués sinon les plus efficaces parmi les Serviteurs. Ils furent créés par les Archontes afin de servir les Licteurs. Ils font tout ce que ces derniers leur ordonnent, ils n'ont aucun instinct de conservation, leur vie est vouée à l'obéissance.

Apparence : sous leur véritable forme ils sont petits et décharnés, avec une peau jaunâtre et de grands yeux recouverts d'une membrane jaune. Dans notre Réalité, ils peuvent prendre une forme humaine.

Indications pour le Meneur de Jeu : agissez tel un serviteur obéissant, baissez la tête et donnez des réponses monosyllabiques.



Actions : 5

Bonus d'Initiative : + 23

Bonus aux Dommages : + 11

Capacité de Mouvement : 18 m/Round

Résistance aux Blessures :

12 BS = 1 BL

11 BL = 1 BG

9 BG = 1 BM

Peut subir 3 BM.

END : 230

Facultés : Invulnérabilité au Feu, Parle toutes les langues, Télékinésie (100 Kg, 10 m/s), Télépathie, Voix Dominatrice

Talents : Athlétisme 45, Chercher 32, Comédie 27, Diplomatie 50, Discrétion 30, Empathie (Télépathie), Séduction 30, Vigilance 30

Compétences Générales : Commandement 40, Connaissance du Monde 30, Interroger 30, Armes à Feu 30, Armes Lourdes 30, Corps à Corps 30, Escrime 50, Fouets et Chaînes 50, Lancer 15

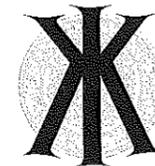
Connaissances : Affaires 55, Étiquette 30, Informatique 30, Recherche d'Informations 50

Connaissances Universitaires : Droit 40, Économie 40, Sciences Sociales 40

Armes Naturelles : Crocs (Dom : -5), Griffes (Dom : -7)

Magie : Connaissance de la Folie 50 (tous les sorts à 30)

Domicile : Berlin



Les Séraphins

Historique : ce sont des anges déchus. Il en est ainsi depuis que le Démenteur a disparu du Paradis ne laissant derrière lui que désolation. Désormais, ils mènent une existence tourmentée.

Personnalité : ce sont des âmes naïves et les manipuler n'est guère difficile, ils deviennent aisément les instruments des Licteurs. Ils ne combattent qu'à mains nues.

Apparence : ils ont la taille d'un homme et le teint pâle. Leurs cheveux sont longs et blancs, leurs yeux d'un bleu glacial. S'ils n'avaient été pervertis, ils auraient pu être magnifiques. Leurs mains sont dotées de longues griffes, tranchantes comme des rasoirs. Leur peau lisse et pâle est parfois craquelée, le sang suinte alors des craquelures. Lorsqu'ils sont en colère, leurs yeux se teintent d'un rougeoiement infernal. Sur leur dos, ils arborent d'immenses ailes usées, parfois en très piteux état. Ils portent de somptueuses tuniques blanches diaphanes, quelquefois déchirées et ensanglantées.



redoutables. Ils étaient à l'origine les Anges guerriers du Paradis. À la disparition du Démenteur, leur chute ne fut pas aussi brutale que celle des Séraphins.

Personnalité : les Chevaliers de la Lumière sont des êtres loyaux, au cœur pur, avides de combat. Ils se battent pour les causes qu'ils estiment justes et n'ont pas conscience des erreurs qu'ils peuvent commettre. Ils luttent pour préserver l'illusion et préparer le retour du Démenteur.

Apparence : à la différence des Séraphins, les Chevaliers ne sont ni meurtris ni tourmentés. Ils sont des anges des ténèbres à la peau flamboyante et aux ailes immaculées. Ils portent généralement d'amples tuniques bleues ou blanches.

Indications pour le Meneur de Jeu : prenez une attitude arrogante, parlez d'une voix puissante et claire. Usez de nombreuses phrases creuses relatives au Bien et au Mal.

LES CHEVALIERS LUMIÈRE

AGL	10+2D10	EGO	2D10
FOR	10+2D10	CHA	2D10
CON	10+2D10	PER	10+1D10
APP	10+2D10	EDU	-

Modificateur au Jet de Terreur : + 10

Taille : 1 m 80

Poids : 90 Kg

Sens : plus fins que ceux des humains à l'exception d'une très faible vue dans l'obscurité

Communication : parlent tous les langages

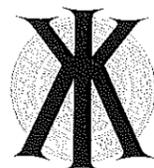
Actions : 4

Bonus d'Initiative : + 9



Les Chevaliers de la Lumière

Historique : les Chevaliers de la Lumière constituent une armée privée que les Licteurs ont assemblée à partir du Paradis perdu. Les Licteurs se servent d'eux pour punir les humains et surveiller les personnalités suspectes qui se trouvent à l'intérieur de leur organisation. Ce sont tous des combattants



Bonus aux Dommages : + 5
Capacité de Mouvement : 11 m/Round
Résistance aux Blessures :
 6 BS = 1 BL
 5 BL = 1 BG
 3 BG = 1 BM
END : 104
Talents : Athlétisme 20, Chercher 18, Discrétion 16, Vigilance 18
Compétences Générales : Armes à Feu 16, Armes d'Hast 18, Corps à Corps (Dague) 18, Escrime (Épée) 20
Connaissances : Premiers Soins 15
Armes Naturelles : Griffes (Dom -7)
Habitat : Paradis
Espérance de Vie : éternelle
Nombre de Créatures Rencontrées : 1D10

Les Maîtres du Temple

Cette secte a recruté ses membres parmi des hommes influents de l'Ouest des États-Unis. Elle voue un culte aux Licteurs, ses fondateurs sont à ce point fanatiques qu'ils cherchent à se transformer en ce genre de créature. Ils essaient de s'emparer d'une partie du pouvoir que leurs maîtres ont sur l'Humanité. Les leaders de la secte sont devenus des Proto-Licteurs. En apparence, ils honorent et flagornent leurs chefs, mais secrètement, ils souhaitent les renverser pour prendre leur place.

Historique de la secte

Les Maîtres du Temple servent les Licteurs depuis des siècles. Grâce à leurs relations avec les serviteurs des Archontes, ils sont parvenus à des positions élevées au sein de la société et surveillent les humains à leur service. Pendant tout ce temps, ils ont été le bras armé des Licteurs dans l'Europe du Nord et Centrale et plus tard en Amérique du Nord. Parallèlement, leurs chefs étudient en secret les Licteurs et leur organisation.

À la disparition du Démiurge, le rôle des Maîtres du Temple a évolué. Les Licteurs perdirent une grande partie de leur pouvoir et la secte eût plus de liberté pour agir. Ses dirigeants utilisèrent la connaissance qu'ils avaient de leurs maîtres

Les Animaux

Nos animaux domestiques, les oiseaux nichant en ville, les rats infestant les égouts, les bêtes sauvages de notre environnement, sont tous nos géoliers. Ils œuvrent pour les Licteurs, maintenant les humains sous leur contrôle.

La seule exception est le chien, qui est à nos côtés depuis des millénaires. Les autres animaux de compagnie sont souvent au service des Licteurs.

La véritable forme des animaux varie. Ils sont plus grands, plus étranges et plus dangereux que nous ne le pensons. Dans de rares occasions, les Licteurs ordonneront à des animaux domestiques ou sauvages d'attaquer des hommes, mais ils ne veulent pas risquer de révéler leur véritable nature. La plupart du temps, les chiens refuseront d'attaquer leur propriétaire, mais un Licteur habile peut les monter contre des humains qui leur sont étrangers.

pour développer leur propre puissance. Ils rêvaient de se transformer en Licteurs.

Au cours du XX^e siècle, les Maîtres du Temple ont continué à vénérer leurs seigneurs. Ils ont parallèlement chercher le moyen de se métamorphoser en Licteur. Ils sont en passe de réussir depuis qu'ils ont recruté de nombreux médecins et experts en génétique. Au fur et à mesure que le siècle s'avance, les États-Unis devinrent plus puissants. Les Maîtres déplacèrent leurs principaux quartiers généraux vers la Côte Ouest de l'Amérique du Nord. Le chef de la secte a capturé, interrogé et disséqué des Licteurs, afin de comprendre leur mode de fonctionnement.

Un groupe de Licteurs, dans l'Ouest des États-Unis, a rompu avec les traditions et soutient désormais les projets des Maîtres du Temple. Ils espèrent pouvoir utiliser les Proto-Licteurs contre leurs congénères.

Description de la Secte

Les Maîtres du Temple comptent quatre mille cinq cents membres à travers les États-Unis. Le Culte est dirigé depuis Seattle, dans l'État de Washington (où est située la loge principale). À sa tête se trouve le Grand Maître, douze maîtres sont



sous ses ordres, chacun en charge d'une loge dans la ville où il demeure. Les expériences avec les Proto-Licteurs sont menées à Seattle.

Les Maîtres du Temple forment une organisation hiérarchisée : à Seattle, le chef s'efforce de maintenir les différentes loges sous un contrôle strict. Tous les chefs de la secte sont des Proto-Licteurs. Le Grand Maître, Marcus Blanton, est devenu une créature proche d'un immense Licteur. Il exerce un contrôle total sur la secte, veille à ce qu'aucune rumeur ne parvienne aux Licteurs faisant partie de ses ennemis. Il se montre rarement en public et évite toute confrontation directe avec ses maîtres.

Les adeptes sont opulents et influents. Pour être accepté dans la secte, un postulant doit être recommandé par deux membres. Les Maîtres du Temple n'acceptent que des personnes pouvant leur être utiles, et seulement des hommes. La secte comprend quelques magiciens talentueux, ce sont des maîtres dans les Connaissances de la Passion et de la Mort, leurs scores oscillent généralement entre 20 et 25. Les fidèles de la secte exercent une grande influence sur l'administration et la justice de leur pays d'origine, ils peuvent facilement obtenir du matériel paramilitaire. Hors de leur pays natal, leurs moyens sont beaucoup plus limités.

La loge principale est située à Seattle dans East Broadway. Les douze loges secondaires se trouvent respectivement à Los Angeles, San Francisco, Denver, la Nouvelle-Orléans, Washington D.C., New York, Chicago, Miami, Berlin, Varsovie, Prague et Budapest. Celles-ci sont installées dans de vieux bâtiments du centre ville dont la secte est propriétaire depuis de nombreuses années, parfois depuis plusieurs générations. Récemment, les Maîtres du Temple ont acquis des propriétés plus isolées que les Licteurs ne peuvent pas facilement surveiller.

Lors des réunions officielles, les membres de la secte portent des manteaux pourpres avec des capuches qui ne laissent apercevoir que les yeux. Ils utilisent des poignées de mains particulières comme signes de reconnaissance.

Pour lutter contre ses opposants, la secte utilise principalement des moyens légaux, bien qu'elle fasse parfois appel à la magie pour invoquer des créatures. Quoi qu'il en soit, la violence n'est utilisée qu'en dernier recours, mais ils n'hésitent pas à tuer si cela les arrange. Le lien avec les Licteurs subsiste toujours à l'intérieur du mouvement. Ils sont vénérés et servis par les fidèles, ce qui en les

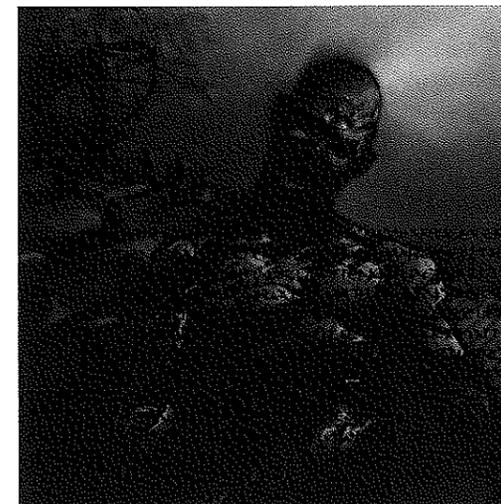
rassurant, les a empêchés de découvrir les véritables agissements de la secte. Des Licteurs sont présents à toutes les réunions importantes. Ils ne considèrent pas le fait que les chefs de la secte soient en train de se transformer comme une menace, mais plutôt comme un signe de respect.

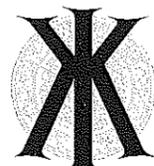
En surface, les Maîtres du Temple aident les œuvres de bienfaisance, travaillent pour le bien-être social et participent à des groupes de pression (« lobbies »). La liste des membres de la secte est gardée sous le secret le plus absolu.

La secte entretient des relations avec d'autres ordres, comme les Loges satanistes par exemple et les Licteurs de Kether et Binah (qui se servent d'eux pour diverses missions). Un petit groupe de Licteurs, conduit par le chirurgien Victor Krotsch, connaît et soutient les plans des Maîtres du Temple qu'il espère pouvoir utiliser à ses propres fins.

Les Proto-Licteurs

Historique : la chirurgie, les drogues et la magie ont transformé ces humains en créatures semblables aux Licteurs. Le processus, pouvant durer jusqu'à dix ans, est très douloureux. Un patient sur trois se suicide avant la transformation finale. Les techniques aboutissant à cette mutation ont été mises au point par le Grand Maître en personne, Marcus Blanton. Il subit lui-même ce traitement depuis vingt ans et a été transformé en un imposant Licteur. Il projette désormais de créer le plus grand nombre de Proto-Licteurs possible afin de remplacer les véritables Licteurs.





Apparence : les humains ne peuvent pas percevoir la véritable forme d'un Proto-Licteur. En apparence, celui-ci ressemble à une personne tout à fait normale, mais l'illusion n'a pas été aussi perfectionnée que pour les vrais Licteurs. Dans une situation de stress, le véritable aspect du Proto-Licteur ressortira. Les humains dotés d'une Sensibilité à la Magie, de Schizophrénie ou d'une Conscience Accrue sauront immédiatement que quelque chose ne va pas. Il y a 25 % de chances pour qu'ils discernent la véritable apparence de la créature. Un Licteur sait toujours qu'un Proto-Licteur est un humain transformé. Dans la plupart des cas, ils ne réagissent pas négativement, croyant que les changements sont purement physiques. S'ils ont déjà été confrontés à des Proto-Licteurs, ils peuvent devenir méfiants, ces derniers évitent ainsi de se montrer en public. Ils se cachent et utilisent des intermédiaires pour gérer leurs affaires. Ils s'arrangent pour ne pas être filmés ou photographiés. La plupart d'entre eux sont plus petits que les Licteurs normaux et conservent quelques traits humains, comme le système pileux ou les organes génitaux.

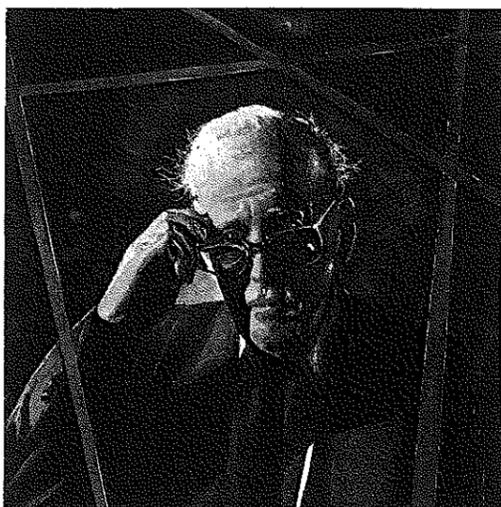
PROTO-LICTEUR	
AGL 10+1D10	EGO 2D10
FOR 20+2D10	CHA 2D10
CON 20+2D10	PER 10+1D10
APP 1D5	EDU 10+1D10

Taille : 2m
Poids : 200kg
Sens : aiguisés. Perçoit les infrarouges.
Actions : 3
Bonus d'Initiative : + 4
Bonus aux Dommages : + 6
Capacité de Mouvement : 8m/Round
Résistance aux Blessures :
 8BS = 1BL
 7BL = 1BG
 5BC = 1BM
 Peut subir 2BM.
END : 134
Protection Naturelle : 1
Avantages et Faiblesses : variables
Équilibre Mental : -100
Facultés : Voix Dominatrice
Talents et Compétences Générales : variables
Connaissances : variables
Magie : variable

Le Grand Maître Marcus Blanton

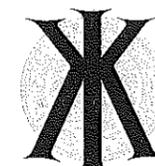
Historique : afin de ne pas se dévoiler, Marcus Blanton se tient éloigné de la vie publique, les Licteurs sont en effet capables de voir sa forme réelle. Il reste la plupart du temps dans sa loge de Seattle. Lorsqu'il organise des réunions, il demande à ses invités de se rendre à la librairie des Maîtres du Temple où il travaille parfois.

Personnalité : Blanton est cruel et avide de pouvoir. Sa transformation en Licteur l'a rendu fou et son Équilibre Mental a considérablement baissé. Dès qu'il sera devenu un Licteur parfait, il pense pouvoir renverser les Licteurs et devenir le serviteur d'un Archonte. Il méprise les humains qu'il est prêt à sacrifier en nombre pour réussir.



Apparence : Marcus Blanton a subi des changements plus profonds que ses congénères. Pour un humain, le Grand Maître ressemble à un homme d'une soixantaine d'années, de taille moyenne, chauve. Pour les autres membres de la secte, il révèle sa forme véritable, semblable à celle d'un Licteur, bien qu'il soit plus grand et qu'il ait conservé des organes génitaux humains.

Indications pour le Meneur de Jeu : en tant qu'humain, montrez-vous arrogant. Regardez les Joueurs d'un air méprisant et parlez-leur d'un ton condescendant. S'ils peuvent percevoir votre véritable apparence, penchez la tête en avant, prenez une voix rauque et essayez de faire comme si vous mesuriez trois mètres.



MARCUS BLANTON	
AGL 40	EGO 25
FOR 50	CHA 15
CON 60	PER 40
APP 12 (2)	EDU 25

Taille : 3m50
Poids : 700kg
Sens : infrarouges, ultraviolets. Odorat développé.
Actions : 6
Bonus d'Initiative : + 28
Bonus aux Dommages : + 10
Capacité de Mouvement : 20m/Round
Résistance aux Blessures :
 13BS = 1BL
 12BL = 1BG
 10BG = 1BM
 Peut subir 3BM.
END : 235
Protection Naturelle : 2
Facultés : Altère le Temps et l'Espace comme une personne dotée d'un Équilibre Mental extrême, Invulnérabilité au Feu, Parle tous les langages humains, Télékinésie (100 Kg, 10 m/s), Télépathie, Voix Dominatrice
Équilibre Mental : -240
Talents : Athlétisme 45, Chercher 30, Comédie 20, Diplomatie 20, Discrétion 20, Empathie (Télépathie), Vigilance 30
Compétences Générales : Persuasion 20, Armes à Feu 20, Escrime (Épée) 25
Connaissances : Astrologie 40, Étiquette 20, Informatique 30, Sciences Occultes 50
Connaissances Universitaires : Chimie (Poisons et Drogues) 20, Littérature 20, Médecine (Génétique) 40
Magie : Connaissance de la Passion 50 (tous les sorts à 30), Connaissance de la Mort 40 (tous les sorts à 20)
Domicile : Seattle

Comment créer un Proto-Licteur

Sort de la Connaissance de la Passion

Ce sort en lui-même ne peut permettre de créer un Proto-Licteur. Il doit être associé à la chirurgie plastique et aux drogues permettant d'augmenter la taille du corps et de développer les traits physiques du sujet. Le sort donne au Proto-Licteur la capacité de se fondre dans l'illusion et de dissimuler sa véritable forme aux yeux des humains. Par ce sortilège, il se délivre également des entraves de la mort, le Proto-Licteur ne vieillira ni ne mourra à moins d'être tué. Si la Magie n'est pas combinée à la chirurgie et aux drogues, il entraînera la mort de la victime. Lorsque le sort est jeté, les transformations physiques sont confinées dans l'illusion, afin que tout ce qui survient au corps après le lancement du sort soit invisible aux yeux des mortels. Ainsi les Proto-Licteurs ressembleront-ils à jamais à ce qu'ils étaient le jour où le sort a été jeté.

Niveau de Connaissance : 45

Perte d'END : 225

Accessoires : la peau d'un Licteur

Cercle de Protection : cinq hexagrammes dans un cercle entouré des noms des Archontes, les dix noms du Démiurge regroupés au centre. Cela empêche le Magicien de regarder dans la Vraie Réalité.

Invocation : l'invocation des dix noms oubliés du Démiurge et des sept noms qui furent prononcés lors de la création de l'illusion dans laquelle nous vivons.

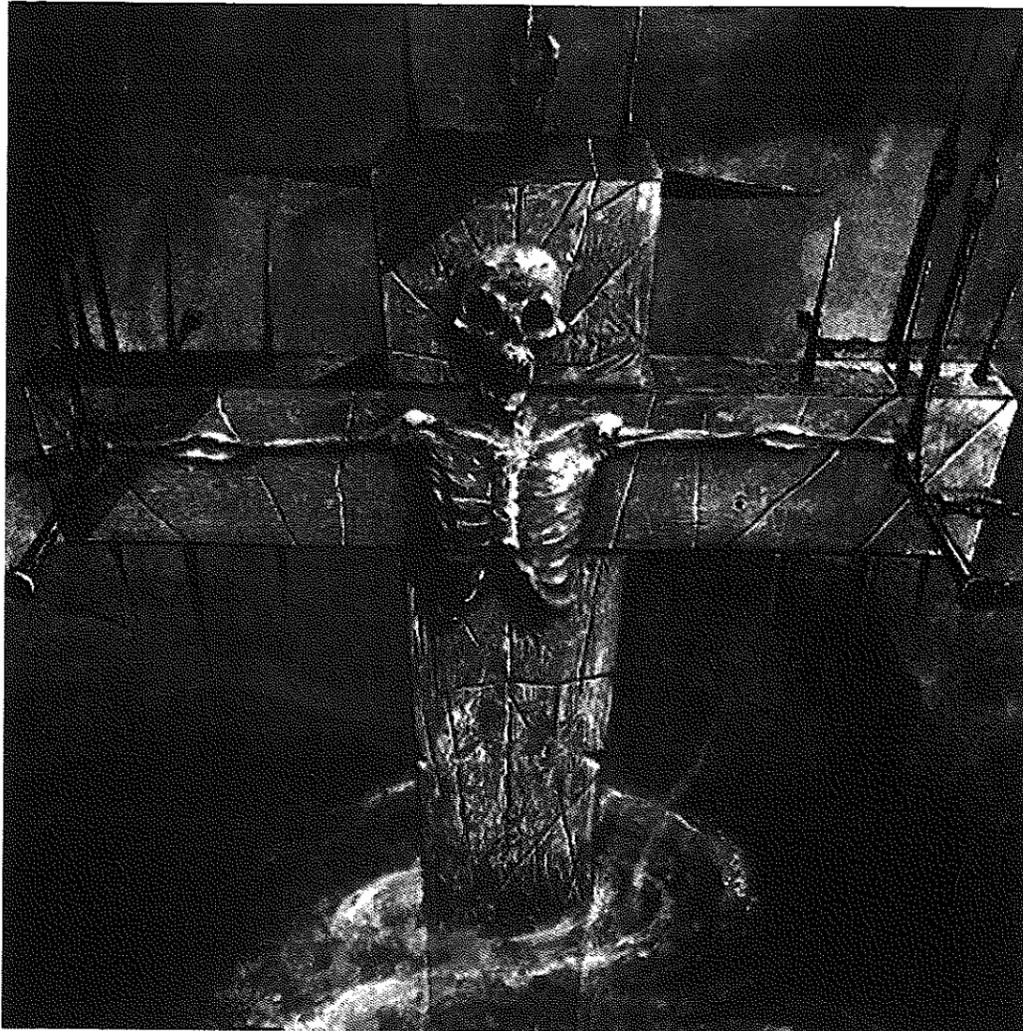
Gestuel : le Proto-Licteur a revêtu la peau d'un Licteur et est par conséquent recouvert des sept mots de la création.

Visualisation : le magicien voit le Proto-Licteur sous la forme d'un Licteur.

Durée du Sort : permanente

Durée de l'Invocation : 24 heures





Les Divinités Oubliées

Nous étions en première ligne, au nord de Wafnu. Nous nous étions réfugiés dans une tranchée sablonneuse, où nous attendions, le dos courbaturé et le corps couvert de plaies infectées. Nous avons cessé de lutter contre le sable. Nous en avons partout, sous nos vêtements, dans l'eau, dans le pain et dans nos armes. Nous fumions nos dernières cigarettes en attendant la Mort.

Elle vint avant l'aube, sous la forme d'oiseaux noirs survolant l'horizon. Quelques-uns tentèrent de faire feu avec notre artillerie, mais le sable avait enrayé les mécanismes. Les bombes tombaient et le désert s'embrasa. Je le vis pour la première fois, entouré de flammes et d'éclats d'obus. Il dansait au-dessus des tranchées, au-dessus des champs de soldats agonisants et des cadavres, à travers le napalm enflammé. Le bruit des explosions était noyé par une musique hypnotique et enfiévrée. Il était bleu et noir, avait le corps souple d'un adolescent et un morceau de tissu noué autour de ses hanches. Il dansait au-dessus des morts, au-dessus des abris détruits et en flammes.

Nous nous levâmes pour le voir danser, malgré les bombes qui continuaient à s'écraser. J'escaladai la tranchée et m'avançai en chancelant dans sa direction. Adrian me suivit. Nos pieds se déplaçaient au rythme de la musique. Mon corps oubliait combien il était fatigué, je ne sentais plus la chaleur, ni la peur des explosions. Tout autour de nous, les bunkers s'effondraient. Sous le vent, le sable se soulevait en tourbillonnant, je suivis le dieu qui dansait à travers les champs incendiés. »

Les dieux oubliés sont des créatures puissantes qui ne sont pas au service d'Astaroth ni du Démon. Ce ne sont pas des humains. Ils existaient bien avant notre emprisonnement et continueront d'exister lorsqu'il n'y aura plus aucun Homme.

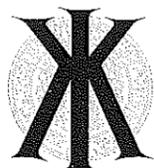
Certains personnifient des principes cosmiques, comme Coatlicue, mère de l'Entropie. D'autres sont liés à la Réalité et nous aideront à la changer. Nataraja a aidé à créer les Illusions qui nous entourent et peut les détruire s'il le souhaite. Personne, pas même un Archonte, ne peut dire s'il le fera, et si oui quel moment il choisira pour agir.

Ces dieux ne sont pas unis. Beaucoup ne connaissent même pas l'existence de leurs confrères, d'autres passent leur temps à se battre. Ils n'ont ni origine ni cause commune, ce sont des créatures assez puissantes pour ne pas se préoccuper des projets du Démon ou d'Astaroth, à l'image de Baal Reshef (voir livret de règles). Ils dirigent leurs propres affaires, et parfois leurs desseins affectent l'Humanité. Lorsqu'ils sont dans notre Illusion et se révèlent à nous, ils revêtent une forme plus ou moins humanoïde. Beaucoup sont immortels, d'autres n'ont qu'un seul corps et peuvent mourir.

Notre Réalité compte une quantité incalculable de créatures que nous appellerions des dieux, mais seules quelques-unes se montrent à nos yeux et s'intéressent au destin des humains. Elles peuplent nos légendes et nos mythologies et sont de plus en plus nombreuses à tourner les yeux vers nous depuis la disparition du Démon.

Pour pouvoir agir parmi les Hommes, les dieux ont rassemblé des sympathisants autour d'eux. Pour les lier ou les asservir, ils ont créé des religions et des sectes. Quelques-uns ont été à la tête de cultes pendant des millénaires, d'autres en ont créés de nouveaux. Les intentions des dieux oubliés sont difficiles à comprendre. Ils ne sont pas guidés par la même soif de pouvoir que les Archontes ou les Anges de la Mort, ils essaient souvent de maintenir un certain équilibre, ils symbolisent des principes incompréhensibles pour les humains. Cela les rend souvent plus effrayants et plus semblables à des dieux que des Archontes ou des Anges de la Mort.

Nous vous décrivons deux dieux, Coatlicue et Shiva Nataraja, qui ont été en contact avec l'Humanité pendant des milliers d'années. Ce sont des entités assez puissantes pour ne pas se soucier des Archontes et des Anges de la Mort. Elles se rendent souvent dans notre monde.



Coatlicue Chaos et Entropie

Coatlicue est le nom que les Aztèques donnaient au Chaos et à l'Entropie ainsi qu'à la Déesse qui existait avant que l'ordre ne s'installe dans l'univers. Ils savaient qu'elle n'était pas simplement une image du passé, mais une réelle menace pour eux. Ils la virent décimer les cités mayas opulentes et répandre le chaos. Ils virent des temples fondre et tomber dans un tourbillon où ils disparaissaient comme s'ils n'avaient jamais existé.

Lorsque Coatlicue prit la forme d'une jeune femme et guida Cortés vers Tenochtitlán, les Aztèques comprirent que leur Histoire arrivait à un tournant. Leur royaume s'effondra sous le joug des conquistadors. Certains quartiers de Tenochtitlán se dissolurent et sombrèrent dans le chaos. Cinq cents ans plus tard, Coatlicue sillonnent toujours les continents américains, annihilant des pans entiers de la réalité grâce à son pouvoir de dissolution des formes et des structures. Peu de fidèles se soucient vraiment d'elle ou désirent être à ses côtés. La plupart des sacrifices sont destinés à apaiser la déesse afin qu'elle les laisse en paix.

L'Entropie

L'Entropie est un état où toute structure et tout mouvement cessent, même au niveau atomique : un vide absolu sans matière, ni lumière, ni gravitation ni aucune forme d'énergie. Coatlicue crée de l'entropie sur son passage.

Le premier symptôme est la rupture du temps et de la matière. Nous ne pouvons plus discerner les objets et les espaces qui nous entourent, tout

devient brumeux, nos yeux cherchent désespérément des formes connues sans les trouver. Puis la lumière et la gravitation disparaissent, le temps cesse d'exister, le Chaos reprend ses droits.



Les humains ont une défense naturelle contre l'entropie, nos esprits érigent des structures qui empêchent le monde de s'écrouler autour de nous. Lorsque le Démon et ses serviteurs créèrent des sociétés et des schémas de pensée stricts pour nous maintenir prisonniers, ils tiraient avantage de la rigidité naturelle de notre esprit, conçu comme une défense contre l'Entropie. Pour créer l'Entropie,

Coatlicue doit tout d'abord faire effondrer nos sociétés, elle doit ensuite nous faire croire au Chaos en tant que possibilité. Si elle réussit, elle sera capable d'annihiler la réalité. Dernièrement, elle a amené des physiciens à chercher dans les secrets les plus reculés de la matière.

Les humains ne sont pas dissous par l'Entropie. Nos corps sont anéantis, mais l'essence de nos êtres demeure comme une possibilité dans le vide qu'est l'Entropie. Si de la matière ou de l'énergie sont créées à partir du Néant, nous ressusciterons tels que nous étions.

Historique

Coatlicue a existé sous différents noms dans les légendes du monde entier. Elle existe depuis le commencement du monde et existera jusqu'à ce que le monde soit dévoré par le Néant. Elle n'a jamais été autant vénérée : les humains ont une peur instinctive de l'Entropie. Il y a longtemps de



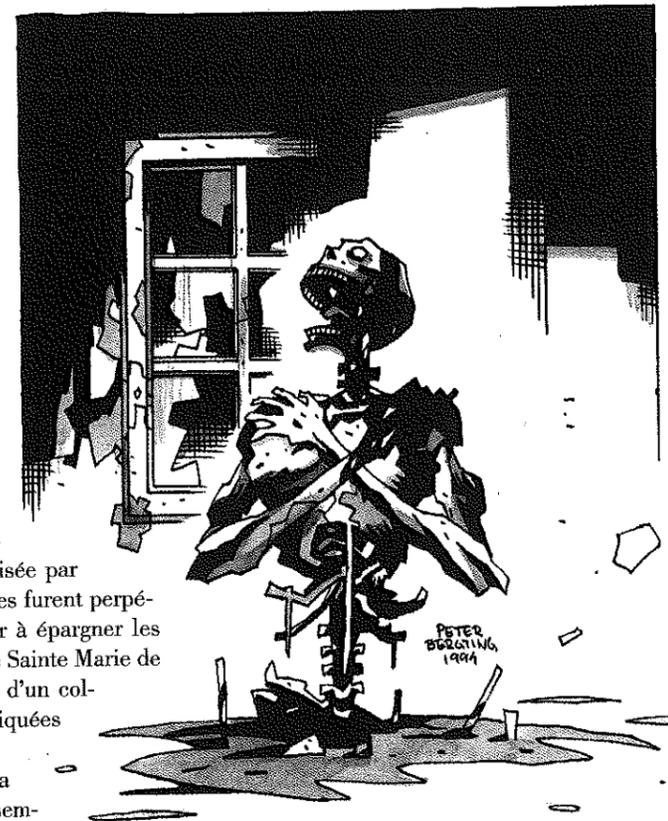
cela, Coatlicue errait parmi les humains de l'Ancien Monde, mais ici, elle ne demeure que dans les légendes et les contes.

Au cours du dernier millénaire, elle n'est apparue que sur le continent américain, surtout en Amérique Centrale. À ces occasions, elle a pris la forme d'une jeune femme ou d'une créature monstrueuse couverte de serpents.

Les habitants du Nouveau Monde tentèrent de l'apaiser avec des offrandes, car elle peut être calmée par des sacrifices humains. Lorsque les Européens émigrèrent en Amérique, ils apprirent à la craindre. Elle fut canonisée par l'Église Catholique et des sacrifices furent perpétrés en son honneur pour l'inciter à épargner les villes et les églises. Des statues de Sainte Marie de Tehuaxaca, ornées de serpents et d'un collier de crânes, sont toujours fabriquées de nos jours.

Pendant des siècles, elle a accepté les sacrifices humains et semblait laisser l'humanité tranquille. Si elle représentait toujours une menace, elle ne détruisait que de petites parties de la Réalité. Personne ne savait ce qu'elle projetait ou si elle attendait tout simplement. Depuis le début de l'effondrement des Illusions, elle est devenue plus active. Elle apparaît plus souvent sous sa forme démoniaque, de plus en plus de villages disparaissent dans le Chaos, elle a englouti certaines parties des bas quartiers de quelques villes. Elle va et vient sur tout le continent, certains disent l'avoir vue en Europe et en Afrique. Les Hommes se sont mis à faire des sacrifices et à édifier des temples en son honneur afin de l'apaiser.

Ce qui est nouveau, c'est que les hommes ont commencé à l'honorer à cause de l'Entropie et non par crainte de la déesse elle-même. Des physiciens la révèrent dans l'espoir d'acquérir la connaissance de l'Entropie et de la nature même de la matière. Beaucoup ont sombré dans le Chaos qu'ils étudiaient, d'autres ont conclu un pacte avec la Déesse. Ils ont créé le premier vrai culte de la Déesse de l'Entropie qui ait jamais existé.



Les Serviteurs de Coatlicue

Il s'agit d'un groupuscule qui apparut dans les années 70 parmi les physiciens nord-américains. Il vénère la Déesse pour obtenir la connaissance de la matière au niveau atomique. Le culte a été fondé par Jason Lacrosse, un physicien californien attiré par la mythologie amérindienne. Ayant entendu parler de la « Déesse du Chaos », il se rendit dans un lieu sacré du désert du Mojave où il rencontra Coatlicue et fut confronté à l'anéantissement. En sacrifiant ses deux assistants et son chauffeur, il parvint à l'adoucir et à rester en vie. Grâce au livre qu'il écrivit à la suite de ces événements, « En quête de la Mère de l'Entropie », il attira de nouveaux fidèles et fonda un culte.

Depuis, Coatlicue revêt souvent une forme humaine et apparaît dans le sud des États-Unis. Elle a été aperçue plusieurs fois en compagnie de Lacrosse, sous les traits d'une jeune amérindienne.



Elle a incité celui-ci et ses partisans à tuer tous les habitants de quelques petits villages qui furent ensuite absorbés par le Chaos.

Les physiciens découvrirent rapidement que Coatlicue ne peut être satisfaite que par des sacrifices humains, ce que les Aztèques et leurs descendants savaient déjà. Les vies de centaines d'immigrants clandestins et d'enfants fugueurs ont été offertes à la Déesse dans cette quête de la connaissance. Plusieurs disciples ont également été éliminés : la Déesse n'est pas toujours très tendre avec ses serviteurs.

Le culte dénombre quelques milliers de membres, la plupart en Californie et dans le Sud des États-Unis. Il a de nombreux liens avec les universités. Les groupes de sympathisants les plus importants sont constitués par des étudiants de l'U.C.L.A (University of California, Los Angeles) et de l'université de Phoenix. De plus, Jason Lacrosse tient une chaire à l'Université de Berkeley. Tous les fidèles sont des physiciens spécialisés en physique nucléaire, des personnes s'intéressant à l'occulte ont présenté leur candidature qui a été rejetée par le conseil. Selon Lacrosse, Coatlicue « voulait qu'il en soit ainsi ».

Le culte a d'importantes ressources économiques à sa disposition. Des programmes de recherche servent de couverture aux véritables activités de la secte. Toutes les informations obtenues par l'intermédiaire de Coatlicue sont aussitôt intégrées dans les études en cours.

Les membres ont érigé des temples dédiés à leur Déesse en des lieux rongés par l'Entropie. Vingt sanctuaires sont répartis dans le Sud des États-Unis et au Mexique. Le plus grand d'entre eux se situe en plein cœur du désert de l'Arizona, dans la cité de Cormayas. Il n'y a aucun signe de reconnaissance particulier entre les Serviteurs de Coatlicue, ils sont assez peu nombreux pour se connaître personnellement. Ils sont très suspicieux et font procéder à une enquête minutieuse avant d'accepter un nouvel adepte.

Bien que les Serviteurs, craignant la mauvaise publicité, n'apparaissent pas souvent en public et veillent à ne pas ternir leur réputation, ils n'hésitent pas à recourir à des méthodes criminelles. Ils assassineront leurs ennemis ou accepteront qu'un lieu soit annihilé par l'Entropie si cela leur permet de se tirer d'un mauvais pas.

Coatlicue et les Créatures qui lui sont liées sont les seules entités non humaines avec lesquelles

Culte entretienne des relations. Les Serviteurs de la déesse peuvent ainsi invoquer des Serpents du Chaos ou des Léopards de l'Ombre.

La secte est très secrète, elle n'a aucune existence officielle, aucun contact avec d'autres groupes. Si de nombreux scientifiques ont entendu parler des Serviteurs de Coatlicue, la plupart d'entre eux estiment que ces rumeurs relèvent de la pure fiction.

Quelques groupes amérindiens, se rappelant encore de la présence de Coatlicue sur le continent, ont repéré les activités des physiciens, mais ne savent pas encore comment ils doivent réagir.

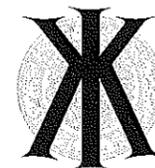
Cormayas, Arizona

C'est ici, dans ce désert proche de la frontière mexicaine, que se trouve le temple le plus important des États-Unis consacré à Coatlicue. Jusque dans les années 70, Cormayas était une ville florissante avoisinant les cent mille habitants.

En 1977, Jason Lacrosse arriva à Cormayas en compagnie de la Déesse qui avait revêtu une apparence humaine. En l'espace d'une année, le centre ville fut englouti par l'Entropie, la population déserta la cité ou disparut dans le Chaos. Lacrosse érigea un temple pyramidal, la Déesse prit une forme démoniaque et s'y installa. Depuis, les adeptes se rendent en pèlerinage au sanctuaire de Cormayas avec leurs offrandes.

Le centre de la ville a sombré dans le Chaos, le néant règne dans un rayon de deux kilomètres autour du temple, le Temps et l'Espace sont déformés, tout se perd dans un brouillard dense. Le temps ralentit à mesure que le pèlerin s'approche et finit par s'arrêter lorsque le voyageur parvient à la frontière du « néant ». Là, la lumière s'évanouit et la gravitation cesse. À travers les distorsions, une route immaculée s'enfonce au cœur de l'Entropie jusqu'à un flot au sein du Vide, le temple de la Déesse. Ce dernier, avec son escalier monumental conduisant à un petit sanctuaire à son sommet, ressemble à une pyramide Maya faite de verre et d'acier. Les victimes y sont emmenées et tuées sur un autel à l'extérieur du temple. La zone entourant le temple est parsemée de pyramides de crânes.

L'Entropie s'étend et engloutit les environs de Cormayas. Les changements commencent à dix kilomètres de la ville, le temps se ralentit et les



mirages se multiplient au fur et à mesure que l'on s'approche de l'Entropie. Les Léopards de l'Ombre et les Serpents du Chaos rôdent dans les rues de la cité. Les paysans des environs nient l'existence de Cormayas, il ne subsiste plus la moindre trace de la ville dans les archives.

Coatlicue

Historique : Coatlicue n'a aucune substance et ne peut pas mourir. Elle peut détruire la matière par simple contact. Autour d'elle, le temps s'arrête et tout mouvement cesse, y compris au niveau atomique. Un humain s'approchant trop près d'elle se retrouve figé dans le temps. Les objets entrant en contact avec elle sont détruits pour peu qu'elle le désire. Pour annihiler un humain, Coatlicue doit le convaincre de croire en l'Entropie afin qu'il se sente attiré vers ce néant. Si elle n'y parvient pas, notre capacité naturelle à retenir la matière l'emporte. La Déesse utilise ses serviteurs pour répandre le Chaos et la terreur qui pousse l'Homme à accepter l'idée que la destruction puisse être une sorte de salut.

Personnalité : personne ne sait pourquoi Coatlicue propage l'Entropie. Les prêtres Aztèques affirmaient qu'elle était perturbée par les changements de l'Humanité. Elle n'aspire qu'au calme, au néant et à l'immobilisme. Il semble qu'elle trouve un réconfort dans la destruction et l'anéantissement. Elle est connue pour apprécier les sacrifices humains.



Apparence : elle ne ressemble à aucune autre créature. Sa nature même est l'Entropie, elle n'est faite ni de matière ni d'énergie. Elle est le vide, la négation, le néant. Bien qu'elle puisse prendre toutes les formes, elle apparaît le plus souvent sous l'aspect d'une jeune Indienne, ou d'une créature vaguement humanoïde couverte de plumes ensanglantées, avec des serpents lovés autour d'elle. Elle irradie le vide et l'annihilation. La voir équivaut à se tenir sur le bord d'un précipice sans fond et être tenté de sauter. Les humains qui ne la rencontrent pas régulièrement doivent faire un Jet de Terreur lorsqu'ils sont confrontés à elle.

Indications pour le Meneur de jeu : ayez l'air absent, parlez avec une voix indifférente.

COATLICUE - FORME HUMAINE			
AGL	30	EGO	50
FOR	30	CHA	30
CON	spé	PER	20
APP	15	EDU	30

Modificateur au Jet de Terreur : +/- 0

Taille : 1m60

Poids : 60 kg

Sens : Coatlicue appréhende le monde différemment de l'Homme. Elle perçoit la matière et l'énergie au niveau atomique. Tout prend l'apparence d'un mouvement au sein de l'immobilité, un mouvement qui doit cesser.

Communication : parle tous les langages

Actions : 4

Bonus d'initiative : + 18

Bonus aux Dommages : + 6

Capacité de Mouvement : 15m/Round

Résistance aux Blessures : ne peut être blessée

END : illimitée

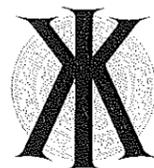
Facultés : peut détruire la matière jusqu'à un kilomètre d'elle

Talents et Compétences : aucun connu de l'homme

Habitat : l'Entropie

Espérance de vie : immortelle

COATLICUE - FORME DÉMONIAQUE			
AGL	50	EGO	50
FOR	50	CHA	30
CON	spé	PER	20
APP	15	EDU	30



Modificateur au Jet de Terreur : -5
Taille : 4 m
Poids : 250 kg
Sens : voir description précédente
Communication : parle tous les langages.
Actions : 7
Bonus d'Initiative : + 38
Bonus aux Dommages : + 11
Capacité de Mouvement : 25 m/Round
Résistance aux Blessures : ne peut être blessée
END : illimitée
Facultés : peut détruire la matière jusqu'à un kilomètre d'elle
Talents et Compétences : aucun connu de l'homme
Habitat : l'Entropie
Espérance de Vie : immortelle

Jason Lacrosse

Historique : Jason Lacrosse est fasciné par Coatlicue, mais s'en tient éloigné pour survivre. Il a réalisé qu'elle ne peut l'annihiler que s'il est attiré par l'Entropie, il fait donc de son mieux pour tenir ses distances. Lacrosse ne sait pas qu'il a inconsciemment recherché Coatlicue toute sa vie, notamment depuis que ses parents furent éliminés par la Déesse au cours d'un voyage au Mexique alors qu'il n'avait que cinq ans. Il croit que ses parents sont décédés dans un accident de voiture. Le savoir de la Déesse a fait de lui un physicien renommé. Cependant, il s'investit de moins en moins dans ses recherches. Depuis qu'il a érigé le temple de



Cormayas, il consacre la plupart de son temps à sa tâche de chef du Culte et de Grand Prêtre de Coatlicue. Il est dominé par une soif de sang irrépressible.

Personnalité : il perdit une partie de sa santé mentale lorsqu'il rencontra Coatlicue dans le désert du Mojave et qu'elle retira le cœur encore frémissant de ses deux assistants. Depuis, il a le sentiment que la Déesse le protège du reste de l'Humanité. Il panique à l'idée d'être tenté par l'Entropie, ce qui permettrait à la Déesse de le détruire.

Apparence : Lacrosse est âgé de 42 ans, il est grand et mince, blond aux yeux bleus. Il est habituellement vêtu de chemises froissées bleu Oxford et de treillis kaki, il veille à maintenir sa réputation d'universitaire courtois. Il détient une chaire à Berkeley qu'il occupe rarement.

Indications pour le Meneur de Jeu : soyez tendu et froid, parlez d'une voix atone, adoptez un rire nerveux.

JASON LACROSSE			
AGL	12	EGO	18
FOR	10	CHA	15
CON	11	PER	9
APP	14	EDU	20

Taille : 1m85
Poids : 80 kg
Actions : 2
Bonus d'Initiative : +/- 0
Bonus aux Dommages : + 1
Capacité de Mouvement : 6m/Round
Résistance aux Blessures :
 4BS = 1BL
 3BL = 1BG
 3BG = 1BM
END : 81
Équilibre Mental : -50
Sombre Secret : pacte avec Coatlicue
Faiblesses : Blocage Mental (mort de ses parents), Fanatisme, Manie, Névrose Sexuelle, Obsession (Sacrifices Humains), Peur de La Mort
Avantages : Amis Influents, Don pour les Mathématiques, Sensibilité à la Magie
Équilibre Mental : -50
Talents : Athlétisme 11, Chercher 13, Comédie 16, Diplomatie 16, Discrétion 12, Empathie 12, Vigilance 12



Compétences Générales : Conduire 10, Grimper 11, Armes à Feu 12, Corps à Corps 10
Connaissances : Allemand 12, Anglais 12, Électronique 15, Espagnol 12, Français 12, Informatique 15, Mécanique (moteurs) 12, Méditation 15, Premiers Soins 12, Recherche d'Informations 12, Sciences Occultes 12
Connaissances Universitaires : Chimie 18, Mathématiques 20, Physique (Quantique) 20
Magie : Connaissance du Temps et de l'Espace 20 (tous les sorts à 15)
Domicile : San Francisco et Cormayas

Les Serpents du Chaos

Historique : les Serpents du Chaos sont des créatures vivant à proximité de Coatlicue. Ils apparaissent là où la matière a été engloutie par l'Entropie. Ils ne sont ni matière, ni entropie, mais plutôt quelque chose entre les deux. Ils flottent dans le vent dans des endroits au bord de l'effondrement, dévorent toute matière à leur portée et la transforment en une sorte de semi-matière cessant d'exister.



Apparence : à Cormayas, les Serpents glissent autour du temple pyramidal et près de la route qui serpente à travers les ombres. Ils mesurent entre 10 et 20 mètres de long, et ont une couleur et une forme indéfinissables. Leurs gueules sont des gouffres noirs où la matière est changée en un fouillis grisâtre et informe.
Longueur : 10 à 20 mètres
Poids : variable

SERPENTS DU CHAOS

AGL	20+2D10 (31)	EGO	1D5 (3)
FOR	20+2D10 (31)	PER	20+1D10 (26)
CON	20+2D10 (31)		

Sens : perçoit la matière et l'énergie au niveau atomique. Tout prend l'apparence d'un mouvement au sein du néant.

Communication : aucune

Actions : 5

Bonus d'Initiative : + 19

Bonus aux Dommages : + 8

Capacité de Mouvement : 16m/Round

Résistance aux Blessures :

8BS = 1BL

7BL = 1BG

5BG = 1BM

Peut subir 2BM.

END : 126

Protection Naturelle : 2

Facultés : peut voler et transformer la matière en une sorte de « semi-matière »

Talents : Chercher 14, Discrétion 28, Vigilance 14

Compétences Générales : Grimper 28, Corps à Corps 18

Armes Naturelles : Crocs (Dom -5)

Habitat : la frontière entre notre monde et l'Entropie

Nombre de Créatures Rencontrées : 10 + 1D10

Les Léopards de l'Ombre

Historique : les Léopards de l'Ombre suivent Coatlicue partout où elle se rend.

Personnalité : les Léopards de l'Ombre recherchent les humains qui désirent l'anéantissement et sont prêts à pénétrer dans l'Entropie pour cela. Ils peuvent altérer le Temps et l'Espace et se déplacer instantanément aussi loin qu'ils le désirent.

Apparence : ils ressemblent à des léopards ordinaires, mais leurs taches semblent jaillir et bouger. Ils scintillent lorsqu'ils se déplacent, tels des mirages ou des reflets. Ils sont faits de la même substance que les Serpents du Chaos, quelque chose entre la matière et l'entropie.

Modificateur au Jet de Terreur : + 5

Longueur : 1m50



LÉOPARDS DE L'OMBRE			
AGL	20+ID10 (26)	EGO	ID10 (6)
FOR	20+ID10 (26)	PER	20+ID10 (26)
CON	20+ID10 (26)		

Taille : 1m

Poids : 70kg

Sens : perçoivent la matière et l'énergie au niveau atomique. Appréhendent tout comme un mouvement au sein du néant.

Communication : aucune

Actions : 4

Bonus d'Initiative : + 14

Bonus aux Dommages : + 6

Capacité de Mouvement : 13m/Round

Résistance aux Blessures :

7BS = 1BL

6BL = 1BG

4BG = 1BM

END : 114

Facultés : peuvent altérer le Temps et l'Espace et transformer la matière en « semi-matière »

Talents : Chercher 16, Discrétion 26, Vigilance 16

Compétences Générales : Grimper 26, Corps à Corps 20

Armes naturelles : Crocs (Dom -5, pour les humains uniquement). Toute la matière qu'ils dévorent est transformée en semi-matière sous la forme d'un amas brumeux palpable, quasi-matériel. Les Léopards de l'Ombre évitent de s'attaquer aux humains, ils se concentrent sur la matière.

Nombre de Créatures Rencontrées : 1D10

Les Ombres Errantes

Historique : les Ombres Errantes sont ce qu'il reste des humains lorsqu'ils ont été engloutis par l'Entropie. Ils ne meurent et ne renaissent pas, mais sont capturés dans l'Entropie jusqu'à ce que de la matière et de l'énergie nouvelles soient créées à partir du Néant. Les Ombres Errantes errent tels des fantômes, s'efforçant de tenter d'autres personnes de se laisser dévorer par le Chaos. On peut les voir déambuler dans des lieux où l'Entropie a englouti une partie de la Réalité.

Personnalité : les Ombres Errantes sont tourmentées et ne comprennent pas ce qui leur est arrivé. Elles veulent retourner à l'existence, mais en sont incapables. Ayant échoué dans cette entreprise, elles



essaient d'entraîner des vivants dans la non existence. Elles n'ont pas de véritable conscience.

Apparence : elles sont des reflets sombres et à demi-transparents des humains disparus.

Indications pour le Meneur de Jeu : marchez au hasard avec un regard vide. Comportez-vous comme un zombi ou un fantôme.

OMBRES ERRANTES			
AGL	*	EGO	ID5 (3)
FOR	-	CHA	-
CON	-	PER	*
APP	*	EDU	-

* comme sous sa forme vivante

Modificateur au Jet de Terreur : + 5

Sens : perçoit la matière et l'énergie au niveau atomique. Appréhende tout comme des mouvements au sein du néant. Voit les humains comme des mouvements divergents.

Communication : s'exprime par mots isolés

Actions : comme sous sa forme vivante

Bonus d'initiative : comme sous sa forme vivante

Bonus aux Dommages : aucun

Capacité de Mouvement : comme sous sa forme vivante

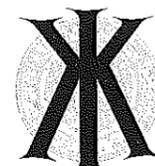
Résistance aux Blessures : ne peut être blessée

END : illimitée

Équilibre Mental : -75 -5D10

Armes Naturelles : essaie d'effrayer les humains ou de les attirer vers les endroits dominés par l'Entropie. Aucune attaque physique.

Habitat : la frontière entre notre monde et l'entropie



Le Temple de Coatlicue, Cormayas

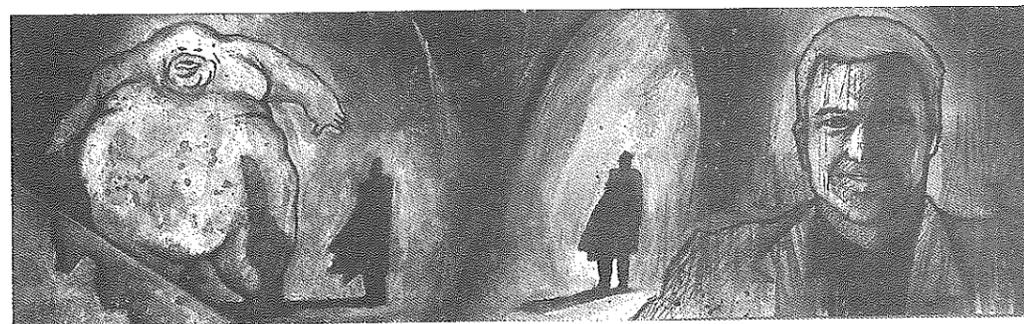
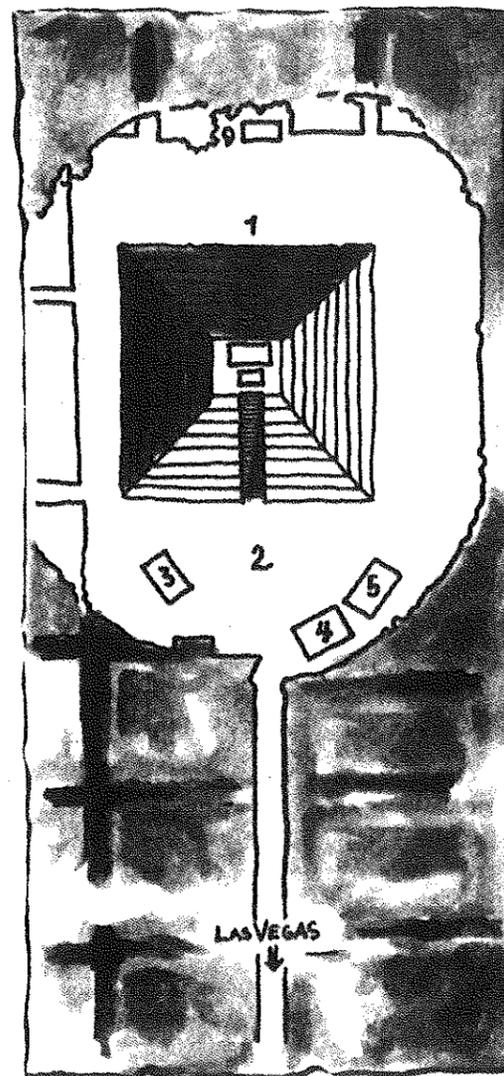
1. Le temple pyramidal. L'édifice est bâti comme une pyramide Maya. Trente marches de deux mètres chacune mènent au sommet de la pyramide, qui fait donc soixante mètres de haut. L'extérieur est couvert de pans de verre noirs fixés dans une charpente en acier irrégulière. Devant se trouve un étroit escalier en acier. Le sommet mesure vingt mètres sur vingt, il est couvert d'incrustations d'acier et de cristal. On y trouve un petit temple de basalte et d'acier poli. L'Entropie gronde au fond d'un trou noir placé à l'intérieur, ce qui est emmené dans le temple est dévoré et anéanti. Coatlicue se matérialise parfois en humain ou sous une autre forme à partir de l'Entropie qui règne dans le temple. À l'extérieur, se trouve un autel en roche polie où les victimes sont sacrifiées avant d'être jetées dans le temple.

2. La zone du temple. Tout autour du temple, le sol est jonché d'ossements. Le crâne de chaque victime est conservé et ajouté aux autres qui s'empilent autour du temple en d'immenses pyramides. Lors des cérémonies, cette partie est remplie de voitures et de membres du culte.

3. Le caravane de Lacrosse. Jason Lacrosse passe la plupart de son temps près du temple, dans une grande caravane garée là. Coatlicue sous forme humaine est souvent ici.

4. Cabane à outils.

5. Caravane fermée à clef. C'est dans cette caravane dépourvue de fenêtres que Lacrosse détient les victimes qui seront vouées à la déesse.





Shiva Nataraja

Shiva Nataraja est le Danseur Macabre, celui qui peut créer ou ravager un monde en dansant. Il existait bien avant la création de notre Réalité et continuera d'exister après sa disparition. Ses adorateurs prétendent que sa danse a façonné l'illusion à partir du corps de Malkuth, qu'il peut la détruire s'il le désire, mais qu'il attend le moment opportun. Il n'a fait aucun commentaire à ce propos, il danse, tout simplement.

Nataraja peut apparaître sous plusieurs formes dans des lieux différents, mais l'une de ses incarnations reste toujours au même endroit. Il

s'agit d'un homme à la peau mate, avec quatre bras, qui se produit au Club Ashram, dans Reeperbahn à Hambourg. Ses disciples affirment que le monde cessera d'exister au moment où il arrêtera de danser. La danse de Nataraja annonce la chute et la destruction. Avant les Première et Seconde Guerres Mondiales, il dansait à travers l'Europe, suivi de ses serviteurs. Il dansait encore avant les événements d'Hiroshima et de Nagasaki, ainsi qu'à la veille de plusieurs violents tremblements de terre sur la côte ouest des États-Unis et au Japon.

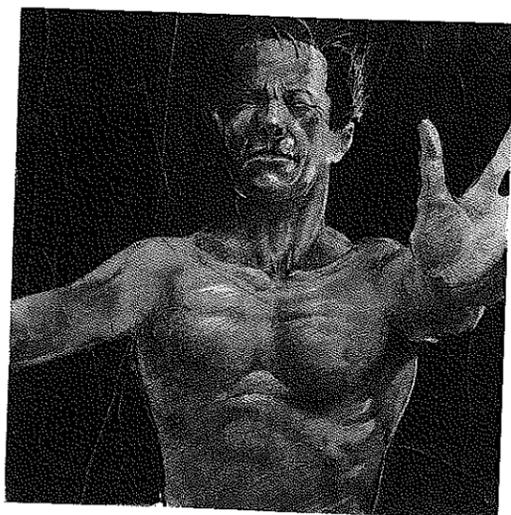
Il peut anéantir de grandes étendues grâce à sa danse. Hors de l'illusion, elle a fait s'effondrer des parties de l'Enfer et de Métropolis, d'immenses territoires ont été dévastés sur son passage.

Le culte du Danseur est très important en Inde où il est adoré depuis des millénaires. En Europe, il est clandestin du fait de la prédominance du Christianisme.

La Danse de Nataraja

Shiva Nataraja peut créer ou détruire en dansant. Il décide lui-même de l'étendue de la destruction. Il peut faire fleurir ou ravager un jardin en

dansant à l'intérieur de celui-ci, il peut faire tomber une maison en dansant dans ses murs. Il lui suffit de danser dans les rues d'une ville pour que



celle-ci se retrouve noyée sous les bombes, abattue par un violent tremblement de terre ou submergée par des inondations. Il peut rajeunir ou vieillir des humains en dansant pour eux. Tout ce qui peut être créé, transformé ou détruit peut être atteint par sa danse.

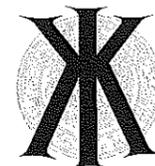
Tandava est le nom que les adorateurs de Nataraja ont donné à l'Apocalypse. Lorsque le temps viendra, affirmement-ils, Nataraja

déclenchera le Tandava en dansant sur les corps des Anges de La Mort et des Archontes. Puis, l'illusion sera disloquée et nous pourrions enfin contempler la Vraie Réalité.

Même la danse ordinaire de Nataraja déchire les illusions. Les façades s'effondrent autour de lui et les humains voient la Réalité. Lorsqu'il détruit une partie de notre Illusion, il ravage également une partie de la Réalité qui gît au delà. Beaucoup redoutent ce qui arriverait si Nataraja devait déclencher le Tandava. Le Danseur Macabre ne fait aucune différence entre l'illusion et la Réalité, tout est éphémère selon lui. Peut-être mettra-t-il le monde en pièces en dansant et mourrons-nous ainsi. Peut-être le Démiurge reviendra-t-il pour l'arrêter. Personne n'est sûr de rien.

Historique de la Secte

Nataraja a de nombreux fidèles, bien qu'aucun d'eux ne sache quels sont ses desseins ni de quelle façon il va agir. Ses adorateurs n'ont aucune influence sur lui. Il leur donne le pouvoir de détruire à travers des danses rituelles et ils le suivent à travers le monde.



En Inde, Shiva Nataraja est une des divinités les plus importantes. En dépit de cela, il a surtout été aperçu en Europe au cours des cent cinquante dernières années. Ses disciples croient qu'il a quitté le temple de Madras à la suite de la révolte Sepoy, et dansé de l'Asie à l'Europe pour finir en Allemagne. Il semble que des liens importants l'unissent à l'histoire de ce pays. Depuis la fin du XIXe siècle, son incarnation danse à Hambourg. Avant la réunification, il a été aperçu en train de danser sur le mur de Berlin.

En Europe, son culte s'est implanté au début du siècle, lorsque des adeptes de l'occulte revinrent d'Inde ramenant avec eux des danseurs et divers rituels. Un certain nombre de sociétés secrètes le vénéraient jusque là sous d'autres noms. En apprenant que son incarnation dansait depuis plusieurs années au club Ashram, ses suiveurs européens choisirent de l'adorer dans ce lieu. Depuis, son nom indien est largement connu en Europe. Des cultes locaux apparurent avant la première Guerre Mondiale à Hambourg, Paris, Berlin et New York. Ses sympathisants utilisèrent dans un premier temps les rituels indiens, ils composèrent par la suite leurs propres cérémoniaux. Les danses sacrées ont toujours été les éléments principaux du culte de Nataraja.

Récemment, le culte est devenu plus apocalyptique encore. Ses adeptes attendent le Tandava, la danse qui brisera l'illusion et nous permettra de rejoindre notre vraie demeure.

Description de la Secte

Le culte de Nataraja est composé de millions d'adorateurs, notamment si l'on compte tous ceux qui le vénèrent à travers un panthéon. Si l'on ne compte que ceux qui révèrent Shiva et aucun autre dieu, le culte comprend tout de même plusieurs centaines de milliers de disciples. La plupart d'entre eux vivent en Inde, l'Europe compte dix à quinze milles fidèles et l'Amérique du Nord pratiquement autant. En Afrique et en Amérique latine, il est honoré sous d'autres noms par des dizaines de milliers de suiveurs.

L'organisation de la secte varie en fonction des lieux. La plupart des chapitres ont une sorte de hiérarchie, les postulants sont testés avant d'être acceptés. Les membres les plus âgés et les plus expérimentés dirigent la secte et sont appelés les Danseurs Macabres. Nataraja ne dirige pas directement le

culte, il adresse à travers ses danses des signes mystiques qui sont interprétés par les Danseurs Macabres auxquels obéissent les adeptes. Les étrangers à la secte doutent que le dieu fasse vraiment parvenir des signes, ou s'il le fait, que ses adorateurs soient capables de les interpréter correctement. Les Danseurs Macabres sont les vrais chefs de la secte. En Europe, le leader se nomme Rao Greidel, il est en permanence à Hambourg au côté de Nataraja.

Les membres de la secte proviennent de différents groupes sociaux et ethniques. Nataraja appelle à lui ceux qu'il estime dignes de le rejoindre. Il leur envoie des visions et les invite à danser jusqu'à la mort.

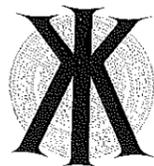
Comme ses disciples méprisent les biens matériels, le culte de Nataraja ne détient pas d'énormes ressources. Les Danseurs ont une grande connaissance de la magie, mais ne disposent pas de moyens financiers ni de matériel militaire.

Bien que le culte de Nataraja soit répandu dans le monde entier, c'est en Inde que ses fidèles sont les plus nombreux. Les différentes parties de la secte ignorent souvent l'existence des autres chapitres du culte. Les noms qu'ils utilisent pour désigner leur dieu, leurs rituels et leurs enseignements ne sont pas les mêmes. En Europe, les adorateurs ont leur temple principal au Club Ashram. Le dieu danse à cet endroit depuis une centaine d'années. Beaucoup crurent qu'il briserait l'illusion en 1990, cent ans après qu'il soit apparu en Allemagne, mais cela n'est pas arrivé. Dans le reste du monde, il existe d'autres temples où il se montre parfois.

Les adeptes de Nataraja arborent parfois trois lignes horizontales sur le front, à part cela, ils ne portent aucune marque particulière d'identification. Ils emploient parfois la violence pour supprimer un ennemi, mais préfèrent utiliser la magie ou la diplomatie chaque fois que cela est possible. À l'exception de Nataraja et des créatures qui lui sont liées, ils ont peu de contact avec les créatures non humaines.

Les fidèles de Nataraja forment un culte officiel. S'ils gardent secrètes leurs interprétations de la danse du dieu et ne révèle rien sur leurs rituels et les danses de cérémonie, ils ne nient jamais être les serviteurs du Dieu Dansant.

Les Archontes et les Anges de la Mort les laissent généralement tranquilles. Certains les considèrent comme inoffensifs, d'autres craignent le pouvoir du Dieu Dansant et ne souhaitent pas se mesurer à lui. Ils sont des ennemis potentiels de Nataraja, mais ne savent pas comment agir envers lui.



Le Club Ashram, Hambourg

Dans le sous-sol de l'Ashram, dans Reeperbahn, Shiva Nataraja danse à l'intérieur d'un cercle de feu flottant au-dessus du sol. Au rez-de-chaussée se trouve un bar ordinaire avec un spectacle de strip-tease. De nombreux indiens et adorateurs de Nataraja traînent dans le club. Une petite volée de marches mène au sous-sol. Seuls les fidèles de Nataraja peuvent y descendre, un garde est chargé d'éloigner les indésirables. Cette cave est éclairée par une série de spots synchronisés avec la musique mélodique et soporifique diffusée par les haut-parleurs. Près du bar, sur une petite scène éclairée au néon, danse le dieu aux quatre bras. La piste est toujours envahie par des adeptes se balançant au rythme de la musique. L'air est épais, chargé d'encens et de sueur.

Huit portes verrouillées conduisent à des couloirs débouchant sur différentes parties de la Vraie Réalité. Une personne dotée d'une Conscience Accrue ou atteinte de Schizophrénie peut sentir que ce lieu est un « nexus », un endroit où se rencontrent plusieurs univers. Une personne possédant l'Avantage Conscience Accrue percevra différents mondes fusionnant autour du dieu.

Le club appartient à Rao Greidel, un homme d'origine indienne qui en hérita à la mort de sa mère. Rao est lui-même un Danseur Macabre, il observe la danse du dieu et révèle ses interprétations à ses « ouailles ».

Shiva Nataraja

Historique : c'est une des plus puissantes des créatures issues de notre passé. Il maintient l'équilibre cosmique en créant et détruisant des pans entiers de notre Réalité. Personne dans l'illusion ne peut comprendre ce qu'il contrôle ni ce que seront ses agissements futurs. Il a aidé le Démon à créer l'illusion et possède le pouvoir de la briser. Il ne fait aucune distinction entre celle-ci et la Réalité, il peut raser Métropolis et l'Enfer aussi facilement qu'il peut annihiler notre monde. Il lui arrive parfois de détruire des parcelles de l'illusion en même temps que la Vraie Réalité. Le Dieu Dansant n'est pas soumis aux lois du Temps et de l'Espace, il peut exister en différents

lieux au même moment et voyager dans le temps comme il lui plaît.

Personnalité : Shiva Nataraja est insondable. Ses projets sont au-delà de la raison humaine. En fonction de ses buts, il peut être tour à tour charmeur, terrifiant ou très discret. Aucun humain ne peut deviner ce qu'il ressent.

Apparence : sous sa forme divine, Nataraja mesure deux mètres, sa peau est noire bleutée et ses yeux noirs. Il a quatre bras, porte une simple pièce de tissu autour des reins et quelques bijoux en or. Il apparaît toujours dansant dans un cercle de feu vertical. Il a le pouvoir d'effrayer les humains qui le regardent ; ceux-ci perçoivent une partie de ses pouvoirs de destruction et se retrouvent ainsi saisis par la peur de la mort. Tous ceux qui le voient pour la première fois doivent faire un Jet de Terreur. Sa forme humaine est semblable à son apparence divine, il n'a cependant plus que deux bras. Lorsqu'il adopte une apparence humaine, Nataraja ne danse pas continuellement, mais erre parfois parmi les Hommes. Ceux qui le rencontrent ainsi n'ont pas à faire un Jet de Terreur. Shiva Nataraja ne peut pas mourir, et si l'une de ses nombreuses formes est éliminée, les autres survivent.

Indications pour le Meneur de jeu : affichez un sourire distant, soyez arrogant, parlez d'une voix dédaigneuse, montrez-vous impatient lorsque vos interlocuteurs se révèlent obstinés ou menaçants.

SHIVA NATARAJA			
AGL	80	EGO	50
FOR	50	CHA	75
CON	50	PER	30
APP	75	EDU	30

Modificateur au Jet de Terreur : -5 (sous sa forme divine)

Taille : 2 m

Poids : 100 Kg

Sens : voit à travers l'obscurité, le présent et le futur

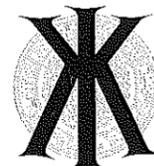
Communication : orale et Télépathie

Actions : 9

Bonus d'Initiative : + 68

Bonus aux Dommages : + 14

Capacité de Mouvement : 40 m/Round ou mouvement instantané grâce à une distorsion volontaire de l'Espace.



Résistance aux Blessures :

11 BS = 1 BL

10 BL = 1 BG

8 BG = 1 BM

Son incarnation du moment peut subir 3 BM.

END : 230

Facultés : Altère le Temps (peut arrêter, ralentir ou accélérer le passage du Temps en dansant) et l'Espace, Danse créatrice ou destructrice (peut créer, transformer ou détruire selon ses désirs), Parle toutes les langues, Télépathie

Talents : Athlétisme 80, Chercher 40, Diplomatie 60, Discrétion 80, Séduction 50, Vigilance 40

Compétences Générales : Acrobatie 80, Connaissance du Monde 50, Danser 100, Grimper 80, Corps à Corps 50, Escrime 50, Lancer 50

Connaissances Universitaires : Littérature 50

Domicile : Hambourg

Espérance de Vie : immortel

Les Danseurs Macabres

Historique : ce sont les adorateurs de Shiva Nataraja, ils ont des pouvoirs semblables à ceux de leur dieu. Ils interprètent la volonté de Nataraja en observant sa danse. Ils suivent ses Incarnations à travers le monde et maîtrisent une forme particulière de Magie associée au Temps et à l'Espace. Les rituels sont accomplis sous forme de danses.

Personnalité : ce sont des fanatiques, ils ne vivent que pour servir leur dieu.

Apparence : les Danseurs Macabres sont de tous âges et sexes, ils sont nommés par leur dieu et lui restent fidèles durant toute leur vie. Le plus important des Danseurs d'Europe est Rao Greidel, un homme de petite taille au teint basané, approchant la quarantaine.



DANSEURS MACABRES			
AGL	10+2D10 (21)	EGO	2D10 (11)
FOR	10+1D10 (16)	CHA	2D10 (11)
CON	10+1D10 (16)	PER	2D10 (11)
APP	2D10 (11)	EDU	2D10 (11)

Actions : 4

Bonus d'Initiative : + 9

Bonus aux Dommages : + 4

Capacité de Mouvement : 11 m/Round

Résistance aux Blessures :

5 BS = 1 BL

4 BL = 1 BG

3 BG = 1 BM

END : 89

Sombre Secret : appartenance au culte de Shiva Nataraja

Faiblesses : Fanatisme, Manie, Suicidaire

Avantages : Conscience Accrue, Conscience Corporelle, Sensibilité à la Magie

Équilibre Mental : + ou - 2D10

Facultés : Danse Macabre (grâce à celle-ci, le Temps est altéré pour faciliter la destruction. Si cette danse est effectuée à l'intérieur d'un bâtiment, ses habitants seront frappés de malchance et l'édifice sera détruit dès que les circonstances le permettront. La Danse Macabre agit comme une sorte de malédiction). Portail Dansant (grâce à leur danse les serviteurs de Nataraja peuvent ouvrir des portes donnant sur la Vraie Réalité. Le danseur lui-même devient un portail situé à la frontière de l'illusion et de la Réalité. Il peut choisir où il se trouve lorsqu'il termine sa danse. Le Conjureur ne peut pas emmener quelqu'un avec lui).

Talents : Athlétisme 18, Chercher 11, Diplomatie 11, Discrétion 21, Vigilance 11

Compétences Générales : Acrobaties 21, Conduire 11, Danse 21, Grimper 21, Armes à Feu 21, Corps à Corps (Poignard) 18

Connaissances : trois langues humaines, Méditation 11

Magie : Connaissance du Temps et de l'Espace 25 (tous les Sorts à 15)

Les Éclaireurs du Vent

Historique : ce sont les serviteurs de Nataraja au delà de l'illusion. Êtres semi matériels, ils voyagent à travers le Temps et l'Espace. Tout comme les



Danseurs Macabres, ils peuvent altérer l'écoulement du Temps et se déplacer à travers l'Illusion. Nataraja les utilise comme espions afin de réunir des informations. Il les envoie pour surveiller des personnalités ou des endroits stratégiques. Les Éclaireurs du Vent ont l'apparence d'humains pâles et difformes vêtus de voiles diaphanes. Ils dansent sans toucher le sol tout en psalmodiant leur chant funèbre. S'ils sont attaqués, ils peuvent se défendre en altérant le Temps et l'Espace (en vieillissant leur ennemi ou bien en arrêtant le Temps autour de leur proie).

Personnalité : les Éclaireurs du Vent sont insouciantes et distraites, ils oublient aisément les choses et rient facilement.

Apparence : les humains choisissent généralement de ne pas voir les Éclaireurs du Vent. Seules les personnes Schizophrènes, ou celles dotées d'une Conscience Accrue peuvent percevoir leur véritable forme. Les autres les voient comme des oiseaux ou des feuilles emportées par le vent.

ÉCLAIREURS DU VENT			
AGL	10+2D10 (21)	EGO	2D10 (11)
FOR	2D10 (11)	CHA	2D10 (11)
CON	10+1D10 (16)	PER	10+1D10 (16)
APP	1D10 (6)	EDU	1D10 (6)

Indications pour le Meneur de Jeu : souriez et bougez au rythme de la musique. Ayez l'air absent comme si vous rêvassiez, riez beaucoup.

Modificateur au Jet de Terreur : + 5

Taille : 1m80

Poids : -

Sens : voient à travers l'obscurité, à travers le passé et le futur aussi loin qu'ils le désirent

Communication : parlent toutes les langues humaines

Actions : 4

Bonus d'Initiative : + 9

Bonus aux Dommages : + 3

Capacité de Mouvement : 12 m/Round ou mouvement instantané en altérant l'Espace

Résistance aux Blessures :

5 BS = 1 BL

4 BL = 1 BG

3 BG = 1 BM

END : 89

Facultés : Altération du Temps (ils peuvent voyager dans le Temps, arrêter, accélérer ou ralentir le cours du Temps), Altération de l'Espace (et parcou-

rir ainsi instantanément une distance illimitée). Peuvent voler et se déplacer librement entre les univers et les Illusions. Connaissent tous les langages humains.

Talents : Chercher 14, Diplomatie 11, Discrétion 16, Vigilance 14

Compétences Générales : Danser 21, Filature 16, Corps à Corps (Mains Nues & Poignard) 15

Connaissances : Recherche d'Informations 11

Habitat : au delà de l'Illusion

Espérance de Vie : immortels

Les Maruts

Historique : les Maruts sont les serviteurs sauvages de Nataraja, ils dansent sur ses traces en semant la destruction. Ce sont des créatures violentes qui cassent tout sur leur passage et tuent sauvagement tout ce qui vit. Le dieu peut les invoquer à sa guise et les envoyer ravager l'endroit qu'il désire. Ils peuvent se déplacer librement à travers l'Illusion et peuvent s'y attaquer comme à la Vraie Réalité.

Personnalité : les Maruts ne désirent rien d'autre que détruire, ils n'ont pas conscience d'autre chose que de la destruction.

Apparence : les humains ne peuvent pas les voir sous leur véritable forme mais les perçoivent comme de violents tourbillons ou des animaux sauvages. Un schizophrène ou une personne dotée d'une Conscience Accrue distinguera un humain noir comme la nuit aux traits difformes et aux cheveux en bataille. Ils portent une armure faite d'acier et de cuir, leurs dents sont semblables aux crocs des prédateurs alors que leurs mains portent des griffes puissantes capables de déchiqueter leurs proies.

Indications pour le Meneur de Jeu : faites semblant de frapper sauvagement tout ce qui vous entoure tout en rugissant comme une bête féroce.

LES MARUTS			
AGL	20+2D10 (31)	EGO	1D10 (6)
FOR	20+2D10 (31)	CHA	1D10 (6)
CON	20+2D10 (31)	PER	10+1D10 (16)
APP	1D10 (6)	EDU	-

Modificateur au Jet de Terreur : + 5

Taille : 2 m

Poids : 150 Kg

Sens : voit dans l'obscurité, à travers le passé et le



futur aussi loin qu'il le veut

Communication : ne peut pas parler, ne comprend que les ordres de Nataraja

Actions : 5

Bonus d'Initiative : + 19

Bonus aux Dommages : + 8

Capacité de Mouvement : 16 m/Round

Résistance aux Blessures :

8 BS = 1 BL

7 BL = 1 BG

5 BG = 1 BM

Peut subir 2 BM.

END : 129

Protection Naturelle : 2

Facultés : Errer à travers l'Illusion

Talents : Athlétisme 31, Chercher 11, Discrétion 23, Vigilance 11

Compétences Générales : Danser 31, Grimper 31, Armes à Feu 31, Corps à Corps 31, Lancer 31

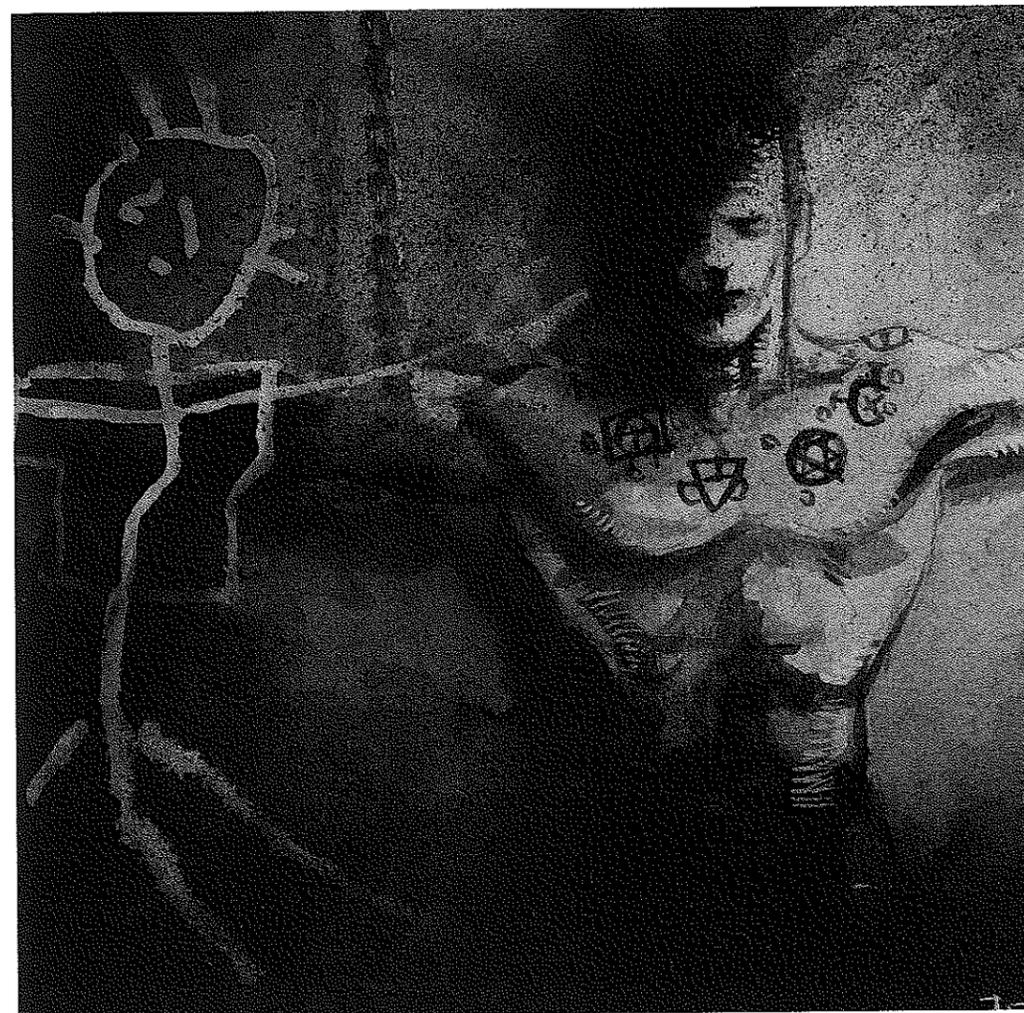
Armes Naturelles : Crocs (Dom -5), Griffes (Dom -7)

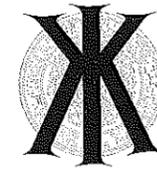
Habitat : au delà de l'Illusion

Espérance de Vie : immortel

Nombre de Créatures rencontrées :

10 + 1D10 (16)



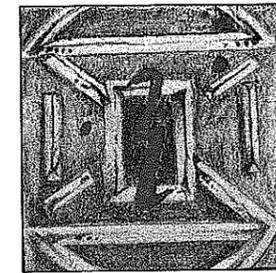


Les Éveillés

J'errais dans les vieux quartiers de Métropolis, où les façades sont recouvertes d'argile, où les fissures des murs laissent parfois apercevoir des visages voilés. Je suivais une piste qui s'enfonçait dans les ruelles, une piste parsemée de cadavres mutilés et d'empreintes sanglantes. Elle partait des fosses communes russes, traversait les halls glacés de l'Enfer pour aboutir dans les parties les plus anciennes de Métropolis. Je reconnus la forme des empreintes. Elles étaient énormes et difformes, les pavés portaient les marques des griffes gainées d'acier. Quelqu'un que je connaissais rôdait dans les rues sous une forme inhumaine et tuait tout ce qui se mettait en travers de son chemin. Un filet de sang s'écoulait de l'étroit escalier qui s'élevait entre deux maisons. J'accélérai le pas. Un minaret de marbre avait été érigé au sommet des marches, elle m'attendait là. Elle était maintenant cinq fois plus grande que moi, son corps était noir et athlétique, recouvert de métal et de sang séché. Ses yeux noirs brillaient à la lumière de ma lampe, elle était penchée sur un cadavre éventré gisant à ses pieds. Je fouillai dans ma mémoire pour retrouver son nom.

« Apollyon », dis-je en approchant pour toucher son visage. Elle eut un mouvement de recul et repoussa ma main d'un geste brusque. Je me tins devant elle sans bouger et la fixai dans les yeux. Elle y était presque, juste un autre petit pas. « Apollyon, tu me connais. Je suis Messie ».

Je parcourus mes souvenirs et une lointaine image de nous me revint. Son esprit était plongé dans un chaos infernal, mais en me concentrant, je parvins à transmettre cette vision à sa conscience. Je lui communiquai ainsi toutes les images dont je pus me souvenir, de nous, des autres, de la cité avant la déchéance. Ses yeux de verre noir se firent bleus en devenant humain. Son corps rétrécit jusqu'à prendre la forme d'une femme à la peau pâle, encore couverte de sang figé. Elle me regarda et s'évanouit. »



Les Éveillés sont des humains qui ont pu échapper à leur captivité en atteignant un Équilibre Mental de plus ou moins cinq cents.

Personne ne sait combien ils sont, peut-être quelques dizaines ou quelques centaines.

Certains d'entre eux sont parvenus à l'Éveil depuis très longtemps, d'autres ont pu se soustraire à la volonté du Demiurge et n'ont jamais été emprisonnés dans l'Illusion, d'autres encore viennent à peine de s'affranchir et découvrent la Réalité qui les entoure. La plupart n'évoluent pas parmi les Hommes, ils s'aventurent très loin au delà de l'Illusion à la redécouverte de leur univers. De nouveaux Éveillés disparaissent ainsi pendant des siècles pour explorer la Réalité.

Ceux qui restent avec nous sont ceux qui, ayant atteint l'Éveil depuis longtemps, se languissent des Hommes, ou sont de jeunes Éveillés

qui ont accepté la responsabilité de sortir l'Humanité de sa torpeur et de la conduire vers la Révélation.

Les mortels piégés dans l'Illusion prennent souvent les Éveillés pour des dieux à vénérer, et leur vouent un culte. Pour certains, avoir l'aide d'adorateurs humains est amusant et pratique, d'autres sont écœurés par le spectacle de l'Humanité pataugeant dans l'ignorance.

Nous allons décrire ici trois Éveillés et leurs disciples.



Les Enfants d'Apollyon

Cette secte est répandue à travers tout le monde occidental. Ses membres sont des jeunes qui ont fugué ou se sont retrouvés à la rue. Ils consacrent toute leur énergie à abaisser leur Équilibre Mental en recourant à la violence et en étant victimes de celle-ci. Poursuivis par la police, ils errent à travers l'Europe et l'Amérique du Nord sans jamais rester longtemps au même endroit. La secte est dirigée par Apollyon, une femme qui a atteint l'Éveil en empruntant la Voie des Ténèbres. Elle enseigne maintenant à tous ces jeunes comment suivre ses traces. Personne n'y est encore parvenu. Ceux qui résistent le plus longtemps subissent de terribles mutations et perdent toute humanité avant de mourir. La plupart meurent au début du parcours.

Histoire de la Secte

Apollyon parcourut la Voie des Ténèbres vers l'Illumination. Elle est née en Europe centrale vers la fin de l'âge du bronze. Quelques centaines d'années avant J.-C., elle était un monstre difforme hanté par son Ombre de Lumière. Elle fût piégée dans le Chaos vers le début de notre ère, de l'empire romain au début du Moyen Âge, elle était un démon parcourant l'Europe. Aux XVI^e et XVII^e siècles, elle rôdait sur les champs de bataille telle un vautour.

Au XVIII^e siècle, elle se rendit à Métropolis grâce à la Magie. C'est là qu'elle rencontra le protecteur de la secte Qumran : Messie. La confrontation avec ce dernier lui permit d'émerger du Chaos et de parvenir à l'Illumination. Elle venait de recouvrer son humanité.

Apollyon voyagea longtemps au delà de notre Illusion avant de revenir vers les Hommes. Au

début des années soixante, elle vit que les Illusions avaient commencé à se désagréger. Elle voulait aider ses congénères à atteindre l'Éveil en suivant la Voie des Ténèbres, la seule qu'elle connaisse. Elle rassembla un groupe d'enfants et les jeta dans les Ténèbres.

Elle recrute constamment de nouveaux adeptes, en espérant que ceux-ci s'entraîneront les uns les autres un peu plus loin dans celles-ci. La patience est une de ses vertus, il lui a fallu plus de deux mille ans pour explorer la Voie qu'elle avait choisie. Elle espère être capable d'accélérer l'Éveil de ses disciples.

Description de la Secte

Les Enfants d'Apollyon sont à peu près dix mille, répandus en Europe et en Amérique du Nord. En grande majorité des enfants et des ado-

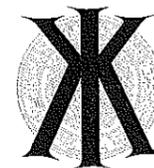


lescents, ils hantent les rues par groupe de dix à vingt, recrutant de nouveaux membres parmi les jeunes fumeurs. Les plus anciens, entrés dans la secte depuis sa création trente ans plus tôt, vivent dans des immeubles délabrés ou abandonnés de la banlieue de Miami. Ils sont environ une centaine, Enfants de la Nuit pervertis aujourd'hui âgés d'une quarantaine d'années : ils forment le

Cercle des Aînés.

La secte est composée de groupes éparés qui échangent parfois leurs membres. Chacun d'entre eux est strictement hiérarchisé, il y a toujours un meneur au sommet et une tête de turc au bas de l'échelle. Ce souffre-douleur vit rarement très longtemps.

Le Cercle des Aînés est formé de cinq factions qui s'affrontent parfois. Il n'y a aucune autorité centrale, bien que tous obéissent à Apollyon et à



ceux qui sont plus forts que les autres. Les plus anciens terrorisent les plus jeunes à la moindre occasion, la seule loi est celle du plus fort.

Les nouveaux membres ont dix ans ou plus, ceux qui ont plus de vingt ans sont rares. En général, leur vie est déjà dure, et ils apprécient la solidarité qui unit le groupe. Lorsqu'ils prennent enfin conscience de la cruauté qui sévit dans la secte, il est trop tard. Ils sont déjà trop impliqués, ou morts.

Les Enfants d'Apollyon manquent à la fois de ressources et de coordination. Ils ne portent que des armes très simples ou des armes à feu en très mauvais état. Les Anciens ont plus de moyens, mais vivant en marge de la société, ils n'ont aucune influence hors de leur propre groupe. Apollyon possède un certain pouvoir, mais ne s'en sert guère.

Le siège de l'organisation se trouve à Miami, en Floride, où résident les Aînés. C'est eux qu'Apollyon vient voir lorsqu'elle rend visite à la secte. La plus grande partie de ses disciples habitent les États-Unis. Environ deux mille autres vivent en Europe, où l'Éveillée s'est rendue pour les instruire.

Les groupes les plus jeunes se déplacent constamment, squattant les immeubles insalubres, les zones industrielles désaffectées ou les entrepôts abandonnés. Certains lieux ou édifices sont devenus des points de chute où les adeptes profitent de la nuit pour se rassembler, habituellement à la pleine lune. Toutes les grandes villes ont de tels lieux de rencontre. Les Enfants d'Apollyon utilisent des rituels initiatiques complexes et des signes de reconnaissance choisis par le Cercle des Aînés. Ses adeptes arborent des tatouages grossiers sur leur torse.

La secte est entièrement vouée à la violence et la souffrance. Ses disciples n'ont pas tout compris du message prêché par Apollyon, ils savent seulement que la route vers la libération est pavée de tourments et de douleur : la leur, et celle des autres. Ils s'adonnent au meurtre, au viol et à la torture, sur les gens extérieurs à la secte, et entre eux dès qu'ils en ont l'occasion. Ils se persécutent les uns les autres, un membre sur deux meurt de ces harcèlements dans les quelques semaines qui suivent son initiation. Leur souffrance continue leur ouvre parfois les yeux, leur permettant de percer l'Illusion. Les Enfants d'Apollyon attirent les *Nachtkäfers* et les Enfants du Monde Souterrain.

Ils se retrouvent parfois jetés dans Métropolis ou en Enfer. Les groupes endurcis sont suivis par des

Pueris, des êtres semblables à des enfants voûtés avec de longues griffes. Pour leur malheur, ces créatures lunatiques aident un jour les adeptes pour les attaquer sauvagement le lendemain.

Le lien qui l'unit à Apollyon fait que les Licteurs s'intéressent occasionnellement à la secte, ils ne l'ont cependant jamais combattue sérieusement. Totalement hermétique aux étrangers, elle choisit elle-même ses recrues et personne d'autre n'est admis. Les rites initiatiques très fermés empêchent toute infiltration. Les candidats les plus âgés sont considérés avec une très grande méfiance.

Les Enfants d'Apollyon n'entretiennent aucun lien avec d'autres organisations. Ils s'affrontent de temps à autre aux Suppôts de Satan et autres Satanistes, mais se tiennent à l'écart s'ils le peuvent.

L'Onde d'Argent

C'est un bâtiment délabré de South Beach, en Floride, la résidence des premiers disciples d'Apollyon. Les membres du Cercle des Aînés sont défigurés et se terrent à l'intérieur pendant la journée, les plus difformes ne quittent jamais l'édifice et se dissimulent dans la cave. Ils vivent de petites rapines et de vols à l'étalage dans le voisinage. Les habitants du quartier évitent l'immeuble.

L'intérieur présente toutes les caractéristiques d'une vieille bâtisse insalubre, occupée par des squatters beaucoup plus sales et apathiques que ne le sont habituellement ces personnes. Dix des plus anciens règnent sur le Cercle, cette hiérarchie reste cependant très instable. Jorge, le chef, a la quarantaine, sa peau est couverte de plaies béantes et de tumeurs cancéreuses. Les autres essaient sans cesse de le renverser et de prendre sa place. Une destitution signifie généralement la mort.

Les Aînés consacrent la majeure partie de leur temps à s'entre-tuer et à se torturer. Les autres membres qui viennent ici sont tués lentement.

Apollyon

Historique : Apollyon atteignit l'Illumination au XVIII^e siècle, après des centaines d'années passées sous la forme d'un démon cruel luttant désespérément avec son Ombre de Lumière. Elle ne s'est pas vraiment habituée à être un humain et se sent souvent en disharmonie. Elle considère les enfants



violents comme les sujets d'une expérience, qu'elle n'est pas sûre de devoir poursuivre. Elle consacre une grande partie de son temps à errer au delà de notre Illusion.

Les ténèbres qui l'ont envahie durant des siècles ne l'ont jamais vraiment quittée. Elle a encore le même effet sur son entourage qu'un humain doté d'un Équilibre Mental faible. Les enfants qui s'approchent d'elle deviennent violents et rebelles. Elle n'a pas encore appris à maîtriser son pouvoir.

Personnalité : sa libération des Ténèbres l'a rendue euphorique, elle suit son instinct sans établir de plan au préalable. Elle est parfois prise de compassion pour « ses enfants » et les sépare, puis déprime face à cette situation sans espoir et les laisse à nouveau se tourmenter entre eux.

Apparence : Apollyon est une jeune femme aux cheveux blonds roux et aux yeux bleus. Elle laisse une impression très forte qui provoque un mouvement de recul. Les humains ne peuvent percevoir que la partie d'elle qui existe dans l'Illusion.

Indications pour le MJ : soyez calme, perceptif et joyeux. Ne vous mettez jamais en colère.

APOLLYON			
AGL	130	EGO	150
FOR	120	CHA	150
CON	110	PER	120
APP	130	EDU	120

Taille : 1m70

Poids : 75 Kg

Sens : perçoit la Vraie Réalité

Communication : parle toutes les langues humaines

Actions : 9

Bonus d'Initiative : + 118

Bonus aux Dommages : + 26

Capacité de Mouvement : 65 m/Round (peut manipuler le Temps et l'Espace)

Résistance aux Blessures :

19 BS = 1 BL

18 BL = 1 BS

16 BS = 1 BM

Régénère une BS par Round. Ne peut pas mourir, elle peut seulement être fragmentée. Les différentes parties de son corps s'attirent mutuellement dès qu'elles sont séparées.

END : illimitée

Facultés : manipule le Temps et l'Espace. Elle influence tous les enfants possédant un Équilibre Mental négatif dans un rayon de 10 Km. Ils agiront comme si leur Équilibre Mental était égal à -75. La délinquance juvénile augmente de façon spectaculaire partout où elle passe.

Talents : Athlétisme 50, Chercher 40, Diplomatie 40, Discrétion 30, Empathie 80, Séduction 30, Vigilance 40

Compétences Générales : Conduire 20, Connaissance du Monde 30, Danse 30, Nager 20, Persuasion 30, Survie 30, Armes à Feu 75, Corps à Corps 50

Connaissances : Premiers Soins 40, Recherche d'Informations 20, Sciences Occultes 30

Connaissances Universitaires : Littérature 30

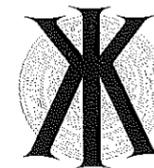
Magie : maîtrise toutes les Connaissances et tous les sorts comme un Éveillé, elle n'a aucun besoin de formules et ne dépense aucun point d'Endurance. Connaissance de la Réalité 10.

Les Enfants d'Apollyon

Historique : les Enfants d'Apollyon sont des adolescents sauvages qui perdent rapidement leur Équilibre Mental en quittant la société pour mener une existence dominée par la peur.

Personnalité : la plupart d'entre eux sont déjà déséquilibrés lorsqu'ils rejoignent la secte, ils ne sont pas devenus plus stables ni plus équilibrés depuis. Ils sont cruels, égocentriques, terrorisés et totalement désespérés.

Apparence : les membres ordinaires de la secte n'ont pas, ou très peu, subi de transformations phy-



siques. Ils sont sales, couverts de blessures mal soignées et vêtus de haillons. Les plus jeunes sont armés de couteaux ou de simples bâtons, les plus âgés portent des armes de tir, des machettes ou d'autres armes plus meurtrières. Les cadets ont environ neuf ans alors que leurs aînés approchent la vingtaine.

Indications pour le MJ : soyez inflexible, mais laissez transparaître que vous ne vous sentez pas vraiment en sécurité. Parlez d'une voix glaciale et menaçante. Faites constamment des attaques verbales et physiques.



LES ENFANTS D'APOLLYON			
AGL	2D10 (11)	EGO	2D10 (11)
FOR	2D10 (11)	CHA	1D10 (6)
CON	2D10 (11)	PER	10+1D10 (16)
APP	1D10 (6)	EDU	1D10 (6)

Taille : de 1m à 1m80

Poids : de 40 à 80 kg

Actions : 2

Bonus d'Initiative : +/- 0

Bonus aux Dommages : + 1

Capacité de Mouvement : 6 m/Round

Résistance aux Blessures :

4BS = 1BL

3BL = 1BG

3BG = 1BM

END : 74

Équilibre Mental : -50

Sombre Secret : variable

Faiblesses : -

Avantages : variables

Talents : Athlétisme 11, Chercher 11, Discrétion 11, Vigilance 11

Compétences Générales : Grimper 11, Nager 11, Survie 11, Armes à Feu 8, Corps à Corps 11

Magie : aucune

Domicile : sans domicile fixe

Nombre de Créatures Rencontrées : 10+1D10

Le Cercle des Aînés

Historique : le Cercle des Aînés est ce qui reste des jeunes qu'Apollyon a recrutés dans les années soixante.

Personnalité : les Aînés sont en train de perdre leur humanité. Ils sont cruels, égocentriques et psychotiques.

Apparence : ils ont maintenant une quarantaine d'années, un Équilibre Mental d'environ -100 et ont subi de profondes mutations. Ils ont d'étranges cicatrices, des membres supplémentaires, leurs corps sont boursoufflés et tachetés, des parties métalliques de squelette saillent de leur peau.



LE CERCLE DES AÎNÉS			
AGL	10+1D10 (16)	EGO	2D10 (11)
FOR	10+1D10 (16)	CHA	1D10 (6)
CON	10+1D10 (16)	PER	10+1D10 (16)
APP	1D10 (6)	EDU	1D10 (6)



Indications pour le Meneur de jeu : regardez les Joueurs de travers, bavez, menacez-les, parlez de façon incohérente.

Taille : 1m80 à 2m20

Poids : 70 à 150 kg

Sens : voit parfaitement dans l'obscurité

Actions : 3

Bonus d'Initiative : + 4

Bonus aux Dommages : + 3

Capacité de Mouvement : 8 m/Round

Résistance aux Blessures :

5BS = 1BL

4BL = 1BG

3BG = 1BM

END : 89

Sombre Secret : variable

Avantages et Faiblesses : variables

Équilibre Mental : -100

Talents : Athlétisme 16, Chercher 12, Diplomatie 8, Discrétion 12, Vigilance 13

Compétences Générales : Grimper 16, Interroger (Torture) 16, Survie 16, Armes à Feu 16, Corps à Corps (Poignard) 16

Connaissances : Sciences Occultes 10

Magie : aucune

Domicile : quartier de Marseille, à South Beach

Nombre de Créatures Rencontrées : 10+1D10

Les Pueris

Historique : ce sont des créatures difformes venues de Métropolis, elles sont attirées par les Enfants d'Apollyon et les suivent dans leurs pérégrinations. Les Pueris les aident à trouver des victimes appropriées, mais peuvent tout aussi bien attaquer le groupe et tuer l'un des enfants.

Personnalité : les Pueris sont des farceurs qui adorent semer la confusion et la souffrance chez les hommes.

Apparence : ce sont des créatures humanoïdes rabougries ressemblant à des singes dépourvus de poils et aux traits à demi-humains. Ils ont de longues griffes aux pieds et aux mains, de longs crocs puissants ; ils marchent à quatre pattes, comme des quadrumanes.

Indications pour le Meneur de Jeu : comportez-vous comme un singe rusé.

Hauteur : 50 cm

Longueur : 1 m

LES PUERIS

AGL	10+1D10 (16)	EGO	1D5 (3)
FOR	1D10 (6)	PER	10+1D10 (16)
CON	5+1D10 (11)		

Poids : 30 Kg

Sens : voit parfaitement à travers l'obscurité, et l'illusion

Actions : 3

Bonus d'Initiative : + 4

Bonus aux Dommages : + 1

Capacité de Mouvement : 8 m/Round

Résistance aux Blessures :

4 BS = 1 BL

3 BL = 1 BG

3 BG = 1 BM

END : 66

Talents : Athlétisme 16, Chercher 14, Discrétion 16, Vigilance 14

Compétences Générales : Grimper 18

Armes Naturelles : Crocs (Dom -5), Griffes (Dom -7)

Magie : -

Habitat : Métropolis

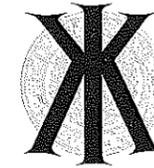
Nombre de Créatures Rencontrées : 2D10

L'Aries

Il s'agit de l'agressivité collective personnifiée par les Enfants d'Apollyon, leur méchanceté commune. Lorsque les Enfants atteignent un certain degré de démente, l'Aries émerge du plus agressif. Celui qui laisse l'Aries sortir de son corps devient la proie d'une folie meurtrière et attaque toutes les personnes qui se trouvent autour de lui à l'exception des enfants, car l'Aries ne s'en prend jamais à eux. Lorsqu'elle ne veut pas agresser directement, elle peut rester en marge de la Réalité et manipuler psychiquement un groupe de personnes à l'Équilibre Mental négatif, pour les pousser à se battre entre elles. L'Aries augmente progressivement l'agressivité et la colère d'un groupe jusqu'à ce qu'ils s'entre-déchirent. Un jet d'EGO est nécessaire pour résister aux pouvoirs de cette entité, un malus de un point est infligé pour chaque jour pendant lequel l'Aries est resté à proximité.

Personnalité : l'Aries n'est qu'agressivité

Apparence : lorsqu'elle prend une forme physique, l'Aries ressemble à un reptile proche du



varan ou de l'alligator, doté d'une épaisse peau noire et de crocs métalliques.

L'ARIES

AGL	30	EGO	25
FOR	40	PER	30
CON	40		

Modificateur au Jet de Terreur : + 5

Hauteur : 2 m

Longueur : 6 m

Poids : 800 Kg

Sens : perçoit les infrarouges

Communication : aucune

Actions : 5

Bonus d'Initiative : + 18

Bonus aux Dommages : + 8

Capacité de Mouvement : 15m/Round

Résistance aux Blessures :

9 BS = 1 BL

8 BL = 1 BG

6 BG = 1 BM

Peut subir 2 BM.

END : 175

Protection Naturelle : 3

Facultés : répandre l'agressivité, tous ceux qui se trouvent à proximité doivent réussir un jet d'EGO pour ne pas subir l'influence de la Créature.

Talents : Athlétisme 30, Chercher 25, Discrétion 30, Vigilance 25

Compétences Générales : Corps à Corps 18

Armes Naturelles : Crocs (Dom -5)

Magie : -

Domicile : les Enfants d'Apollyon

Nombre de Créatures Rencontrées : 1





MESSIE et l'Église de Qumran

Qumran est une secte possédant une connaissance approfondie de l'illusion, du Démon, de nos géôliers et de la véritable nature de l'Humanité. Quelques-uns de ses adeptes ont réussi à tromper la Mort et vivent depuis des siècles ou même depuis des millénaires.

Son objectif est de provoquer l'avènement de l'Apocalypse, ce qui détruira instantanément l'illusion. En dévoilant brutalement l'ensemble de la Réalité, l'église espère produire une secousse qui sortira l'Humanité de sa torpeur et la libérera. Nombre d'entre eux pensent

cependant que nous sommes trop irrémédiablement enchaînés à notre Réalité pour subir un tel choc sans perdre notre santé mentale.

Malgré cela, Qumran n'a pas l'intention de permettre aux Hommes de se préparer. Ses adeptes sont quant à eux suffisamment expérimentés pour pouvoir affronter l'Apocalypse sans sombrer dans la folie. Le Ragnarök surviendra grâce à l'aide de Messie, un Éveillé qui a rejoint leurs rangs depuis plus de deux mille ans.

Histoire de la secte

L'église de Qumran fut fondée quelques siècles avant J. C à proximité de la Mer Morte, dans ce qui était alors la Palestine. En ce temps là, ils formaient un groupe de proscrits recherchant la vérité dans des enseignements ésotériques et des interprétations des écritures sacrées juives. Peu à peu, ils acquirent sur notre emprisonnement au sein de l'illusion, du Démon et de nos géôliers un savoir que peu d'humains détenaient.

Au cours de l'occupation romaine, un homme prétendant être le Messie apparut devant la secte. Il affirmait avoir été envoyé pour affranchir

l'Humanité de la captivité, et vint à Qumran pour demander de l'aide afin de répandre son message. Les membres de l'église n'ont jamais vraiment compris si il était un humain ou une autre sorte de créature. Lui-même disait être Homme et fils de Dieu.

Avec Messie, Qumran planifia l'Apocalypse, un désastre qui mettrait fin à la position du Démon et détruirait l'illusion. Mais les Licteurs contrecarrèrent

leurs plans en faisant du Messie un martyr de sa propre cause et en détournant ses enseignements pour fonder une église hiérarchique. Messie disparut, et la communauté religieuse fut obligée de passer dans la clandestinité.

L'Apocalypse

L'église existe depuis deux mille ans et n'a jamais abandonné l'espoir de déclencher l'Apocalypse. Une façon de la commencer serait de briser les sept sceaux avec lesquels le Démon scella notre illusion lorsqu'il la créa. Ces sept sceaux seront rompus par Messie lorsque le temps viendra.

L'Apocalypse déchirera notre illusion d'un coup et nous contemplerons la Vraie Réalité. Très émotionnellement impliqués dans l'illusion, la plupart des humains refuseront d'accepter la Réalité et s'en trouveront déstabilisés mentalement pendant très longtemps. Un petit groupe bien préparé sera libéré et illuminé.

Le problème pour Qumran est que Messie est un associé à qui l'on ne peut se fier. Après l'échec d'il



y a deux mille ans, il disparut. Depuis, il refait surface de temps en temps. Après avoir un moment aidé le groupuscule religieux, il est de nouveau parti sans prévenir. L'église voudrait maintenant le retrouver pour déclencher l'Apocalypse, mais ils ne savent pas où le chercher.

Description de la Secte

Qumran compte deux mille adeptes vivant au Moyen-Orient, en Europe Occidentale et en Amérique du Nord. Issus de différentes classes sociales, ils viennent principalement du Moyen-Orient et de la zone méditerranéenne, bien qu'il y ait quelques Anglais, Français ainsi que des Américains. Leur point commun est le travail qu'ils font pour la secte. Beaucoup sont des magiciens talentueux, mais aucun d'eux n'est riche ou puissant. En conséquence, Qumran a des ressources matérielles très limitées et manque de protecteurs influents. Cependant, ces ressources peuvent être acquises par la magie lorsqu'elles sont nécessaires.

Il n'y a ni chef ni hiérarchie, ni aucune position permanente au sein de l'église. Différentes factions sont souvent en désaccord sur ce qui doit être fait. Qumran est composée de petites congrégations sans aucun lien défini entre elles, mais qui restent en contact. Des petits groupes de deux ou trois membres demeurent en France, en Grande-Bretagne et aux États-Unis. Les plus grandes confréries sont situées à Al Quatil au Sud de Kallia, à Istamboul, Beyrouth, Larnaca et au Caire.

La plus importante se trouve dans une zone occupée par Israël, dans un petit village près de la Mer Morte. Israéliens et Palestiniens évitent cette communauté qui a la réputation d'être constituée de dangereux excentriques. Qumran fait très attention à ne pas se laisser impliquer dans les luttes internes en Israël et à ne prendre le parti de personne.

L'église ne dispose pas de locaux officiels. Les disciples vivent en communauté dans des bâtiments collectifs, souvent dans de petites villes. Des réunions officieuses y sont tenues. Les membres visiteurs appartenant à d'autres congrégations sont souvent logés dans ces immeubles, qui sont en connexion avec des temples consacrés par les magiciens de l'église. Seuls les conjureurs peuvent accéder à ces sanctuaires.

Qumran est une secte très secrète. Elle évite tout contact avec le monde extérieur, par peur des

Licteurs et de leur organisation. Tous les fidèles portent sur le front un signe de baptême qui n'est visible qu'aux membres de l'église et aux personnes dotées d'une Conscience Accrue. Il a été conçu pour être surtout invisible aux Licteurs et aux autres créatures inhumaines. C'est un symbole complexe composé d'un serpent qui s'enroule autour de formes géométriques tordues.

La violence est évitée à tout prix. La secte a très peu d'influence sur la société, et ne peut ni faire emprisonner ses ennemis ni les éliminer d'une autre manière. Elle ne dispose que de la magie et de la diplomatie. Mais comme ses activités sont peu nombreuses et apparemment insignifiantes, aucun ennemi humain ne s'y est intéressé.

En revanche, les Licteurs, les Anges de La Mort et tous les Archontes à l'exception de Malkuth désirent ardemment se débarrasser de Qumran. Ce n'est que grâce à ses magiciens talentueux et à Messie que la secte a survécu.

Elle a très peu de rapport avec les créatures non humaines. Que Messie soit un Homme ou pas demeure une question sans réponse. Les adeptes de la secte le considèrent comme un être divin. Les autres entités inhumaines avec lesquelles ils sont en contact sont les Quatre Cavaliers, quatre créatures déguisées en humains qui plongeront le monde dans le chaos quand surviendra l'Apocalypse. La secte n'est pas constamment en relation avec eux, mais pourra les appeler lorsque le temps sera venu. Les Quatre Cavaliers ne savent vraisemblablement pas eux-mêmes qui ils sont. Ils vivent comme des humains ordinaires, inconscients de leur destinée.

Al Quatil

Au sud de Kallia, dans la partie nord du désert de Judée, se trouve la plus grande congrégation de Qumran. Al Quatil est un vieux village, aux maisons basses en pierres jaunes. Situé sur un versant de montagne aux pentes abruptes, il est invisible de loin. La route venant de Bethléhem finit là, et peu de gens ont des raisons de s'y rendre. Les visiteurs sont arrêtés par un barrage routier à quelques kilomètres du village. L'agglomération la plus proche est à dix kilomètres. Les gens des environs évitent Al Quatil et répugnent à parler de la secte, qui est considérée comme très dangereuse.

La congrégation comporte quatre cents membres qui vivent de leurs chèvres, de leurs moutons et de



l'agriculture. Au sein d'une montagne derrière le village se trouve le plus grand temple de la secte. Une des plus vastes bibliothèques spécialisées dans l'Apocalypse y est installée, les écritures et les livres proviennent de différentes parties de la Méditerranée. L'endroit le plus reculé et secret du temple est un portail menant à Métropolis.

Les Dirigeants de Qumran

Lorsqu'il est présent, Messie a une très forte influence au sein de l'église. Sinon, chaque congrégation est dirigée par le plus ancien et le plus expérimenté des membres. Celle de Kallia est présidée par Ioannes, le plus ancien membre de la secte. La seconde branche de l'église est basée à Istanbul et est menée par Samira Özgal.

Messie

Historique : Messie a des liens très forts avec le Démon, incompréhensibles même pour les Archontes. Il prétend être le fils de Dieu, quoi que cela puisse signifier. Il ne l'a jamais lui-même admis, mais tout indique qu'il est un humain éveillé. Les autres Éveillés affirment qu'il n'a jamais été emprisonné par le Démon, qu'il était libre pendant toute l'Histoire de l'Humanité.

Personnalité : Messie a le même manque de respect et de fiabilité que beaucoup d'autres Éveillés, mais à un degré plus élevé. Ses serviteurs et ses aides ont parfois l'impression qu'il se moque d'eux. Malgré cela, il est prévenant et loyal envers ses vrais amis. Il est obsédé par la pensée de délivrer l'Humanité, quel qu'en soit le prix, la fin justifiant les moyens. Si ses plans se déroulent bien, il est doux, compréhensif et excessivement empathique. Mais il ne recule devant rien lorsqu'il s'agit de mettre ses projets à exécution.

Apparence : Messie a toujours eu le même corps : mince, les cheveux châtain et les yeux marrons.

Indications pour le Meneur de Jeu : vous devez bien présenter. Penchez-vous sur la table, regardez vos interlocuteurs dans les yeux. Souriez constamment. Parlez d'un air confiant et amical. Essayez d'établir un contact. Ne soyez offensé par rien de ce qu'ils disent.

MESSIE			
AGL	150	EGO	170
FOR	140	CHA	160
CON	110	PER	80
APP	160	EDU	150

Taille : 1m85

Poids : 70 kg

Sens : perçoit la Vraie Réalité

Actions : 9

Bonus d'Initiative : + 138

Bonus aux Dommages : + 30

Capacité de Mouvement : 75 m/Round (peut manipuler le Temps et l'Espace)

Résistance aux Blessures :

20BS = 1BL

19BL = 1BG

17BG = 1BM

Peut subir 11 BM. Commencera à régénérer après la Mort et récupérera au bout de quatre heures.

END : illimitée

Facultés : Altère le Temps et l'Espace comme une personne ayant un Équilibre Mental de + ou - 500, Invulnérabilité au Feu/à l'Électricité/à la Radioactivité, Parle tous les Langages Humains, Régénère une BL par Round, Télépathie, Télékinésie (une tonne, 50 m/s), Voix Dominatrice

Avantages : Empathie Instinctive

Talents : Athlétisme 60, Chercher 60, Diplomatie 60, Discrétion 65, Empathie (voir Avantages), Séduction 70, Vigilance 70

Compétences Générales : Acrobatie 60, Chanter 50, Conduire 50, Persuasion 60, toutes les Compétences de Combat 50

Connaissances : Sciences Occultes 100

Connaissances Universitaires : Littérature 60

Magie : maîtrise toutes les Connaissances et Sorts comme un Éveillé, sans utiliser de sorts ou dépenser d'END. Connaissance de la Réalité 50

Ioannes

Historique : Ioannes est le plus vieux membre vivant de la secte. Il est le premier à avoir rencontré Messie, il y a maintenant deux mille ans. Il avait déjà étudié auparavant la possibilité de libérer l'Humanité par l'Apocalypse. C'est un magicien très habile, spécialisé dans la Connaissance de la Folie.



Personnalité : Ioannes est un scientifique dévoué. Il a passé plus de deux mille ans à étudier l'Humanité et sa prison. Depuis son plus jeune âge, il est convaincu que seul un terrible traumatisme nous délivrera des Illusions. Il est celui qui a maintenu la secte unie au cours de ces deux mille années, malgré les menaces extérieures et les différends internes. C'est un homme calme, stable et méthodique, plutôt différent de Messie, intuitif et entêté.

Apparence : il a le même corps depuis sa jeunesse : trapu et courtaud, avec des yeux marron et des cheveux bruns. Il porte une longue barbe.

Indications pour le Meneur de Jeu : soyez calme et patient. Réfléchissez avant de répondre aux questions. Parlez d'une voix lente et amicale.

IOANNES			
AGL	12	EGO	35
FOR	14	CHA	18
CON	28	PER	15
APP	9	EDU	40

Taille : 1m60

Poids : 70 kg

Actions : 2

Bonus d'Initiative : +/- 0

Bonus aux Dommages : + 2

Capacité de Mouvement : 6 m/Round

Résistance aux Blessures :

7BS = 1BL

6BL = 1BG

4BG = 1BM

END : 149

Faiblesses : Fanatisme, Recherché (par les Licteurs)

Avantages : Conscience Accrue, Conscience Corporelle, Empathie Instinctive, Générosité, Indulgence, Intuition, Résistance aux Maladies, Sensibilité à la Magie, Supporter Faim/Soif, Supporter Chaleur/Froid, Supporter la Douleur

Équilibre Mental : + 120

Talents : Athlétisme 13, Chercher 18, Diplomatie 18, Discrétion 12, Empathie (voir Avantages), Vigilance 20

Compétences Générales : Survie 15

Connaissances : Anglais 18, Araméen 18, Français 15, Grec Moderne 12, Hypnose 18, Jouer de la Flûte 20, Méditation 20, Premiers Soins 18, Recherche d'Informations 25, Sciences Occultes (Numérologie) 30

Connaissances Universitaires : Astrologie 22, Grec Classique 18, Latin 15

Magie : Connaissance de La Folie 50 (tous les sorts à 25), Connaissance du Temps et de l'Espace 30 (tous les sorts à 18)

Les Adobi

Historique : ce sont des esprits de la vengeance, qui ont été créés par un rituel particulier à partir de membres volontaires de la secte. Leur tâche est de trouver les ennemis de Qumran et de les mettre en pièces. Créatures semi-matérielles et fluorescentes, ils sont invulnérables aux armes, peuvent voler ou marcher sur le sol, et se déplacer à travers toute matière hormis le cuivre et le plomb.

Personnalité : Ils sont obsédés par leur tache de protéger la secte. Ils n'ont aucune personnalité.

Apparence : ils ressemblent à des humains difformes et fantomatiques, scintillant dans l'obscurité.

LES ADOBI			
AGL	10+2D10 (21)	EGO	2D10 (11)
FOR	10+2D10 (21)	PER	10+1D10 (16)
CON	10+2D10 (21)		

Modificateur au Jet de Terreur : + 5

Taille : 2m

Poids : sans poids, créature semi-matérielle

Sens : perçoit les infrarouges et les ultraviolets.

Actions : 4

Bonus d'Initiative : + 9

Bonus aux Dommages : + 5

Capacité de Mouvement : 11m/Round

Résistance aux Blessures : invulnérable aux armes, mais est touché par le feu et l'électricité

6BS = 1BL

5BL = 1BG

3BG = 1BM

END : illimitée

Facultés : peut voler, peut traverser toutes les matières à l'exception du cuivre et du plomb

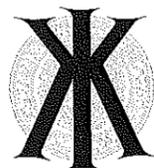
Talents : Chercher 13, Discrétion 30, Empathie 13, Vigilance 13

Compétences Générales : Corps à Corps 13

Armes Naturelles : pénètre dans le corps de son adversaire et le déchiquette de l'intérieur (Dom +/- 0)

Équilibre Mental : -100

Nombre de Créatures Rencontrées : 1D10



Siddharta

Le Dieu

Siddharta fait partie de ceux qui se sont Éveillés en cheminant sur la Voie de la Lumière. Son Éveil est survenu inhabituellement vite : il n'a pas nécessité plus d'une vie.

Siddharta est né quelques siècles avant JC, fils du prince d'un petit royaume du nord de l'Inde. En l'espace de cinquante ans, il fut capable d'élever son Équilibre Mental à + 500. Il s'éveilla de la captivité et partit en voyage dans la vraie Réalité.

Pendant ce temps, un culte rigoriste dévoué à Siddharta le Dieu prit naissance. Ses pensées devinrent des dogmes, son Éveil un événement religieux. Mais lui ne supportait pas d'être vénéré comme un dieu. Lorsqu'il revint vers les Hommes, il tenta de détruire le culte. Il vou-

lait rester parmi les humains, et commença à errer avec inquiétude à travers le monde, essayant d'abattre les croyances et les religions.

Certains Éveillés pensaient que Siddharta était bien trop sensible et beaucoup trop sérieux. Ils ne comprenaient pas comment les jeux des humains enchaînés pouvaient le bouleverser autant. Lui était attiré vers les personnes aveuglées, puisqu'elles partageaient sa même vision sérieuse de la vie. En même temps, il était si bouleversé par leur captivité qu'il ne pouvait les supporter longtemps. Il fut l'un des rares Éveillés profondément et sincèrement malheureux.

Historique de la secte

Avant son Éveil, Siddharta rassembla autour de lui ses disciples, et pendant longtemps, il espéra que ses amis le suivraient dans l'Illumination. Ils ne le firent pas. Ils demeurèrent en captivité, ché-

risant la mémoire de Siddharta le Dieu. Lorsqu'il revint quelques centaines d'années plus tard, son culte s'était étendu à une grande partie de l'Asie. Il devint furieux et fit tout ce qu'il put pour y mettre fin, mais en vain.

Au XIV^e siècle, après des centaines d'années d'errance sans répit et de violentes confrontations



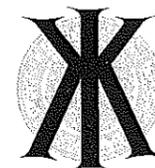
avec d'autres Éveillés, Siddharta prit une décision inattendue. Il accepta la vision du monde de ses congénères aveuglés et assumait le rôle d'une divinité. Il s'installa en tant que dieu vivant dans un temple édifié sur une montagne, dans les lointaines forêts primitives de Birmanie. Les humains se mirent à faire des pèlerinages pour le voir et être béni par sa main. Il guérissait les

malades et émettait des prophéties confuses. Un monastère et une ville furent construits à proximité.

Après six cents ans, Siddharta est toujours à Wangaik, la cité sacrée située à la frontière entre l'Inde et la Birmanie. La ville s'est agrandie et compte désormais plusieurs centaines de milliers d'habitants, principalement des déserteurs des guérillas qui font rage en Inde Orientale. Siddharta lui-même continue de se comporter comme un dieu. Parfois il quitte le temple et voyage à travers le monde ou au delà des Illusions.

Description de la secte

Les habitants de Wangaik sont tous des fidèles dévoués de Siddharta. Il existe un groupe de prêtres et également un ordre de moines et de nonnes comportant vingt mille membres. Il y a également quelques centaines de milliers d'adeptes dans le reste de la Birmanie et de l'Inde, et une poi-



gnée dans le reste du monde.

Le culte est soigneusement organisé. Huit échelons de prêtres servent le dieu, les plus élevés interprètent les prophéties de Siddharta. Les prêtres sont recrutés parmi un ordre de moines qui comporte lui aussi huit échelons. Les disciples ordinaires ne sont pas autorisés à voir le dieu de leurs propres yeux, et ne peuvent pénétrer dans le temple qu'au cours des festivals et autres événements comparables.

C'est à la grande prêtresse de Wangaik, Sita Angon Resewa, que revient la tâche de prendre les décisions finales pour tout ce qui concerne le culte et les interprétations des instructions de Siddharta. Les huit grands prêtres servent sous ses ordres.

Au cours des années 80, le culte s'est répandu aux États-Unis et en Europe, où deux grands prêtres commandent aux fidèles. Sinon, les membres sont presque exclusivement recrutés parmi les autochtones de Wangaik. Siddharta est le dieu local. Il protège son peuple et favorise les négociations entre le gouvernement et les différentes factions locales de la guérilla. Dans les autres parties du monde, les petits groupes d'adorateurs ont été fondés par des pèlerins qui s'étaient rendus dans la cité sainte birmane.

Le culte dispose en Birmanie d'importantes ressources militaires. Siddharta a une grande influence sur les factions locales de guérilleros, qui contrôlent les zones rurales autour de Wangaik. Les grands prêtres ont quelques connaissances de la magie. Hors des frontières de la Birmanie, la secte est peu influente. Les groupes européens et américains sont concentrés à San Francisco et à Londres. Ils comptent quelques milliers d'adeptes. À part cela, le culte est entièrement birman.

Les fidèles de Siddharta revêtent des robes safran identiques à celles portées par les bouddhistes ordinaires. Les moines se rasent parfois la tête. Ils n'ont aucun signe de reconnaissance particulier.

Le culte est relativement paisible, malgré la brutalité qui domine les environs de Wangaik. Siddharta n'encourage pas les actes de violence. Il s'efforce de s'occuper lui-même de ses ennemis afin d'éviter les affrontements entre les humains aveuglés.

Ils ont peu de contacts avec les créatures non humaines. Parfois Siddharta amène des êtres provenant d'au delà des Illusions, mais cela est très rare.

Wangaik est une ville publique, et le culte déclare ouvertement que Siddharta est le dieu vivant qui protège la cité. La population sait qu'il

est un Éveillé qui a choisi de vivre parmi ses semblables aveuglés dans l'attente de leur Illumination. Siddharta veut éviter les mensonges lorsque cela est possible.

Le culte a peu de liens avec d'autres groupes. Siddharta voit parfois d'autres Éveillés, mais a très peu de contacts avec leurs fidèles aveuglés. Les prêtres coopèrent beaucoup avec des groupes bouddhistes de Birmanie et d'Inde Orientale.

Le principal ennemi de Siddharta est le gouvernement birman qui considère Wangaik comme une cachette pour les guérilleros. Soutenu par les Lictes de Rangoon, il envisage une offensive militaire contre la cité, mais celle-ci est difficilement accessible et en plus située dans une zone contrôlée par les guérilleros.

Wangaik

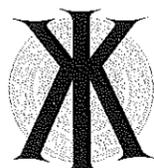
Wangaik fut ainsi nommée d'après la montagne sur laquelle le temple a été érigé. On ne peut y parvenir qu'en empruntant un étroit passage tortueux.

Le temple fut construit au XIV^e siècle, mais a été transformé bien des fois depuis. Recouvert d'or et de pierres précieuses, il est gardé par les Chindits issus de Métropolis. Dans les environs de la montagne se trouve une grande zone de monastères où vivent plus de vingt mille moines et nonnes. Ces monastères se fondent avec la cité de Wangaik, qui est située entre la montagne et la Kowan, un affluent du Chinduin. Autour de la ville, les montagnes escarpées sont recouvertes de forêts.

Siddharta passe la plupart de son temps dans le temple, dont les appartements intérieurs sont luxueusement meublés. Il rencontre ses adorateurs sur un trône orné de bijoux, dans la pièce extérieure emplie de statues du dieu. Lorsqu'il n'est pas assis lui-même sur le trône, il est remplacé par une idole dorée.

Siddharta

Historique : il passe la majeure partie de son temps enfermé dans le temple à Wangaik, étudiant les écritures en long et en large, restant en contact avec le reste du monde grâce à la télépathie et des messagers. Il fréquente surtout les grands prêtres et reçoit occasionnellement la visite d'autres Éveillés. Il évolue parfois parmi les humains pour rafraîchir



ses impressions, mais se lasse rapidement et regagne sa retraite.

Personnalité : Siddharta n'est pas devenu plus gai avec le temps. Au contraire, il est souvent mélancolique ; il s'enferme fréquemment dans ses appartements et refuse de voir quiconque pendant des semaines. Ses contacts permanents avec des individus aveuglés engendrent chez lui une immense frustration. Il est très prudent dans ses relations avec les autres, soucieux de ne pas blesser les aveuglés.

Il ne croit pas aux idées de Messie d'un Éveil rapide par le biais d'une déchirure des Illusions. Il craint que les Hommes ne soient piégés dans l'Illusion pour l'éternité, ou au moins pour très longtemps.

Apparence : Siddharta est un homme de petite taille, à la peau foncée et aux traits indiens. Comme la plupart des Éveillés, il paraît avoir vingt-cinq ans, bien qu'il puisse changer son apparence à volonté.

Lorsqu'il rencontre ses adorateurs, il est vêtu d'une robe dorée lui tombant jusqu'aux pieds. Sinon, il porte le costume ordinaire de la population de la montagne : des pantalons amples et une tunique courte.

Indications pour le Meneur de Jeu : prenez un air malheureux. Parlez lentement sur un ton pensif. Faites très attention de ne pas heurter les sentiments d'un individu ni de devenir trop personnel.

SIDDHARTA			
AGL	150	EGO	160
FOR	150	CHA	150
CON	110	PER	100
APP	120	EDU	120

Taille : 1m70

Poids : 70 kg

Sens : perçoit la Vraie Réalité

Actions : 9

Bonus d'Initiative : + 133

Bonus aux Dommages : + 31

Capacité de Mouvement : 75 m/Round (peut manipuler le Temps et l'Espace)

Résistance aux Blessures :

20BS = 1BL

19BL = 1BG

17BG = 1BM

Peut subir 11BM. Régénérera après la mort et aura complètement récupéré après quatre heures.

END : illimitée

Facultés : Altère le Temps et l'Espace comme une personne dotée d'un Équilibre Mental de + ou - 500, Invulnérabilité au feu/à l'Électricité/à la Radioactivité, Parle tous les Langages Humains, Régénère 1 BL/Round, Télépathie, Télékinésie (1 tonne, 50 m/s), Voix Dominatrice

Avantages : Empathie Instinctive

Talents : Athlétisme 60, Chercher 80, Diplomatie 60, Discrétion 60, Empathie (voir Avantages), Vigilance 60

Compétences Générales : Acrobatie 60, Conduire 60, Nager 30, Persuasion 80, toutes les Compétences de Combat 50

Connaissances : Méditation 50, Recherche d'Informations 60, Sciences Occultes 100

Connaissances Universitaires : Littérature 80

Magie : maîtrise toutes les Connaissances et les Sorts comme un Éveillé, sans utiliser les sorts ou perdre de l'END. Connaissance de la Réalité 50.

Sita Angon Resewa

Historique : Sita Angon est le leader du culte depuis 250 ans. Auparavant, elle était un disciple de Siddharta qu'elle connaît depuis le XVe siècle. Elle est née en Inde au début du XVe siècle et dans sa jeunesse, elle rencontra Siddharta en Perse. Elle est le dirigeant officiel du culte depuis le XVIIIe siècle, bien que la plus grande partie des travaux pratiques soient accomplis par Kwon Hwaidan, le directeur des monastères.

Personnalité : Sita était l'un des disciples les plus prometteurs de Siddharta, mais elle n'a jamais été capable de se désintéresser totalement des gens et de la vie. Elle s'est résignée au fait qu'elle n'atteindra pas l'Éveil tant que subsistera l'Illusion. Elle ne considère pas Siddharta comme un dieu, mais le reconnaît malgré tout comme une autorité incontestable. Elle est suivie par son Ombre Noire depuis environ cinquante ans. Celle-ci hante la forêt de Wangaik lorsque Sita se trouve dans la cité.

Apparence : elle a la peau très foncée, est petite et robuste et a l'apparence d'une indienne du sud. Les cheveux lui tombent jusqu'aux pieds. Elle porte le manteau jaune de la secte et paraît environ vingt ans.

Indications pour le Meneur de Jeu : prenez une voix douce, comme si vous étiez une indienne dévouée corps et âme, ne regardez pas vos interlocuteurs dans les yeux. Accueillez les gens à la manière des indiens, inclinez-vous souvent.



SITA ANGON RESEWA			
AGL	18	EGO	20
FOR	15	CHA	17
CON	21	PER	10
APP	14	EDU	30

Taille : 1m55

Poids : 50 kg

Actions : 3

Bonus d'Initiative : + 6

Bonus aux Dommages : + 4

Capacité de Mouvement : 9m/Round

Résistance aux Blessures :

6BS = 1BL

5BL = 1BG

3BG = 1BM

END : 113

Facultés : peut influencer sa perception du Temps et de l'Espace, envoûte les humains dont l'Équilibre Mental est compris entre + 40 et + 100, Jeunesse Éternelle

Avantages : Altruisme, Bonne Réputation, Chance, Conscience Accrue, Conscience Corporelle, Empathie Instinctive, Générosité, Honnêteté, Indulgence, Pacifiste, Sensibilité à la Magie, Souplesse Culturelle

Équilibre Mental : + 180

Talents : Athlétisme 18, Chercher 15, Diplomatie 18, Discrétion 18, Empathie 16, Vigilance 15

Compétences Générales : Danser 16, Grimper 18, Corps à Corps 18

Connaissances : Anglais 16, Birman 18, Hindi 16, Méditation 22, Premiers Soins 18, Recherche d'Informations 20, Sciences Occultes 18, Thaï 13

Connaissances Universitaires : Perse 14

Magie : Connaissance du Temps et de l'Espace 30 (tous les sorts à 15)

Domicile : Wangaik

Les Chindits

Historique : encore appelés les Chiens du Temple, ce sont des créatures ramenées par Siddharta de Métropolis pour garder le temple de Wangaik. Ils chassent les intrus à travers les Illusions et sont capables de suivre une trace aussi loin qu'elle remonte. Il y a 40 Chindits près de Wangaik.

Personnalité : dévoués à Siddharta et aux prêtres, ils se comportent comme des chiens normaux.

Apparence : pour les humains ordinaires, ils ressemblent à des chiens de temple asiatiques, gros et jaunes au museau plat, aux petites oreilles et aux queues coupées. Ils ont un peu l'aspect de très gros chiens Pékinois. Quiconque peut voir à travers les Illusions les verra comme des créatures arachnoïdes à huit pattes, aux corps velus et aux mâchoires de prédateur.

Indications pour le Meneur de jeu : bavez, grognez et montrez les dents.

LES CHINDITS			
AGL	20+2D10 (31)	EGO	1D5 (3)
FOR	20+2D10 (31)	PER	20+2D10 (31)
CON	20+2D10 (31)		

Modificateur au Jet de Terreur : + 5 (sous leur véritable forme)

Longueur : 1m50

Taille : 1m20

Poids : 80 kg

Sens : voit à travers les Illusions. Voit à travers l'obscurité.

Communication : obéit à des ordres simples

Actions : 5

Bonus d'Initiative : + 19

Bonus aux Dommages : + 8

Capacité de Mouvement : 16m/Round

Résistance aux Blessures :

8 BS = 1BL

7BL = 1BG

5BG = 1BM

Peut subir 2BM

END : 126

Protection Naturelle : 2

Facultés : une fois qu'ils ont senti la piste ou la créature pourchassée, les Chiens peuvent suivre leur proie où qu'elle aille.

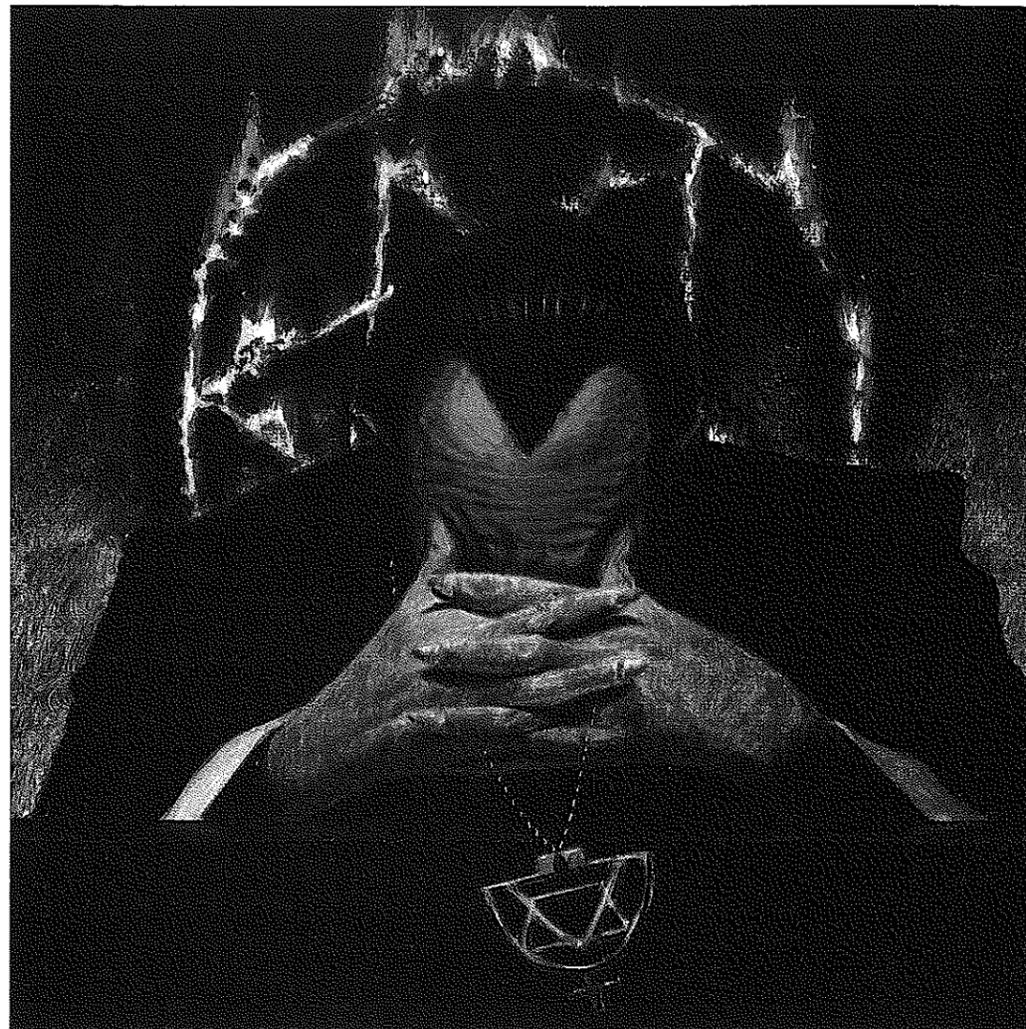
Talents : Athlétisme 20, Chercher 20, Discrétion 20, Vigilance 20

Compétences Générales : Chasser 20, Filature 20, Grimper 20, Nager 20, Suivre une Piste 20, Corps à Corps 20

Armes Naturelles : Crocs (Dom -5), Griffes (Dom -7)

Habitat : Métropolis/Wangaik

Nombre de Créatures Rencontrées : 40



Magie Noire

C'est une intervention très simple, » dit l'infirmière en enfonçant l'aiguille dans mon bras. Un engourdissement m'envahit, je me préparais à m'endormir. Pourtant, le monde alentour ne s'estompait pas, au contraire, il semblait devenir plus net. Ils m'emportèrent au bloc opératoire... la lumière blanche me fit mal aux yeux... Je ne pouvais pas bouger... J'avais l'impression que mon corps était en béton. Seuls mes yeux répondaient à mes impulsions, laissant mon regard errer à travers la pièce.

J'étais réveillé. Ils étaient là, prêts à me découper, et j'étais réveillé ! J'essayai de hurler, de me débattre, mais ma bouche refusait de s'ouvrir, mes membres restaient désespérément inertes ! Mes sens me décrivaient la situation avec une acuité effrayante, irréaliste. Le léger cliquetis d'objets en inox que l'on pose sur une table et le vrombissement monotone des ventilateurs emplissaient la pièce. Il y avait aussi un autre bruit, comme si le sol vibrerait légèrement. Des formes vêtues de vert se rassemblaient autour de la table d'opération.

Le médecin prit un scalpel. J'aurais pu jurer que celui-ci bougeait, qu'il se courbait dans ma direction. Le chirurgien leva les mains au-dessus de la tête comme s'il invoquait quelqu'un, et prononça des mots incompréhensibles. Un marmonnement rythmé comme un mantra emplît la pièce. La table d'opération me brûlait le dos. Il abaissa le scalpel luisant vers ma chair.

Puis la souffrance commença, une douleur surnaturelle qui me déchira au moment où la lame toucha mon corps. Une première incision entailla profondément mon ventre. Puis une deuxième. Je sentis que l'on gravait des motifs dans ma peau, des cercles, des triangles et des étoiles. La mélodie monta. Tout devint noir, ce fut un instant de souffrance insupportable. J'essayai encore de crier et de bouger, en vain. Cela continua jusqu'à ce que j'entende une voix recommencer à chanter. Je sombrai dans les ténèbres et oubliai enfin la douleur. »

La Connaissance de la Mort est la plus vaste branche de la magie. Les personnes liées à Astaroth, aux Anges de la Mort et aux Razides apprennent cette discipline. Ceux qui étudient la Magie afin de dominer leurs semblables débutent souvent par là. Paradoxalement, il s'agit de la Connaissance la moins effrayante pour beaucoup. Elle fait la distinction entre l'exécutant et la victime, et séduit par le pouvoir qu'elle donne sur la Vie et la Mort. Les Membres des cultes dirigés par des créatures infernales connaissent la plus longue durée de vie.

Les Conjureurs de la Mort sont très bien organisés. Dans le Sud de l'Europe, ils sont réunis sous les ordres de l'Ange de la Mort incarné Togarini. Dans le reste de l'Europe et en Amérique du Nord, ils constituent un réseau de groupes plus ou moins importants qui tantôt coopèrent et tantôt s'affrontent. En Asie et en Afrique, certaines sectes ont des centaines d'années d'existence, bien que les Temps Modernes commencent à les démembrer.

Les sectes peuvent être entièrement vouées à l'étude de la Magie, sans s'adonner à l'adoration de créatures ou de puissances de l'Autre Côté. Il est cependant plus courant qu'elles soient en relation avec un Ange de la Mort, un Razide ou toute autre créature de l'Enfer. Ces derniers sont tout à fait dis-

posés à enseigner la Connaissance de la Mort à leurs fidèles. Les Conjureurs de la Mort s'imposent des hiérarchies très strictes : des dirigeants puissants au sommet et une obéissance aveugle de la base. La Magie est un moyen d'acquérir puissance et influence. Les Magiciens les plus talentueux utilisent leur savoir pour améliorer leurs positions. Cela signifie que les sectes sont souvent divisées par des luttes intestines lorsque deux dirigeants de force égale s'affrontent pour le pouvoir.

La Magie de la Connaissance de la Mort est par nature extrêmement asociale. Elle exige des sacrifices sanglants et le mépris de la vie d'autrui. Les Conjureurs appartenant aux hautes sphères ont des Équilibres Mentaux faibles, souvent si bas qu'ils souffrent d'altérations physiques et ne sont pas en état de rencontrer d'autres personnes. Le maintien de l'unité des groupes s'en trouve compliqué.

Nous vous décrivons trois groupes de Conjureurs de la Mort : un culte de médecins, un groupe de Conjureurs cannibales, et un culte cruel lié à un Razide. Nous vous détaillons également une secte présidée par un Conjureur de la Folie, l'Église Subjectionniste. Des milliers d'autres sectes plus ou moins reliées entre elles sont éparpillées sur tout le continent.



L'Ordre des Frères de la Mort

Ordo Fratris Mortis

L'Ordre des Frères de la Mort est une association de médecins, principalement des chirurgiens, qui vénèrent Marbas, le Seigneur de la Souffrance. Ils font des sacrifices en son honneur sur les tables d'opération et dans les différents services des hôpitaux. Ils ont élaboré une école propre au sein de la Connaissance de la Mort et l'ont mêlée à l'exercice de leur profession.

Les Frères sont éparpillés dans tous les hôpitaux du Nord de l'Europe. La plupart vivent en Autriche, Suisse et en Allemagne, où la secte est originalement apparue. Ils forment des confréries secrètes, fermées au monde extérieur. La

Connaissance de la Mort leur donne les moyens d'acquérir la richesse, la puissance et même la vie éternelle.

Dès leur entrée dans l'Ordre, les disciples sont liés à Marbas, le Seigneur de la Souffrance. Ils doivent faire des sacrifices au démon afin de ne pas se faire tuer ou être jetés en Enfer. En échange, ils reçoivent pouvoir et fortune.

Historique de la Secte

Fondé en 1894 par le médecin autrichien et Conjureur de la Mort Anselm Höder, l'Ordo Fratris Mortis puise ses origines dans des groupements occultes de chirurgiens-barbiers qui existent en Europe et en Asie occidentale depuis le XVIIIe siècle. Höder a participé à la guerre franco-prussienne et a ensuite passé dix ans dans les colonies allemandes en Afrique. Il développa ses talents en Connaissance de la Mort en faisant des expériences sur la population indigène. Là, il invoqua une créa-

ture se nommant Marbas, Seigneur de la Souffrance. Höder essaya de la lier pour en faire son esprit gardien, mais il échoua.

Name Azwesti, un Magicien vivant dans le sud-ouest de l'Afrique allemande (la Namibie d'aujourd'hui), affronta Höder et réussit à dénaturer un de ses rituels, ainsi Höder se retrouva-t-il lié à Marbas. Afin de ne pas succomber à la souffrance, il doit désormais lui faire des sacrifices et le servir pour l'éternité.



Höder s'enfuit en Europe où Marbas le pourchassa. Il obtint un poste dans un hôpital allemand et continua à exercer la

Magie. Il se mit à sacrifier ses patients sur la table d'opération en l'honneur du Seigneur de la Souffrance. La puissance de Marbas s'accrut et il put ainsi exiger de plus en plus de la part de ses serviteurs.

En 1894, Höder rassembla quelques confrères et fonda l'Ordre des Frères de la Mort. Le nom fut emprunté à une ancienne confrérie qui était censée avoir existé parmi les chirurgiens-barbiers à l'époque des campagnes napoléoniennes. Les Frères étaient liés à Marbas et devaient faire des sacrifices en son honneur afin de ne pas être eux-mêmes tués. L'Ordre s'agrandit petit à petit au cours des années suivantes. De nouveaux membres furent recrutés parmi d'anciens chirurgiens militaires dont le passé était semblable à celui des fondateurs. Durant la Grande Guerre le nombre des adeptes doubla. Dans les années vingt, l'Ordre comportait sept loges en Allemagne, en Autriche et en Suisse. Durant la seconde Guerre mondiale, l'Ordo Fratris Mortis coopéra avec des Magiciens Nazis afin de mettre au point de nouveaux rituels.



Après la guerre l'Ordre accueillit de nouveaux disciples, anciens médecins nazis.

Depuis l'après-guerre, il s'est lentement agrandi et a perfectionné ses méthodes. Actuellement, il y a vingt et une loges en Allemagne, Autriche, Danemark, Suède, Finlande, Pologne, Hongrie et en Suisse. Les fidèles ont souvent des postes très importants, ce sont des chefs de clinique ou des médecins chefs.

Description de la secte

L'Ordre comporte mille deux cents membres répartis entre vingt et une loges situées dans huit pays. La plus grande, composée de trois cents adorateurs, se trouve à Zurich. Les autres loges les plus importantes sont celles de Hambourg et de Salzbourg.

Chacune est autonome, mais a juré de respecter les statuts communs de l'Ordre. Elles sont soumises à une hiérarchie stricte comportant treize grades. Le plus élevé, Magus Mortualis, est tenu par le principal magicien de la loge. Son pouvoir sur les affaires de son groupe est grand, mais pas illimité. L'Ordo Fratris Mortis est dirigé depuis la loge de Zurich, gérée par Anselm Höder qui a désormais cent cinquante ans. Au-dessous de lui se trouvent les vingt responsables des autres loges. Les vingt et une Magi Mortualii se réunissent quatre fois par an pour discuter des problèmes de l'Ordre.

Tous les Frères sont médecins. La confrérie promet aide et soutien à ses compagnons dans leur carrière. L'Ordre est soucieux de s'adjoindre des professionnels éminents et réputés, c'est le meilleur moyen de combattre la méfiance et la propagation de rumeurs.

La discrétion est une consigne essentielle. Certaines poignées de mains et formules de salutation sont utilisées pour identifier les Frères et s'assurer de leur grade. Les fidèles reconnaissent l'existence de l'Ordre, mais refusent de révéler quoi que ce soit sur leurs activités. Les Frères qui ne savent pas tenir leur langue risquent une mort pénible.

L'Ordre possède d'importantes ressources financières et entretient des relations avec ceux qui détiennent différents niveaux de pouvoir. Ces appuis au sein des hautes strates de la société leur permettent de harceler les personnes gênantes ou

de les faire accuser de crimes fictifs. En dernier ressort, les disciples loueront les services d'assassins discrets ou utiliseront leur magie pour supprimer leurs ennemis. Également par souci de discrétion, ils entourent toujours leurs interventions du plus grand secret.

Les rituels sont généralement accomplis durant le travail, au cours d'interventions chirurgicales ou post-chirurgicales. Ils aménagent parfois des temples cachés, sortes de blocs opératoires privés dans lesquels ils pratiquent les sacrifices les plus inavouables.

L'Ordre dispose également de salles pour son administration et ses réunions. Ce sont souvent des maisons anciennes du centre-ville.

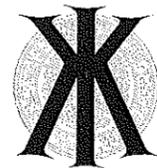
L'Ordo Fratris Mortis vénère Marbas en tant que Seigneur de la Souffrance, et honore Togarini comme Protecteur des Magiciens de la Mort. Les Frères s'efforcent de rester en bons termes avec les deux et ne prennent pas parti dans le conflit qui oppose ce dernier à Astaroth. Ils limitent leurs contacts avec les autres Anges de la Mort ainsi que Togarini et ses serviteurs dans le Sud de l'Europe ou les loges Satanistes de l'Europe du Nord. En revanche, ils sont en relation avec plusieurs Razides et créatures infernales.

La Magie de la Mort Chirurgicale

L'Ordre des Frères de la Mort a pour origine les associations de chirurgiens-barbiers, qui tiraient le pouvoir de la souffrance des blessés sur les champs de bataille. Les membres actuels ont constitué au sein de la Connaissance de la Mort une nouvelle école qui emploie les maladies et la chirurgie dans ses rituels.

Cette tradition a été perfectionnée par Anselm Höder et ses disciples. Ils peuvent lancer les Sorts Prolonger la Vie, Putréfier le corps d'Autrui, Transformation Corporelle ainsi que plusieurs autres, dissimulés sous la forme de chirurgie.

Seuls les Frères et les complices spécialement initiés participent aux rituels majeurs, les cérémonies courantes sont accomplies sous le couvert d'opérations chirurgicales ordinaires et n'attirent pas l'attention.



Transfert de Maladie

Sort de la Connaissance de la Mort

Le Magicien transfère une maladie ou une blessure de son propre corps vers celui de la cible. Le sort ne fait pas appel à la chirurgie. Le Conjureur peint un ensemble de signes identiques sur son corps et sur celui de la victime durant trois nuits. Il badigeonne cette dernière d'un onguent fabriqué à partir des cadavres de personnes décédées d'affections incurables (de nos jours les malades du SIDA sont souvent utilisés).

Niveau de Connaissance : 12

Perte d'END : 30

Accessoires : suie et oxyde de zinc pour peindre les symboles. Huile fabriquée à partir du cadavre d'une personne décédée d'une maladie incurable.

Cercle de Protection : n'est pas nécessaire

Invocation : invocation de Marbas et de ses douze esprits de la maladie

Gestuel : passes au-dessus du sujet

Visualisation : le Magicien visualise la maladie ou la blessure sous la forme d'un brouillard noir s'échappant de son corps et absorbé par le corps de la victime.

Durée du Sort : permanent

Durée de l'Invocation : un quart d'heure aux environs de minuit, trois nuits consécutives

Créer la Souffrance

Sort de la Connaissance de la Mort

Les Magiciens produisent une douleur chronique qui accompagnera la victime pour le restant de ses jours. La souffrance peut être concentrée dans un organe ou être répartie dans tout le corps. La personne deviendra progressivement infirme et mourra dans les 120 années qui suivent après une longue et terrible agonie. Le Magicien lance le sort pendant une opération, en créant des symboles particuliers par le biais d'incisions sur les différentes parties du corps et des entrailles où la douleur devrait se manifester.

Niveau de Connaissance : 13

Perte d'END : 35

Accessoires : instruments de chirurgie possédés par les serviteurs de Marbas. Vêtements, table d'opération et autres instruments chirurgicaux consacrés.

Cercle de Protection : n'est pas nécessaire

Invocation : invocation de Marbas par des hurlements brefs

Gestuel : le Magicien touche la partie du corps de la cible dans laquelle il veut créer la douleur.

Visualisation : le Magicien visualise la souffrance sous la forme d'une ombre noire descendant sur le corps du sujet.

Durée du Sort : permanent

Durée de l'Invocation : une heure

Sacrifice au Seigneur

de la Souffrance

Sort de la Connaissance de la Mort

Dans ce rituel, la douleur de la victime est transformée en énergie qui renforce Marbas. Après quelques adaptations, le rituel peut être utilisé pour faire des sacrifices à d'autres créatures infernales. Le Magicien utilise des instruments chirurgicaux « vivants », possédés par des êtres liés au Seigneur de la Souffrance. Ils doublent la douleur de la victime et suppriment tous les effets de l'anesthésie. La personne est incapable de bouger ou de crier, mais est tout à fait consciente et peut sentir ce qui lui arrive. Le Conjureur grave un dessin formé de triangles et de cercles sur le corps de cette dernière et découpe ensuite celui-ci en suivant les traits. L'opération est effectuée comme à l'accoutumée. Les rituels majeurs se terminent toujours par la mort de la victime ; à ce moment la force vitale est transférée à Marbas. Dans les rituels de moindre importance, le sujet survit et la souffrance est la seule offrande.

Niveau de Connaissance : 18

Perte d'END : 70

Accessoires : instruments chirurgicaux possédés par des esprits de l'Enfer.

Cercle de Protection : un cercle est incrusté dans la table d'opération pour empêcher l'Enfer de se matérialiser au cours de l'opération.

Invocation : invocation de Marbas par des hurlements brefs

Gestuel : passes au-dessus de la victime

Visualisation : le Conjureur voit une colonne de lumière rouge s'écouler du corps de la victime, traverser le sol et s'enfoncer dans la terre.

Durée du Sort : instantané

Durée de l'Invocation : 2 heures.



Bernauer Krankenhaus

L'hôpital Bernauer est situé à quelques kilomètres de Zurich. Anselm Höder y est le médecin chef du service de transplantation N° 2 depuis quinze ans. Vingt-deux médecins sur les trente et un sont membres de l'Ordre des Frères de la Mort. La direction de l'établissement fait attention à n'engager que des gens susceptibles d'adhérer à l'Ordre, ou en tout cas capables de se taire.

L'hôpital est une immense bâtisse du XIXe siècle, construite autour d'une grande cour. L'entrée principale mène dans un hall de réception où se trouve un plan détaillé du rez-de-chaussée et des étages supérieurs. À chaque étage, il y a un service différent de chaque côté de l'ascenseur.

La nuit, l'entrée principale est fermée et seule est ouverte celle des urgences, une rampe placée d'un côté de l'édifice. De là, un passage souterrain conduit au hall de réception.

Au sous-sol, l'Ordo Fratris Mortis dispose d'un Sanctuaire dédié à la Connaissance de la Mort et à l'adoration de Marbas. Les rituels chirurgicaux qui sont accomplis ici sont si spectaculaires qu'ils ne peuvent être pratiqués dans l'hôpital.

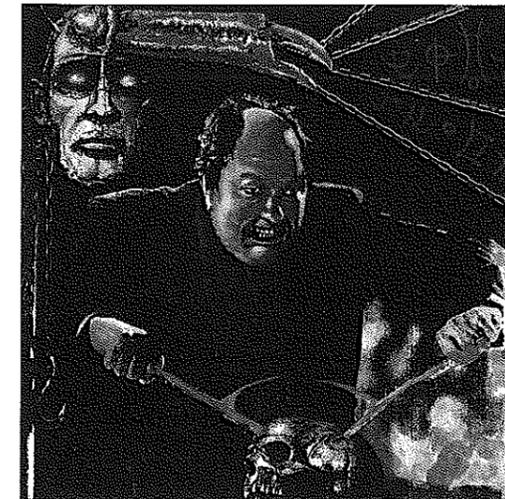
Anselm Höder

Historique : depuis quinze ans, Anselm Höder travaille à l'hôpital Bernauer à Zurich, où il est le responsable du service des transplantations. Conjureur de la Mort talentueux, il est riche et sans pitié. En fait, il doit consacrer toute son énergie pour offrir des sacrifices à Marbas. La peur de ne pas être capable de remplir ses obligations envers le démon et d'avoir à payer de sa propre vie le tourmente. Mais Marbas a besoin de lui, c'est avec lui qu'il a signé un pacte. Si Höder disparaît, il devra revenir en Enfer jusqu'à ce que quelqu'un d'autre l'invoque. Il est prêt à défendre le Conjureur par tous les moyens, mais bien sûr, se garde bien de le lui révéler.

Personnalité : il est obsédé par ses liens avec Marbas et ne se soucie de rien d'autre. Il n'a aucun sentiment envers les humains qu'il fréquente.

Apparence : Höder paraît avoir la cinquantaine, il est petit et trapu, ses cheveux clairsemés sont poivre et sel, il porte des vêtements démodés.

Indications pour le Meneur de Jeu : soyez froid et condescendant. Parlez de façon désuète qui suggère que vous êtes plus âgé que vous ne le paraissez.



ANSELM HÖDER

AGL	15	EGO	20
FOR	12	CHA	12
CON	21	PER	10
APP	8	EDU	20

Taille : 1m70

Poids : 80 kg

Actions : 2

Bonus d'Initiative : + 3

Bonus aux Dommages : + 2

Capacité de Mouvement : 8 m/Round

Résistance aux Blessures :

6BS = 1BL

5BL = 1BG

3BG = 1BM

END : 113

Sombre Secret : Pacte avec les puissances des ténèbres

Faiblesses : Blocage Mental sur les meurtres qu'il a commis, Égotisme, Malédiction, Maniaco-Dépressif

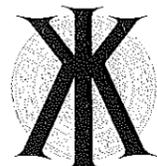
Avantages : Amis Influents, Sensibilité à la Magie

Équilibre Mental : -60

Talents : Athlétisme 13, Chercher 14, Comédie 15, Diplomatie 15, Discrétion 12, Empathie 15, Vigilance 15

Compétences Générales : Commandement 16, Interroger 12, Psychologie 16, Armes à Feu 15, Corps à Corps 12, Escrime 12

Connaissances : Allemand 20, Anglais 13, Étiquette 15, Français 15, Premiers Soins 20, Recherche d'Informations 15, Sciences Occultes (Astrologie) 25



Connaissances Universitaires : Biologie 16, Latin 12, Médecine (Chirurgie et Pathologie) 20

Magie : Connaissance de la Mort 40 (tous les sorts à 20)

Domicile : Zurich

Les Esclaves de la Souffrance

Historique : les Esclaves de la Souffrance sont des gens qui pensent qu'ils seront lavés de leurs péchés grâce à la douleur. Ils recherchent les Frères Mortis pour les supplier de leur offrir la souffrance qui les purifiera. Les Frères les utilisent pour effectuer des tâches simples au sein du culte, ou pour offrir leur douleur à Marbas quand ils ne disposent pas de meilleurs sacrifices. Les esclaves sont de tous âges, souvent malades. Ils prennent leur mal comme un châtement pour leurs fautes.

Personnalité : ils sont obsédés par leurs péchés et le besoin impératif de les expier. Ils obéissent aux Frères de la Mort et se soumettent sans protester.

Indications pour le Meneur de Jeu : essayez de paraître souffrant, implorant et absent. Accusez-vous sans cesse de toutes sortes de crimes.



ESCLAVES DE LA SOUFFRANCE

AGL	2D10 (11)	EGO	2D10 (11)
FOR	2D10 (11)	CHA	2D10 (11)
CON	2D10 (11)	PER	2D10 (11)
APP	2D10 (11)	EDU	2D10 (11)

Actions : 2

Bonus d'Initiative : +/- 0

Bonus aux Dommages : + 1

Capacité de Mouvement : 6 m/Round

Résistance aux Blessures :

4BS = 1BL

3BL = 1BG

3BG = 1BM

END : 74

Sombre Secret : Criminel

Faiblesses : Fanatisme, Obsession (recherche de la souffrance)

Avantages : variables

Équilibre Mental : -50

Talents : Athlétisme 11, Chercher 11, Comédie 11, Discrétion 12, Empathie 11, Vigilance 11

Compétences Générales : Grimper 12, Armes à Feu 12, Corps à Corps (Dague & Mains Nues) 12

Connaissances : Premiers Soins 12

Marbas, Seigneur de la Souffrance

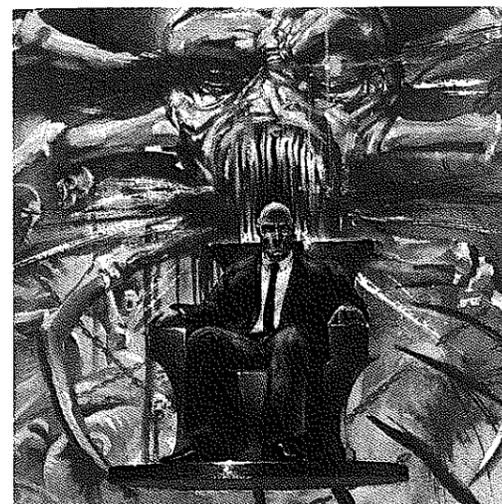
Historique : Marbas fut engendré en Enfer par l'Ange de la Mort Golab. Anselm Höder l'invoqua pour essayer de le lier et en faire son esprit gardien. La tentative échoua, car un autre magicien intervint et détruisit le cercle de protection. Marbas brisa ses liens et exigea un tribut de Höder. Désormais associé à l'Ordre des Frères de la Mort, il tire de la puissance des sacrifices qui lui sont dédiés. Si l'Ordre ou Höder sont en danger, il peut se matérialiser dans notre monde et les aider.

Personnalité : Marbas est un démon. Il est obsédé par la soif de pouvoir, avide de la souffrance et de la soumission d'autres créatures.

Apparence : dans notre réalité, Marbas ressemble à un homme au teint pâle, grand, large d'épaules, chauve et imberbe. Il peut aussi revêtir une forme non humaine, comme celle d'une créature arachnoïde, à la peau blafarde et aux grands yeux. Ses caractéristiques sont les mêmes sous les deux aspects.



Indications pour le Meneur de Jeu : souriez tel un dément et faites rouler vos yeux. Parlez d'une voix douce et menaçante. Comportez-vous comme si vous étiez fou.



MARBAS			
AGL	30	EGO	20
FOR	40	CHA	15
CON	35	PER	15
APP	5	EDU	10

Modificateur au Jet de Terreur : + 5 (sous sa forme non humaine)

Taille : 2 m

Poids : 120 kg

Sens : voit à travers l'obscurité

Actions : 5

Bonus d'Initiative : + 18

Bonus aux Dommages : + 8

Capacité de Mouvement : 15 m/Round

Résistance aux Blessures :

8BS = 1BL

7BL = 1BG

5BG = 1BM

Peut subir 2BM

END : 155

Protection Naturelle : 2

Facultés : Provoquer la Douleur (la victime ressent une douleur insupportable aussi longtemps que Marbas la regarde. Elle doit réussir un jet de CON pour éviter de s'effondrer. Tous les Scores, Caractéristiques et Compétences, sont divisés par

quatre aussi longtemps que souffre la cible. En cas d'échec du jet de CON, la proie est totalement impuissante. La douleur disparaît dès que Marbas cesse de fixer la personne. Si Marbas s'acharne, le sujet doit encaisser une BL par heure et finira par mourir), Voix Dominatrice.

Talents : Athlétisme 35, Chercher 17, Discrétion 20, Empathie 17, Vigilance 17

Compétences Générales : Armes à Feu 20, Corps à Corps (Dague, Mains Nues) 25, Escrime (Épée) 30, Fouets & Chaînes 25

Magie : Connaissance de la Mort 50 (tous les sorts à 25)

Armes Naturelles : Crocs (Dom -5), Griffes (deux attaques par Round, Dom -6)

Domicile : Enfer

Les Mercach

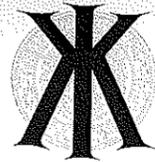
Historique : les Mercach sont les enfants de Marbas. Ils errent dans les sous-sols de l'hôpital, en symbiose avec l'Ordre des Frères de la Mort. Se nourrissant de la souffrance, ils lancent leurs tentacules par les ascenseurs et les conduits d'aération pour la recueillir. Ils ont aussi la capacité de Marbas à infliger de la douleur par le regard, les Frères leur font des sacrifices. Ils se multiplient et avec le temps, ils envahissent complètement les couloirs de l'hôpital. Les Mercach fusionneront en un Mercach plus grand, qui occupera les abris anti-aériens et les passages souterrains de l'hôpital.

Personnalité : les Mercach sont dépourvus de conscience. Ils sont affamés de souffrance et ne sont jamais rassasiés.

Apparence : les statistiques ci-dessous sont celles des Mercach inférieurs qui sont capables de se déplacer. Les Mercach les plus jeunes sont des créatures grisâtres vaguement humaines, aux traits peu marqués et aux petits yeux noirs. Le spécimen ayant atteint sa maturité est une énorme masse de chairs blanches, emplissant plusieurs pièces et qui ne peut être blessé par rien moins qu'une puissante explosion.

Indications pour le Meneur de Jeu : prenez un regard fixe, supprimez toute expression faciale.

LES MERCACH			
AGL	2D10 (11)	EGO	2
FOR	10+2D10 (21)	APP	3
CON	10+2D10 (21)	PER	2D10 (11)



Modificateur au Jet de Terreur : +/-0

Taille : 2m

Poids : 200kg

Sens : sent la douleur. N'a pas d'autres sens.

Communication : aucune

Actions : 2

Bonus d'initiative : -

Bonus aux Dommages : + 3

Capacité de Mouvement : 6 m/Round

Résistance aux Blessures :

6BS = 1BL

5BL = 1BG

3BG = 1BM

END : 95

Protection Naturelle : 3

Facultés : Provoquer la Douleur (la victime ressent une douleur insupportable aussi longtemps que le Mercach la regarde. Elle doit réussir un jet de CON pour éviter de s'effondrer, tous les Scores, Caractéristiques et Compétences, sont divisés par quatre aussi longtemps que souffre la cible. En cas d'échec du jet de CON, la proie est totalement impuissante. La douleur disparaît dès que le Mercach cesse de fixer la personne. Si le Mercach s'acharne, la victime doit encaisser une BL par heure. S'il le peut, le Mercach la gardera prisonnière jusqu'à ce qu'elle meure.

Talents : Chercher 7, Discrétion 15, Vigilance 7

Compétences Générales : Corps à Corps 15

Armes Naturelles : Tentacules (Dom -6)

Habitat : sous les établissements hospitaliers

Espérance de Vie : infinie

Nombre de Créatures Rencontrées : 1D5

Plan détaillé des sous-sols de l'hôpital

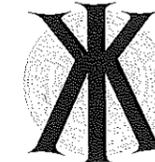
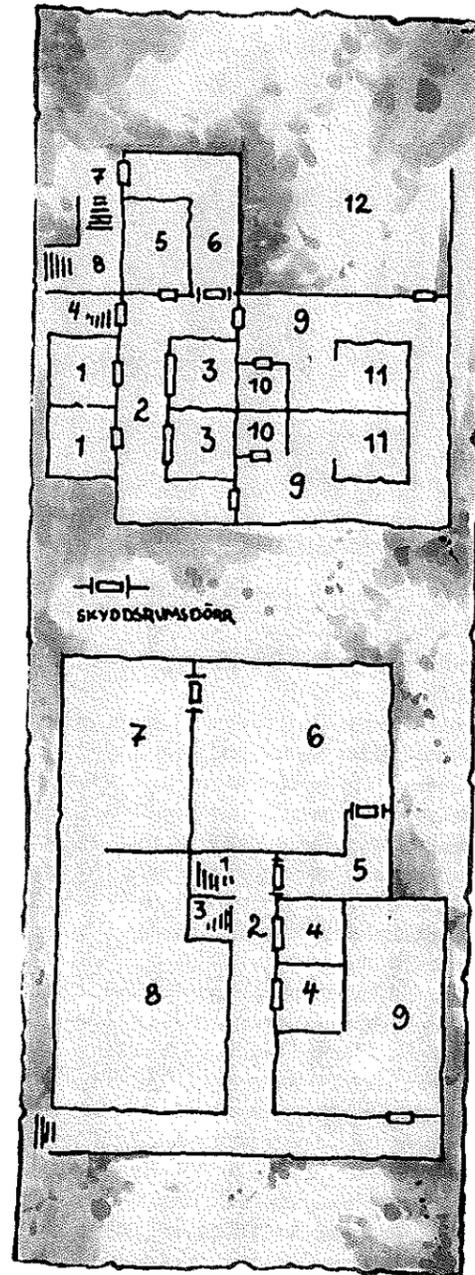
Les étages supérieurs de l'hôpital ne sont pas décrits ici, car ils sont semblables à ceux d'une clinique ordinaire.

Premier sous-sol - salle de gymnastique

1. Ascenseur montant : de la salle de réception, les ascenseurs mènent au premier sous-sol. Ce sont des cabines réservées au service avec de la place pour deux lits roulants.

2. Vestibule : ces lieux ont apparemment été conçus comme abris antiaériens. Les murs blancs sont en béton, les portes en acier et le sol en pierre.

3. Ascenseurs descendant : deux ascenseurs permettent d'accéder aux étages inférieurs. Il est évident qu'ils n'ont pas été aussi souvent utilisés que ceux qui montent. Les parois ne sont pas aussi rayées et la peinture paraît plus récente. Il est nécessaire d'avoir une clé pour se servir de ces cabines. Le veilleur de nuit et les infirmières en ont chacun une.



4. Escalier : un étroit escalier en spirale descend au sous-sol immédiatement inférieur. La distance séparant les étages est étonnamment grande, presque dix mètres. La porte conduisant au pallier est verrouillée avec une chaîne et un cadenas.

5. Local technique : à partir d'ici sont contrôlés l'électricité, le chauffage et l'aération de la moitié de l'établissement, y compris ceux des étages les plus bas. La porte est en acier et peut absorber 150 points de dommages. Un rossignol est nécessaire pour ouvrir la serrure. Le veilleur de nuit et les gardiens ont les clés ouvrant la porte.

6. Couloir débouchant sur l'abri : une porte mène à ce couloir de béton blanchi à la chaux.

7. Autre porte : elle ouvre sur l'abri qui est plein de bric-à-brac.

8. Escalier montant : un escalier mène à l'accueil de nuit. Il aboutit derrière la réception, dans un fumoir où le personnel de l'hôpital vient se reposer.

9. Vestiaire : le vestiaire des dames est à gauche et celui des hommes à droite. Ils sont utilisés par les employés avant midi, et le soir jusqu'à vingt-trois heures.

10 Toilettes : plutôt délabrées et pas très propres.

11. Douches : l'endroit est sale. Des blattes courent sur le carrelage cassé.

12. Salle de gymnastique : un des abris fait office de salle de sport. Le matériel d'entraînement est placé contre les murs, couverts de miroirs. Des bancs sont disposés çà et là. Près de la porte, un tableau de réservation est accroché au mur ; les membres du personnel qui veulent utiliser le gymnase peuvent y inscrire leurs noms. Les premières personnes arrivent à 6h30 et les dernières partent vers 23 heures. À midi, la pièce est généralement vide.

Deuxième sous-sol

morgue et salle d'autopsie

1. Escalier : l'escalier en spirale venant du premier sous-sol.

2. Passage : le sol, les murs et le plafond sont en béton blanchi à la chaux. Il mène à une section où le couloir de droite débouche sur des marches conduisant à la salle de réception, l'autre couloir aboutit à la porte d'un abri vide.

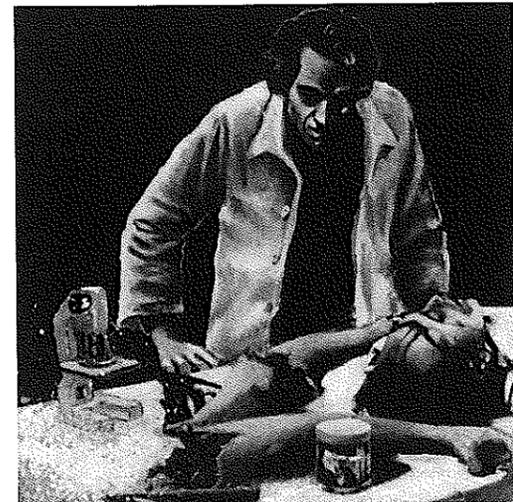
3. Escalier : un escalier en spirale descend au troisième sous-sol. Une porte mène au pallier, mais elle n'est pas fermée.

4. Ascenseurs : les ascenseurs vont au premier et au troisième sous-sol.

5. Passage : une porte en acier fermée avec une chaîne et un cadenas donne sur un passage incliné aux murs de béton blanchi à la chaux. Le cadenas est ouvert.

6. Salle d'autopsie : il s'agit d'une pièce rongée par la pourriture. Une table d'autopsie en inox est placée au centre de la pièce. Des bancs et des lavabos sont installés contre l'un des murs. Des cercueils sont disposés sur des supports fixés aux murs. Un vieux médecin légiste qui est au courant des activités de l'Ordre (bien qu'il n'en fasse pas partie) travaille dans cette pièce.

7. Morgue : c'est une vieille salle où les cadavres sont conservés en bière contre les murs.



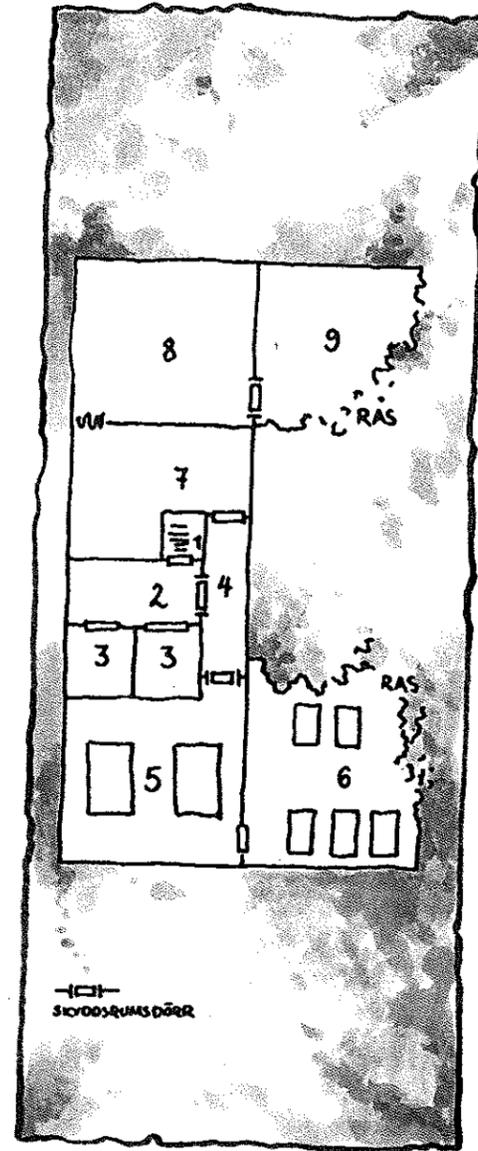
8. Salle de réunion : une pièce garnie de mobilier en cuir noir et inox. Les objets d'art placés aux murs sont non-figuratifs et laissent une impression glaciale. Le contraste avec les autres parties délabrées de la cave fait paraître la pièce étrangement luxueuse. Un bar bien rempli est placé dans l'un des coins à côté de la chaîne stéréo. Les Frères se rencontrent ici pour boire après le travail ou avant les réunions.

9. Abri vide.



Troisième sous-sol.

1. **Escalier** : l'escalier en spirale monte au deuxième sous-sol.
2. **Passage** : une porte unique donne sur les lieux.
3. Ascenseurs.
4. **Passage** : une porte blindée ouvre sur celui-ci. Elle est verrouillée avec une chaîne et un cadenas. Un octogone rouge avec un triangle à l'intérieur est peint sur la porte. Le corridor aboutit à une porte blindée. Les portes ne sont pas fermées.
5. **Puits de secours** : le plafond de la pièce est haut. Au centre, deux profonds puits sont entourés de grilles rouillées. De vieilles manivelles cassées sont posées contre les murs. Une odeur facilement reconnaissable de cadavres qui ont pourri dans l'eau flotte dans la pièce.
6. **Générateur/Mercach** : il y avait autrefois des générateurs dans cette pièce. Elle renferme maintenant un Mercach hypertrophié, une masse blafarde et boursouflée qui lance ses longs tentacules à travers la pièce vers les étages supérieurs grâce au système d'aération.
7. **Antichambre** : les murs sont peints en noir et sont décorés avec des motifs géométriques argentés et dorés. Le sol est recouvert d'une mosaïque rouge et jaune. Le long des parois, des bocaux en verre contiennent des organes humains conservés. Contre l'une des cloisons, un très grand container en verre recèle un corps de femme en parfait état quoique jauni par l'âge.
8. **Temple** : le temple est meublé comme un bloc opératoire avec une table d'opération et du matériel moderne. Des symboles ésotériques sont peints sur les murs, un observateur attentif verra qu'il y a également des signes sur la table d'opération. Des filaments pendent du plafond et sont attirés vers qui-conque rentre dans cette salle en recherchant la souffrance. Ils s'accrochent aux humains qui souffrent en augmentant la douleur dont ils se nourrissent. Les rituels qui ne peuvent être accomplis dans les salles d'opération de l'hôpital ont lieu ici.
9. **Les parties les plus secrètes** : derrière le temple se trouve le sanctuaire le plus reculé auquel seuls les frères les plus éminents ont accès. Ce temple est dépourvu de tout raffinement. Un personnage doté de Sensibilité à la Magie verra un bras noir s'étendre de la pièce elle-même. Les fila-



ments du Mercach accrochés au plafond sont nombreux, et humides du fait de leur contact avec le sol. Un tableau très réaliste de Marbas est accroché au mur du fond. Il s'agit en réalité d'un portail où le Seigneur de la Souffrance peut se manifester au cours d'un rituel. Un autel en béton est recouvert d'inox alors que la pièce est maculée de sang.



L'Ordo Voraginis

L'Ordo Voraginis est une secte cannibale dont les membres appartiennent à la haute société. Ils emmagasinent de la force en tuant et en dévorant des humains ou d'autres créatures possédant des Facultés ou Compétences particulières. Leurs rites proviennent de la Magie Égyptienne de la Mort. Les adeptes sont des Conjureurs de la Mort qui utilisent l'énergie vitale de leurs victimes pour prolonger leur propre existence durant des siècles.

exécutés. Il fallut attendre le XIXe siècle pour que l'Ordo Voraginis recouvre ses forces. Depuis 1880, il a recruté de nouveaux fidèles et accru sa puissance. La secte est aujourd'hui implantée à New York, San Francisco, Los Angeles, Dallas, Rome, Milan, Naples, Paris, Amsterdam et Istanbul.

Description de l'Ordre

L'Ordo Voraginis a beaucoup grandi au cours des vingt dernières années, ses douze temples comptabilisent à présent quatorze mille adeptes. Le Templum Primum Romanum de Rome constitue la branche majeure du culte avec deux mille six cents fidèles, parallèlement au Templum Secundum Novum

Eboracum de New York qui en compte trois mille cent. La moitié des membres sont des Conjureurs de la Mort, mille huit cents d'entre eux ont intégré les rangs de l'Ordre au Moyen Âge ou avant.

Les douze Temples sont autonomes, chacun d'entre eux est dirigé par un Grand Prêtre désigné par les autres Mages du sanctuaire. Les Magiciens ont un rang plus élevé que les autres suiveurs de l'Ordre, mais l'ob-

jectif de la secte reste d'enseigner la magie à tous ses disciples. Bien que le Temple de Rome soit le plus important, il n'a aucun droit de décider pour les autres en quelque domaine que ce soit.

Le Templum Primum Romanum est dirigé par Cecilia Terrento, la fondatrice de l'Ordre. Elle est considérée comme le premier des douze Grands Prêtres. Celui de New York, Alan Klein, est également très influent. Les douze Grands Prêtres se rencontrent quatre fois par an à Rome pour des rituels secrets et des discussions relatives à l'Ordre.

Histoire de la Secte

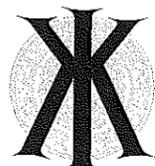
L'Ordo Voraginis fut fondé à Rome au IIe siècle après Jésus Christ. Sa fondatrice, Silia Terentia, le dirige encore de nos jours. Alors qu'elle était jeune femme, elle parcourut l'Asie Mineure, étudiant avec un disciple d'Anub-Hetep, Conjureur de la Mort égyptien d'Héliopolis. Elle apprit ainsi comment la peur d'un humain face à la mort produit une énergie qui peut être stockée dans sa chair et transmise à celui qui la mange.

Silia revint à Rome et fonda l'Ordo Voraginis. Elle réunit d'autres Mages autour d'elle, et ensemble, ils rassemblèrent la majeure partie des connaissances relatives à la Magie de la Mort d'aujourd'hui. Les fondements du Necronomicon et d'autres livres de magie trouvent leur origine dans les premiers travaux de l'Ordre.

Après la chute de l'Empire Romain, lorsque la Chrétienté affirma sa suprématie, la secte fut réprouvée et ses disciples durent se réfugier dans la clandestinité. Au cours du millénaire qui suivit, l'Ordre parvint tout juste à survivre.

Lorsqu'il osa de nouveau réapparaître publiquement, au XVIe siècle, certains de ses dirigeants furent accusés de sorcellerie, emprisonnés puis





Un candidat désirant entrer dans la secte doit être recommandé par deux adorateurs, membres depuis cinq ans ou plus et ayant une connaissance élémentaire de la Magie de la Mort. Les postulants sont testés pendant six mois avant d'être autorisés à prendre part à un quelconque rituel. Ceux qui démissionnent de l'Ordre ne vivent pas assez longtemps pour s'en vanter. Les novices jugés inaptes sont souvent sacrifiés au cours des cérémonies. Les partisans de l'Ordo Voraginis sont tous, sans exception, des citoyens respectables et aisés capables de faire taire les rumeurs et de contrer toutes les preuves qui pourraient être utilisées contre eux.

Les Conjureurs de l'Ordre ont ensemble une connaissance suffisante pour résister à de puissants ennemis. Ils peuvent putréfier les corps, réveiller les morts, lancer des Razides aux troupes de leurs adversaires ou même les jeter en Enfer. Habituellement pourtant, ils emploient des moyens plus subtils tels que les fausses accusations, le chantage ou la menace. En cas de besoin, la secte peut réunir de grande quantité d'argent.

Les fidèles de l'Ordre ne vivent pas toujours dans la cité qui abrite le Temple, ils sont éparpillés à travers tout le monde occidental. Les Temples sont toujours installés au cœur des agglomérations, dans des maisons bien entretenues. Le Templum Secundum Novum Eboracum de New York est ainsi situé dans un édifice de pierres restauré, sur la cinquième avenue près de Central Park. Celui de Rome, quant à lui, se trouve dans un immeuble de bureaux tout neuf du centre ville.

Il n'y a pas de signes de reconnaissance à l'intérieur de l'Ordre. Les membres qui ne se connaissent pas très bien protègent soigneusement leur identité.

Les Conjureurs de la Mort entretiennent des relations avec les Razides, les Anges de la Mort et d'autres Créatures de l'Enfer. Beaucoup de ces Mages appartiennent également à d'autres sectes liées aux Anges de la Mort et à Astaroth.

L'Ordo Voraginis entoure ses activités du plus grand secret. Les bâtiments qu'il possède appartiennent officiellement à des membres respectables. Les Temples sont protégés par la Magie et les candidats sont soigneusement contrôlés avant d'être acceptés. Dans le but d'accroître leur influence, certains Mages se sont affiliés à plusieurs sectes. Un observateur attentif remarquera que les noms des plus grands Conjureurs de la Mort

apparaissent dans de nombreuses coteries. Les Licteurs, certaines organisations proches des Anges de la Mort et les serviteurs d'Astaroth s'opposent à l'Ordo Voraginis.

Necromentia Anthropophagia

La Magie de la Mort des anthropophages est une Connaissance liée aux rites cannibales. Le Mage lie l'Énergie Vitale au corps de sa victime et l'assimile en dévorant sa chair. Certaines écoles préconisent de manger la proie vivante afin d'éviter la dispersion de cette Énergie au moment de la mort. Quelle que soit la doctrine, un couteau en bronze, le rectetum, est utilisé pour tuer et dépecer la personne.



Une forme simple de sortilège est la variante anthropophage du Sort « Prolonger la Vie ». En liant la force vitale du sacrifié à un organe donné, généralement le cœur, et en le mangeant, le Conjureur peut suspendre le processus de son propre vieillissement pendant dix ans. Certains rituels supérieurs permettent au Mage de s'approprier les Caractéristiques, les Compétences et/ou l'apparence physique de la victime pendant un temps limité. Les Magiciens anthropophages peuvent non seulement adopter l'apparence de leurs victimes humaines, mais aussi celles des Licteurs, Razides ou autres Créatures venant d'au-delà l'Illusion. À condition bien sûr, qu'ils parviennent à lier ladite créature et à accomplir le Rituel adéquat.



Nous allons vous décrire quelques Sortilèges de la Necromentia Anthropophagia. Les adeptes expérimentés de l'Ordo Voraginis maîtrisent encore plus de Sorts que ceux qui sont décrits ici.

Prendre la Force

Pour un temps limité, le Conjureur prend au sujet la force engendrée par la peur de la mort ainsi que son énergie vitale. Cette force est concentrée dans le cœur ou le foie au cours d'un rituel qui se termine par la lente agonie du supplicié, le Mage dévorant l'organe encore vivant. Un autre rituel, plus long, permet de condenser cette force dans certaines parties du corps qui seront ensuite brûlées et conservées pendant six semaines. À l'issue de cette période, les cendres sont consommées par le Magicien. Le résultat est le même. Le Conjureur peut se servir de cette force pour augmenter une de ses Caractéristiques Physiques ou Mentales de 10 points pendant quarante-huit heures.

Niveau de Connaissance : 12

Perte d'END : 35

Accessoires : une victime, un rectetum, des cendres et de l'ocre pour peindre le corps de la cible, un bol rempli d'huile destinée à être répandue sur le corps du sacrifié, des bougies noires.

Cercle de Protection : n'est pas nécessaire

Invocation : appel des dix Anges de la Mort avec les neuf noms de chacun. Quelques vers en latin pour concentrer l'énergie vitale de la victime.

Gestuel : le Conjureur touche le corps du supplicié afin de concentrer la force de celui-ci.

Visualisation : l'énergie vitale de la personne est imaginée comme une flamme rouge brûlant dans une partie spécifique du corps.

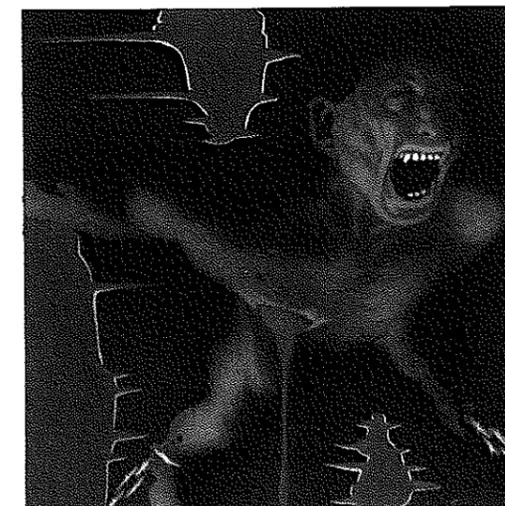
Durée du Sort : 48 heures

Durée de l'Invocation : 3 heures

Voler la Connaissance

Le Conjureur lie une certaine Faculté, Compétence, Talent, Connaissance ou Caractéristique à une partie spécifique du corps du sacrifié. Il doit ensuite manger l'organe en question. La capacité recherchée peut être une certaine Connaissance (une Connaissance Magique par exemple), une Faculté (Jeunesse Éternelle, Invulnérabilité...), ou une Caractéristique telle

qu'une grande Force ou une grande Agilité. Pour avoir une chance de réussir, le Mage doit savoir exactement ce qu'il cherche chez sa victime. Il doit connaître le mécanisme selon lequel fonctionne la capacité voulue. Si le lancement du sort est un succès, le Conjureur acquiert ladite Caractéristique de manière permanente.



Il peut être dangereux de lancer ce sort sur un autre Mage. Une personne dotée d'une Sensibilité à la Magie peut comprendre ce qui est en train de se dérouler. Elle peut ainsi faire converger vers l'organe choisi par le Conjureur certaines de ses Caractéristiques qui pourront se révéler par la suite très pénibles pour l'Anthropophage. Un jet d'EGO est nécessaire pour que la victime puisse accomplir cette manipulation. Les Conjureurs de la Mort qui connaissent ce Sortilège peuvent, s'ils réussissent leur jet, transférer leur conscience dans la partie du corps désignée par le cannibale et occuper par la suite le corps et l'esprit de leur assassin.

Niveau de Connaissance : 35

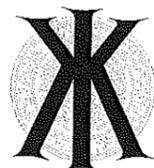
Perte d'END : 120

Accessoires : un sacrifié, un rectetum, un bol rempli d'huile destinée à être répandue sur la victime, une lampe à huile allumée.

Cercle de Protection : n'est pas nécessaire

Invocation : prière à Osiris et Anubis. Le nom du sujet et la capacité recherchée sont liés l'un à l'autre par quelques mots latins et égyptiens.

Gestuel : le magicien déplace ses mains au-dessus du corps du sacrifié pour attirer la capacité recherchée vers un certain organe, le cœur ou le foie.



Visualisation : la capacité désirée par le Mage est visualisée sous la forme d'une flamme rouge occupant l'organe choisi.

Durée du Sort : permanente

Durée de l'Invocation : 24 heures

Jumeau Arcane

En tuant sa victime, en mangeant son cerveau et une partie de sa moelle épinière, le Conjureur peut devenir identique au sacrifié en tout point, tout en conservant sa propre volonté. Le corps du Magicien se transforme au cours du rituel pour prendre l'apparence de la cible. Le Conjureur s'approprie les souvenirs, les Facultés et les Caractéristiques de sa proie. Il ne conserve de son ancien Moi que des bribes de souvenir et sa volonté. Sa Personnalité va graduellement s'adapter pour se confondre avec celle de sa victime, les deux devenant bientôt inséparables. Au bout de quarante-huit heures, le Mage reprend son apparence initiale et l'âme est libérée.

Niveau de Connaissance : 20

Perte d'END : 65

Accessoires : une victime, un rectetum, une lampe à huile allumée, un quelconque produit rouge pour peindre le corps du sujet.

Cercle de Protection : n'est pas nécessaire

Invocation : prière à Anubis. Quelques vers en latin destinés à retenir l'âme du sacrifié dans le corps après sa mort.

Gestuel : des signes rouges sont peints sur la victime, ils servent à piéger l'âme dans le corps et à concentrer l'énergie vitale vers certaines parties du corps, généralement le cerveau et la moelle épinière. Le Conjureur bénit le couteau et le montre à sa victime qui doit comprendre la signification du rituel.

Visualisation : le Conjureur déplace ses mains au-dessus du Corps du sacrifié et au-dessus du sien. Il visualise l'énergie vitale de sa victime qui se manifeste dans certaines parties de la chair.

Durée du Sort : 48 heures

Durée de l'Invocation : 6 heures

Templum Primum Romanum

Il y a une vingtaine d'années, le Temple Romain de l'Ordo Voraginis se trouvait dans un petit palais Renaissance proche de la Piazza Barberini. Avec l'expansion du culte, il devint trop petit et fut transféré dans un immeuble de bureaux près du centre de Rome. L'édifice est un gratte-ciel de verre noir, dans une zone administrative coincée entre deux voies rapides. Quelques quarante ou cinquante sociétés sont installées dans le secteur.

Il s'agit officiellement d'un centre de conférence appartenant à une société immobilière. Les portes principales sont toujours fermées, un code et une clef électronique sont nécessaires pour pouvoir entrer. Le rez-de-chaussée est un hall de réception où les visiteurs sont minutieusement contrôlés avant d'être autorisés à poursuivre leur chemin. Le Temple, les salles de méditation, les cellules et une morgue occupent les deux plus hauts étages. Les niveaux inférieurs abritent des locaux de réunion et des chambres où dorment les membres de l'Ordre lorsqu'ils viennent ici. Cecilia Terrento et vingt autres disciples y habitent de manière permanente.

Cecilia Terrento

Historique : Silia Terentia fonda l'Ordo Voraginis à Rome environ mille huit cents ans auparavant. Elle rallia à elle les plus talentueux Conjureurs de la Mort de son époque et réunit la majeure partie de la connaissance magique de la Méditerranée, un savoir qui n'avait jamais été jusque là à la portée d'un seul humain. Elle rassembla de nombreux ouvrages, entra en contact avec des Razides et des Anges de la Mort et ouvrit des portes vers l'Enfer. Une centaine d'années plus tard, elle fut obligée de se cacher. Elle est depuis obsédée par le besoin de réunir tout le savoir relatif à la Magie de la Mort dans le but de vaincre la Mort elle-même, et avec elle, les Anges de la Mort et le Prince des Ténèbres. L'Ordre est le moyen par lequel elle entend parvenir à ses fins. Elle est passionnée par le corps humain et tout particulièrement par la mort et cette partie de nous qui disparaît lorsque nous rendons notre dernier souffle.



Personnalité : Terrento avait déjà perdu la plus grande partie de sa santé mentale au cours de sa jeunesse passée en Égypte, elle ne va pas mieux depuis. Elle est implacable, froide et calculatrice. Il est impossible de savoir à quoi elle pense ou ce qu'elle ressent.

Apparence : Cecilia semble avoir trente cinq ans, elle est petite, a la peau mate et des yeux marron. Elle possède quelques capacités spéciales qu'elle a volées à ses victimes.

Indications pour le Meneur de Jeu : fixez froidement vos Joueurs, ne laissez filtrer aucune émotion, parlez d'une voix glaciale. Fumez lentement une cigarette en ayant l'air détendu.

CECILIA TERRENTO			
AGL	26	EGO	28
FOR	22	CHA	20
CON	35	PER	12
APP	17	EDU	24

Taille : 1m60

Poids : 65 Kg

Actions : 4

Bonus d'Initiative : + 14

Bonus aux Dommages : + 6

Capacité de Mouvement : 13 m/Round

Résistance aux Blessures :

8 BS = 1 BL

7 BL = 1 BG

5 BG = 1 BM

Peut subir 2 BM

END : illimitée

Sombre Secret : Criminelle, a rituellement assassiné sa mère à treize ans

Faiblesses : Égoïsme, Fanatisme, Obsession (la Mort), Peur de la Mort, Recherchée par les Anges de la Mort et les Licteurs

Avantages : Sensibilité à la Magie

Équilibre Mental : -70

Facultés : Endurance Illimitée, Régénération

Talents : Athlétisme 22, Chercher 18, Comédie 22, Diplomatie 22, Discrétion 16, Empathie 20, Séduction 18, Vigilance 18

Compétences générales : Conduire 16, Persuasion 18, Psychologie 18, Armes à feu 20, Corps à Corps (Poignard et Mains Nues) 20, Escrime 18

Connaissances : Allemand 15, Anglais 18, Arabe 14, Art 18, Cryptographie 12, Espagnol 12, Français 15, Grec Moderne 12, Hypnose 20, Italien 20, Premiers Soins 18, Recherche d'Informations 22, Sciences Occultes (Astrologie, Numérologie) 22

Connaissances Universitaires : Ancien Égyptien 16, Anthropologie 18, Archéologie 18, Chimie (Poisons & Drogues) 18, Grec Classique 18, Histoire 18, Latin 20, Linguistique 18, Littérature 18, Médecine (Pathologie et Chirurgie) 22, Philosophie 18, Théologie 18

Magie : Connaissance de la Mort (Necromentia Anthropophagia) 60 (tous les sorts de base et ceux décrits dans ce livret à 30)

Domicile : Rome

Blutkäfer

Cette créature, gravitant près des cultes anthropophages, ressemble à un gros cafard rouge. Elle se nourrit des restes des sacrifiés. Les Blutkäfer ont une conscience collective limitée et obéissent aux fidèles des sectes qu'ils côtoient. Ils sont à peine tolérés par les adeptes de l'Ordre, de la façon dont on peut accepter la présence d'une quelconque vermine. Les Blutkäfer ne touchent jamais une personne vivante appartenant à la Secte. Si un étran-



ger venait à interférer avec une cérémonie ou un autre événement important, il serait attaqué par des centaines de Blutkäfer. Ils rampent sur leurs victimes jusqu'à les recouvrir entièrement. S'ils ne sont pas dérangés, ils dévorent leur proie jusqu'à ce qu'il n'en reste plus que les os.

Capacité de Mouvement : 6 m/Round

Résistance aux Blessures : un individu meurt dès qu'il reçoit une BL. Un essaim ne peut être endommagé que par le feu ou le poison. Atteint par l'un ou par l'autre, il est neutralisé ou tué.

END : 80

Armes Naturelles : Morsure (Dom -10). L'insecte produit un poison paralysant qui fait perdre 2D10 de Constitution. Si la perte est supérieure au Score de Constitution, la personne est paralysée. Cela ne vaut que pour un essaim, un insecte isolé ne produit pas suffisamment de poison pour que celui-ci fasse effet. Les insectes font des Dommages au cours de chaque Round pendant lequel ils submergent leur proie.

Le Famea

Il s'agit d'un parasite que l'on trouve chez les cannibales humains. En s'attaquant aux organes vitaux et au système nerveux, le Famea provoque chez le malade une irrésistible envie de chair humaine. Cette faim devient de plus en plus forte, au point que la victime finit par ne plus pouvoir se nourrir d'autre chose et n'a plus pour seul but que de trouver des proies à dévorer.

Les malades développent rapidement la Restriction Cannibalisme. Ils doivent manger de la chair humaine sous peine de perdre des points de Constitution et finir par mourir. Les adeptes de l'Ordo Voraginis appellent « Bacchors » ces anthropophages insatiables, et les tuent ou s'en servent dans d'autres buts.

Le Famea ne survit pas à la chaleur et ne se trouve pas dans la viande cuite. Toute personne mangeant de la chair humaine crue a une chance sur cent d'être infecté. La victime peut encore échapper au parasite en réussissant un jet sous son EGO divisé par deux. En effet, le processus n'est pas seulement physique, le malade doit avoir un désir inconscient de chair humaine pour que le parasite puisse proliférer. Si le jet est raté, le souffrant devient un anthropophage en l'espace de six semaines.

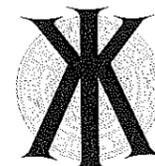
Seuls les cannibales invétérés ont de grande chance d'être infectés. Les Mages expérimentés sont rarement atteints par ce parasite, leur EGO étant généralement beaucoup trop élevé pour que le parasite réussisse à les infecter.

Les Bacchors

Historique : ce sont les cannibales engendrés par le parasite Famea. Ils doivent consommer de la chair humaine pour survivre, car leur Constitution diminue de un point toutes les vingt-quatre heures s'ils manquent de nourriture. Leur Score revient à son niveau initial dès qu'ils mangent de la chair humaine. Les Bacchors malades depuis moins d'un an peuvent encore manger de la viande morte, ceux qui sont atteints depuis plus longtemps doivent se nourrir de chair vivante.

Leurs victimes sont généralement des gens seuls ou des individus que personne ne regrettera. Lorsqu'il ne les élimine pas, l'Ordo Voraginis se sert des Bacchors pour effrayer ou tuer ses ennemis, ou pour accomplir des missions simples. La promesse d'une proie facile permet de faire faire pratiquement n'importe quoi à ces créatures.

Personnalité : ils sont obsédés par leur besoin de chair humaine et par la peur de la faiblesse qui s'empare d'eux lorsqu'ils sont en manque. Ils sont égoïstes et désespérés. Les Bacchors dotés d'une faible personnalité se laissent mourir et ne deviennent jamais des cannibales.



Apparence : les Bacchors sont toujours des vagabonds vêtus de haillons, ils pourraient être arrêtés par la police s'ils restaient plus de quelques jours au même endroit.

Indications pour le Meneur de Jeu : faites remarquer votre faim, regardez avec envie votre interlocuteur, employez un ton légèrement hystérique.

LES BACCHORS			
AGL	10+1D10 (16)	EGO	2D10 (11)
FOR	10+1D10 (16)	CHA	1D10 (6)
CON	10+1D10 (16)	PER	10+1D10 (16)
APP	2D10 (11)	EDU	2D10 (11)

Taille : 1 m80

Poids : 80 Kg

Actions : 3

Bonus d'Initiative : + 4

Bonus aux Dommages : + 3

Capacité de mouvement : 8 m/Round

Résistance aux Blessures :

5 BS = 1 BL

4 BL = 1 BG

3 BG = 1 BM

END : 89

Faiblesses : Blocage Mental, Égoïste, Fanatisme, Recherché, Suicidaire

Avantages : Résistance aux Maladies

Équilibre Mental : -75

Restrictions : Cannibalisme

Altérations Physiques : crocs et griffes de prédateur, prothèses mécaniques, stigmates, chair en putréfaction

Talents : Athlétisme 16, Chercher 16, Comédie 8, Diplomatie 6, Discrétion 16, Vigilance 16

Compétences générales : Conduite 16, Armes à feu 16, Corps à Corps (Poignard) 16, Lancer 16

Armes Naturelles : Crocs (Dom -5), Griffes (Dom -7)

Équipement : vêtus de haillons, ce sont souvent des restes de vêtements militaires ou adaptés à la marche. Ils sont armés de pistolets ou de couteaux.

Domicile : sans domicile fixe

Nombre de Créatures Rencontrées : 1D10

Les Voraces

Historique : ces créatures sont étroitement liées à l'Ordo Voraginis, elles ont été créées par Cecilia Terrento afin de protéger les possessions de la Secte et surveiller les novices. Elles vivent en partie dans notre Réalité et en partie en Enfer où elles emportent les corps des victimes après les sacrifices.

Personnalité : toujours affamés, ils désirent manger toute la chair à leur portée. Ils comptent sur Cecilia Terrento pour les défendre et lui obéissent fidèlement.

Apparence : les Voraces sont de petite taille et ressemblent à des Razides dotés d'un exosquelette d'acier maintenant leurs organes internes putrescents. Ils dévorent leurs proies par quartiers entiers, des morceaux de cadavre à moitié digérés sont incrustés dans leur chair, enveloppés d'une membrane jaunâtre.

Indications pour le Meneur de Jeu : fixez d'un regard avide toute la viande que vous pouvez apercevoir autour de vous et précipitez-vous dessus.

LES VORACES			
AGL	20+1D10 (26)	EGO	1D10 (6)
FOR	20+1D10 (26)	PER	10+1D10 (11)
CON	20+1D10 (26)		

Modificateur au Jet de Terreur : +/- 0

Hauteur : 1 m20

Longueur : 1 m50

Poids : 120 Kg

Sens : perçoit les infrarouges

Actions : 4

Bonus d'Initiative : + 14

Bonus aux Dommages : + 6

Capacité de Mouvement : 13 m/Round

Résistance aux Blessures :

7 BS = 1 BL

6 BL = 1 BG

4 BG = 1 BM

END : 114

Protection Naturelle : 3

Facultés : se déplace librement entre notre monde et l'Enfer

Talents : Athlétisme 26, Chercher 8, Discrétion 20, Vigilance 9

Compétences Générales : Grimper 26, Armes à Feu 20, Corps à Corps (Poignard, Fouets & Chaînes) 22



Armes Naturelles : Crocs (Dom -5), Griffes (Dom -7)

Habitat : l'Enfer et la Terre

Nombres de Créatures Rencontrées : 2D10

Les Dinychos

Historique : ces créatures pourchassent les Mages de l'Ordo Voraginis. Les Conjureurs pratiquant la Magie de la Mort emmagasinent une forme particulière d'énergie que les Dinychos peuvent sentir. En dévorant le Magicien, ils volent une partie de l'énergie des victimes sacrifiées au cours de tous les rituels auxquels il a assisté. Tous les Mages anthropophages essaient de se protéger des Dinychos au moyen de leur Magie, mais cela reste très difficile. Un lieu peut être défendu contre ces Créatures, et tous les Sanctuaires le sont ; il est en revanche plus difficile pour un individu de se mettre à l'abri.

Personnalité : ils chassent en meutes, laissant une piste gluante et malodorante sur leur passage.

Apparence : les Dinychos sont des créatures reptiliennes dotées de six pattes et d'une petite tête triangulaire. Leur peau grise ou noir grisâtre est recouverte d'une substance scintillante visqueuse. Leur arme favorite est leur longue langue coupante qui secrète un poison paralysant.

Modificateur au Jet de Terreur : + 5

Hauteur : 1 m40

Longueur : 2 m50

Poids : 300 Kg

Sens : perçoivent les infrarouges

LES DINYCHOS

AGL	10+2D10 (21)	EGO	1D10 (6)
FOR	10+2D10 (21)	PER	10+2D10 (21)
CON	10+2D10 (21)		

Communication : ils communiquent entre eux grâce à des signes, et bien qu'ils soient incapables de parler, les Dinychos comprennent quelques mots humains.

Actions : 4

Bonus à l'Initiative : + 9

Bonus aux Dommages : + 5

Capacité de Mouvement : 11 m/Round

Résistance aux Blessures :

6 BS = 1 BL

5 BL = 1 BG

3 BG = 1 BM

END : 99

Protection Naturelle : 2

Facultés : Trouver l'Énergie Vitale. Cette Faculté leur permet de repérer jusqu'à un kilomètre les Mages cannibales

Talents : Athlétisme 20, Chercher 14, Discrétion 15, Vigilance 15

Compétences Générales : Grimper 10, Corps à Corps (Morsure) 20, Corps à Corps (Langue) 15

Armes Naturelles : Crocs (Dom -5), Langue (Dom -10). La langue secrète un poison qui provoque une Perte de CON de 3D10, il paralyse sa victime dès que la moitié de la Caractéristique est dépassée (voir page 88, Poisons).

Habitat : au delà de l'Illusion

Nombre de Créatures Rencontrées : 5 + 1D10



SANGRE NEGRA

Cette Secte est essentiellement présente dans le bassin Méditerranéen et en Amérique Latine. Elle entretient des liens étroits avec l'Enfer et vénère la Mort et les Razides. Son foyer se situe dans un bidonville proche de Mexico où a été érigé un temple. Un Razide y est vénéré selon des rituels empruntés au culte Aztèque de la Mort. Le Razide, Sangreal, espère pouvoir affronter un des Anges de la Mort et prendre sa place grâce à l'aide de ses fidèles. Des Conjureurs de la Mort humains se sont rassemblés autour de lui.

Histoire de la secte

Au cours de l'automne 1922, le Mage de la Mort italien Amine Maccio se trouvait au Mexique pour y étudier les vestiges de la culture Aztèque. Elle devint adepte d'une confrérie installée à San Peridio, au sud de Mexico. Cette organisation vivait à cheval entre notre Réalité et l'Enfer, sur lequel elle avait ouvert des portes. Des Razides arpentaient librement notre monde et acceptaient les sacrifices que leur offraient les Hommes.

Amine Maccio pénétra en Enfer et devint la prisonnière de Sangreal, l'un des plus puissants Razides qui devint également son professeur en Connaissance de la Mort. Le Razide refusa de la laisser rejoindre notre monde, jusqu'à ce qu'elle parvienne à le convaincre de la suivre et de fonder un culte autour de lui.

Depuis, l'église de San Peridio, maintenant absorbée par Mexico, est une porte ouvrant sur l'Enfer. Amine Maccio maintient le culte en activité tout en essayant de trouver le moyen de dissoudre les liens qui la retiennent au Razide. Si la Secte devait disparaître et Sangreal décider de refermer le portail, elle serait entraînée en Enfer.

Description de la Secte

Sangre Negra est un culte assez répandu, bien que la plupart de ses membres ne prennent part qu'à quelques rituels. Le noyau de la secte est composé de Conjureurs de la Mort et de Ciccatri, des adorateurs fanatiques que l'on ne voit jamais en

public. Les adeptes sont environ quinze à vingt mille, les deux tiers d'entre eux au Mexique et en Amérique Centrale, le reste en Espagne, au Portugal, en Italie et dans le sud de la France. En Europe et en Amérique Centrale quelques petits groupes de fidèles sont autonomes et ont leurs propres dirigeants. Au Mexique et en Amérique Centrale, des humains prennent part aux cérémonies sans être pour autant officiellement membres du Culte.

Le chef suprême du Culte est Sangreal. Amine Maccio (qui invoqua le Razide et donna naissance à la Secte au début des années vingt) reste à ses côtés et dirige avec lui la branche mexicaine. Il y a en Europe une dizaine de chefs, qui se battent entre eux pour le pouvoir. Les principaux sont Hugo Barrio à Barcelone et Emmanuel Marocci à Milan.

En Amérique Latine, la secte apparaît comme une forme de Catholicisme étrange mais acceptée, elle jouit même d'une certaine influence politique au Mexique et au Guatemala. Personne ne parle des rituels sanglants même s'ils sont largement connus. En Europe, le culte œuvre dans la clandestinité.

Sangre Negra entretient des relations avec d'autres cultes de la Mort en Amérique Latine et dans le sud de l'Europe. Certains adorateurs d'Astaroth coopèrent avec la secte, tandis que les Archontes, les Lictes et certains Anges de la Mort s'y opposent.

Le temple de Mexico est une église abandonnée dans une favela délabrée. Des sanctuaires de moindre importance existent dans des immeubles ordinaires au Mexique et au Guatemala. En Europe, les temples sont secrets et sont généralement dissimulés dans des appartements privés ou dans des maisons à l'extérieur des grandes villes. Les Ciccatri ont leurs propres lieux de rencontre dans les bas fonds.

Le quartier général de la secte se situe à San Peridio, où vivent les plus hauts responsables entourés d'environ deux mille Ciccatri. Les habitants du voisinage se rendent au temple et sont en bons termes avec la Secte. Les différents groupes de fidèles se rassemblent à Mexico pour les festivités importantes et restent généralement en relation les uns avec les autres. En dehors de cela, ils sont autonomes.



Quelques temples sont voués à d'autres Razides ou Anges de La Mort. Tous opèrent ouvertement, contrairement aux sanctuaires européens où les rites sont accomplis dans des lieux secrets. Des groupes importants liés à Sangre Negra sont basés à Marseille, Narbonne, Barcelone, Valence, Madrid, Cadix, Lisbonne, Porto, Milan, Rome, Naples, Palerme, Mexico, Vera Cruz, Oaxaca, Guatemala et Puerto Barrios.

Ce culte est dédié à la Mort et à la Souffrance. Les méthodes de la secte sont extrêmement violentes. Toute résistance est réprimée dans le sang, tous les conflits sont résolus par la violence. Le lien avec Sangreal implique que la secte est étroitement associée à l'Enfer. Les Conjureurs de Sangre Negra peuvent invoquer des créatures à partir d'un portail ouvrant sur l'Enfer, et Sangreal peut même invoquer des Razides inférieurs.

Les Ciccatri ont juré fidélité à Sangreal et, à sa demande, s'opposent parfois à leurs propres leaders. L'organisation est de ce fait ébranlée par les intrigues et les luttes intestines. Ils étaient à l'origine des gens pauvres, parfois des enfants vivant dans les rues. Ils arborent des tatouages magiques à cause desquels leur peau apparaît scarifiée et putréfiée. D'autres sont recrutés parmi les hautes strates de la société pour apprendre la Connaissance de La Mort. Les Ciccatri sont des assassins habiles, mais ils n'utilisent pas d'armes modernes, ils leur préfèrent des accessoires plus primitifs tels que les cordes et des poignards.

Les autres membres de la secte n'ont aucun signe particulier. Lors des rituels, ils portent des pagnes rouges, noirs ou blancs.

Notez que Sangre Negra compte dans ses rangs quelques-uns des Magiciens de la Mort les plus expérimentés au monde.

San Peridio

Le cœur de Sangre Negra est le temple de San Peridio. Il est situé dans une église délabrée et entouré de taudis où la police n'ose pas patrouiller. Les habitants des maisons alentour font des sacrifices en l'honneur de Sangreal et s'efforcent d'être en bons termes avec le culte.

L'église fut édifée au milieu du XIXe siècle, sa façade est aujourd'hui très abîmée. Elle était à l'origine couverte de portraits de saints et de symboles funéraires. Les murs sont envahis de plantes

grimpances qui profitent des nombreuses fissures pour progresser. Toutes les fenêtres ont été brisées et condamnées avec des planches. L'intérieur est noyé dans les ténèbres, aucune lumière ne peut pénétrer l'obscurité. Les bougies brûlent mais ne dégagent presque aucune clarté alors que les torches électriques ne donnent qu'une très faible lueur. Il règne une horrible puanteur.

Les adorateurs évitent d'entrer dans le temple. Ils laissent leurs offrandes sur les marches et se retirent rapidement. Ceux qui osent s'aventurer à l'intérieur deviendront eux-mêmes des offrandes s'il n'y a pas d'autres victimes appropriées. Si les Ciccatri et les autres membres du culte vivent près du temple, les humains qui n'ont pas de lien avec la secte s'en tiennent éloignés.

Sangreal

Historique : Sangreal est l'un des plus puissants Razides. Il est généralement assis sur une plateforme basse à l'intérieur de l'église de San Peridio. Ses serviteurs sacrifient des humains sur l'autel devant lui et posent les cœurs toujours battant à ses pieds. Autour de lui sont disposées des piles de crânes humains dont certains sont encore couverts de chair. Le sol est jonché de rats et l'air envahi de mouches qui tourbillonnent sans arrêt.



Personnalité : c'est un Razide raffiné. Il adore la souffrance et la crainte qui l'entourent, mais a également l'intelligence de tirer profit de la situation pour accroître sa puissance. Il grandit constam-



ment, accumulant de la force grâce aux sacrifices perpétrés en son honneur. Il espère pouvoir défier les Anges de La Mort pour obtenir le contrôle du Mexique.

Apparence : il est plus grand que les membres ordinaires de son espèce. Sa tête est deux fois plus grosse et fait presque deux mètres de long. Son corps est un amas boursoufflé de métal et de chairs de plusieurs mètres cube. Debout, il mesure sept mètres de haut. Ses adorateurs peuvent entrevoir sa véritable forme, mêlée à un visage ressemblant à celui du Christ.

Indications pour le Meneur de Jeu : sous forme humaine, Sangreal est un jeune homme distrait, au corps athlétique et parfait. Il parle d'une voix impersonnelle et a des yeux bleus perçants. Sous forme de Razide, vous devriez le décrire plutôt que d'essayer de le personnifier vous-même.

SANGREAL			
AGL	40	EGO	25
FOR	80	CHA	2
CON	60	PER	30
APP	1	EDU	30

Taille : 7 m

Poids : 2500 kg

Sens : perçoit les infrarouges et les ultraviolets. Possède un organe semblable au radar qui peut repérer les champs magnétiques.

Actions : 6

Bonus d'Initiative : + 28

Bonus aux Dommages : + 13

Capacité de Mouvement : 20 m/Round

Résistance aux Blessures :

13BS = 1BL

12BL = 1BG

10BG = 1BM

Peut subir 3BM

END : 235

Protection Naturelle : 5

Facultés : altère le Temps et l'Espace comme un humain doté d'un Équilibre mental de + ou - 300, parle tous les langages humains, Voix Dominatrice.

Talents : Athlétisme 40, Chercher 25, Discrétion 30, Vigilance 30

Compétences Générales : Persuasion 15, Armes à Feu 25, Corps à Corps 40, Escrime 40, Lancer 40

Connaissances : Recherche d'Informations 30,

Sciences Occultes 20

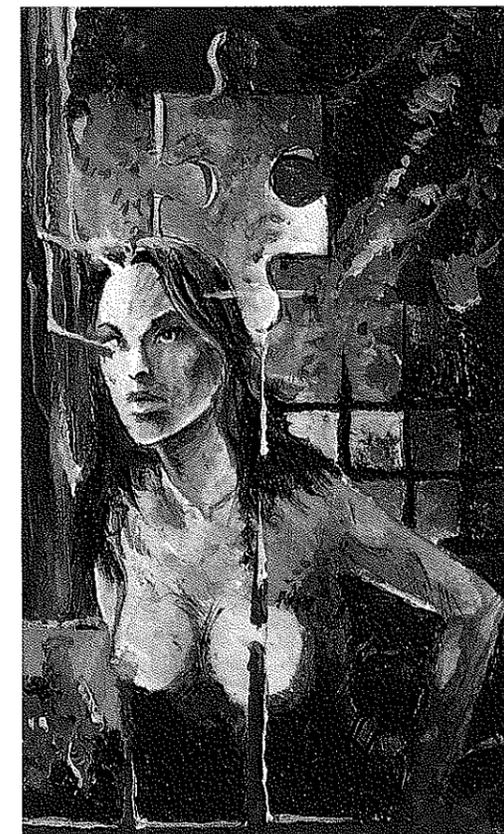
Connaissances Universitaires : Littérature 15
Magie : Connaissance de La Mort 50 (tous les sorts à 40)

Domicile : San Peridio, Mexique

Amine Maccio

Historique : Amine Maccio est liée à Sangreal et ne peut pas quitter l'église de San Peridio où l'Enfer rejoint notre Réalité. C'est elle qui garde Sangreal ici. Elle a le pouvoir de fermer le portail, mais cela la piégerait elle aussi en Enfer avec le Razide dont elle serait la captive. Elle l'a affronté à deux reprises pour tenter de s'échapper, mais a perdu à chaque fois.

Personnalité : elle n'a aucune pitié et, avec le temps, est devenue de plus en plus désespérée. Elle se venge sur les victimes apportées dans l'église et sur les fidèles du culte. Elle a terriblement peur de vieillir et de mourir, car elle est condamnée à finir en Enfer.





Apparence : Amine Maccio paraît avoir trente ans, elle est petite, a la peau basanée, les cheveux bruns qui lui tombent à la taille et des yeux presque noirs. Elle conserve sa jeunesse grâce à un rituel au cours duquel elle boit de grande quantité de sang humain.

Indications pour le Meneur de Jeu : comportez-vous comme une fanatique. Fixez les joueurs. Souriez comme une folle et parlez d'une voix froide et absente.

AMINE MACCIO			
AGL	16	EGO	25
FOR	12	CHA	18
CON	30	PER	10
APP	15	EDU	22

Taille : 1m55

Poids : 60kg

Actions : 3

Bonus d'Initiative : + 4

Bonus aux Dommages : + 2

Capacité de Mouvement : 8 m/Round

Résistance aux Blessures :

7BS = 1BL

6BL = 1BG

4BG = 1BM

Peut subir 2BM

END : 145

Sombre Secret : Pacte avec un Razide

Faiblesses : Blocage Mental (sa vie avant 1922), Recherchée par les ennemis de la secte, Obsession (mort), Sadique, Suicidaire (désire mourir, mais ne veut pas aller en Enfer)

Équilibre Mental : -180

Restrictions : Assoiffée de Sang (pour conserver sa jeunesse), Contrôlée par une Puissance Extérieure

Talents : Athlétisme 14, Chercher 17, Comédie 18, Discrétion 16, Empathie 16, Séduction 20, Vigilance 17

Compétences : Armes à Feu 16, Corps à Corps (Poignard) 16

Connaissances : Anglais 18, Arabe 20, Espagnol 20, Italien 18, Recherche d'Informations 20, Sciences Occultes 20

Connaissances Universitaires : Chimie (Poisons & Drogues) 18, Grec Classique 15, Latin 15

Magie : Connaissance de la Mort 50 (tous les sorts à 30), Connaissance de la Passion 35 (tous les sorts à 20)

Domicile : San Peridio

Les Ciccatri

Historique : Les Ciccatri forment le Cercle le plus intime de Sangre Negra. Ce sont des humains qui ont subi un rituel similaire à celui utilisé pour créer des morts-vivants. Ils ne sont pas prisonniers de leurs cadavres : ils sont toujours vivants, immortels, prisonniers à la frontière entre la vie et la mort. Ils peuvent contempler l'Enfer comme des Hommes dotés d'une Conscience Aÿcruée extrême. Les Ciccatri ne ressentent plus aucune émotion humaine et ne vivent que pour engendrer la terreur et la souffrance. Ils se considèrent comme une confrérie secrète dont le dessein est de trouver des victimes pour les sacrifices et de traquer les ennemis de Sangreal. Ils se cachent et vivent ensemble dans les taudis ou à la périphérie des grandes villes.



Personnalité : ils sont aveuglément fidèles à Sangreal et obéissent à ses ordres sans poser de questions. Ils sont convaincus d'être plus importants que les autres membres de la secte, auxquels ils s'attaquent parfois. Les Magiciens du culte sont prudents dans leurs relations avec ces créatures fanatiques.

Apparence : au cours du rituel qui les a créés, leurs corps ont été tatoués par la magie. Ils semblent ainsi à moitié rongés par la pourriture. Ils s'auto-mutilent rituellement en certaines occasions : ils se castrant, se tranchent les oreilles, le nez, les seins, les doigts et s'arrachent les yeux.

Indications pour le Meneur de Jeu : comportez-vous comme un détraqué. Fixez les Joueurs, faites des gestes étranges avec vos mains, faites semblant de vous couper une oreille ou les deux.



LES CICCATRI			
AGL	2D10 (11)	EGO	2D10 (11)
FOR	2D10 (11)	CHA	1D10 (6)
CON	4D10 (22)	PER	2D10 (11)
APP	1D5 (3)	EDU	1D10 (6)

Sens : perçoit notre monde en même temps que l'Enfer. Voit parfaitement dans l'obscurité.

Actions : 2

Bonus d'Initiative : +/- 0

Bonus aux Dommages : + 1

Capacité de Mouvement : 6 m/Round

Résistance aux Blessures :

6BS = 1BL

5BL = 1BG

3BG = 1BM

END : 107

Avantages et Faiblesses : variables

Équilibre Mental : -100

Facultés : Voit dans l'Enfer, Ne peut pas être choqué.

Talents : Athlétisme 11, Chercher 11, Discrétion 15, Vigilance 11

Compétences Générales : Grimper 12, Survie 15, Armes à Feu 22, Corps à Corps (Poignard, Mains Nues et Armes Contondantes) 15

Connaissances : Sciences Occultes 10

Magie : aucune

Équipement : Poignard, armes contondantes et parfois quelques armes à feu. Des vêtements et couvre-chefs permettant de camoufler leurs tatouages.

Nombre de Créatures Rencontrées : 2D10

Les Scaritos

Historique : les Scaritos sont des créatures engendrées par Sangreal et mises au monde par des Ciccatri des deux sexes. Ils rôdent dans les bidonvilles, rapportant des victimes au temple ou éliminant les ennemis de la secte.

Personnalité : ce sont des enfants cruels, ignorants et sanguinaires. Ils obéissent surtout aux Ciccatri mais les méprisent également et n'hésitent pas à tuer leurs parents s'ils peuvent s'en tirer à bon compte. Ils envient Sangreal et la plupart veulent être proche de lui.

Apparence : ils sont petits comme des enfants ou des nains. De fines cicatrices forment un dessin en

relief sur leur peau. Leurs yeux sont ronds et noirs, leur bouche grande et armée de dents pointues. Leurs mâchoires s'ouvrent verticalement et horizontalement. Leurs doigts finissent en griffes. Ils marchent à quatre pattes ou sur leurs pattes postérieures en s'aidant occasionnellement de leurs bras munis de griffes. Ils chassent en meute.

Indications pour le Meneur de Jeu : parlez d'une voix enfantine, utilisez un langage corporel péuéril.

LES SCARITOS			
AGL	10+1D10 (16)	EGO	1D10 (6)
FOR	2D10 (11)	CHA	1D5 (3)
CON	10+1D10 (16)	PER	2D10 (11)
APP	1D5 (3)	EDU	1

Modificateur au Jet de Terreur : + 5

Taille : 1 m

Poids : 40kg

Sens : voit à travers l'obscurité

Actions : 3

Bonus d'initiative : + 4

Bonus aux Dommages : + 2

Capacité de Mouvement : 8 m/Round

Résistance aux Blessures :

5BS = 1BL

4BL = 1BG

3BG = 1BM

END : 84

Protection naturelle : 1

Talents : Athlétisme 13, Chercher 16, Discrétion 16, Vigilance 11

Compétences Générales : Grimper 16, Armes à Feu 16, Corps à Corps (Poignard, Armes Contondantes et Mains Nues) 15

Armes Naturelles : Crocs (Dom -5), Griffes (Dom -7)

Domicile : Mexico

Nombre de Créatures Rencontrées : 5+1D10

Les Mechoros

Historique : les Mechoros sont des créatures infernales, créées par Sangreal pour l'aider dans sa lutte contre les autres Razides et dans sa confrontation avec Amine Maccio. Il y a environ vingt Mechoros dans l'église de San Peridio, gardant Sangreal et rôdant dans les rues.



Personnalité : dépourvus d'émotions humaines, ils obéissent à leur créateur et ne pensent pas à autre chose.

Apparence : ils ressemblent à de petits Razides entièrement biologiques, avec un exosquelette qui entoure des muscles en partie putréfiés. La tête est allongée, avec deux rangées de dents similaires à celles d'un Razide, mais faites d'ivoire.



Indications pour le Meneur de Jeu : comportez-vous comme un animal sauvage, mordez les mains des joueurs, etc.

LES MECHOROS

AGL	10+1D10 (16)	EGO	1D10 (6)
FOR	10+2D10 (21)	PER	10+2D10 (21)
CON	10+2D10 (21)		

Taille : 2 m

Poids : 250kg

Sens : voit à travers l'obscurité

Actions : 3

Bonus d'Initiative : + 4

Bonus aux Dommages : + 4

Capacité de Mouvement : 8 m/Round

Résistance aux Blessures :

6BS = 1BL

5BL = 1BG

3BG = 1BM

END : 99

Protection Naturelle : 2

Talents : Athlétisme 18, Chercher 15, Discrétion 12, Vigilance 15

Compétences Générales : Pister 15, Corps à Corps 15

Armes Naturelles : Crocs (Dom -5), Griffes (Dom -7)

Magie : aucune

Nombre de Créatures Rencontrées : 2D10

Plan de San Peridio

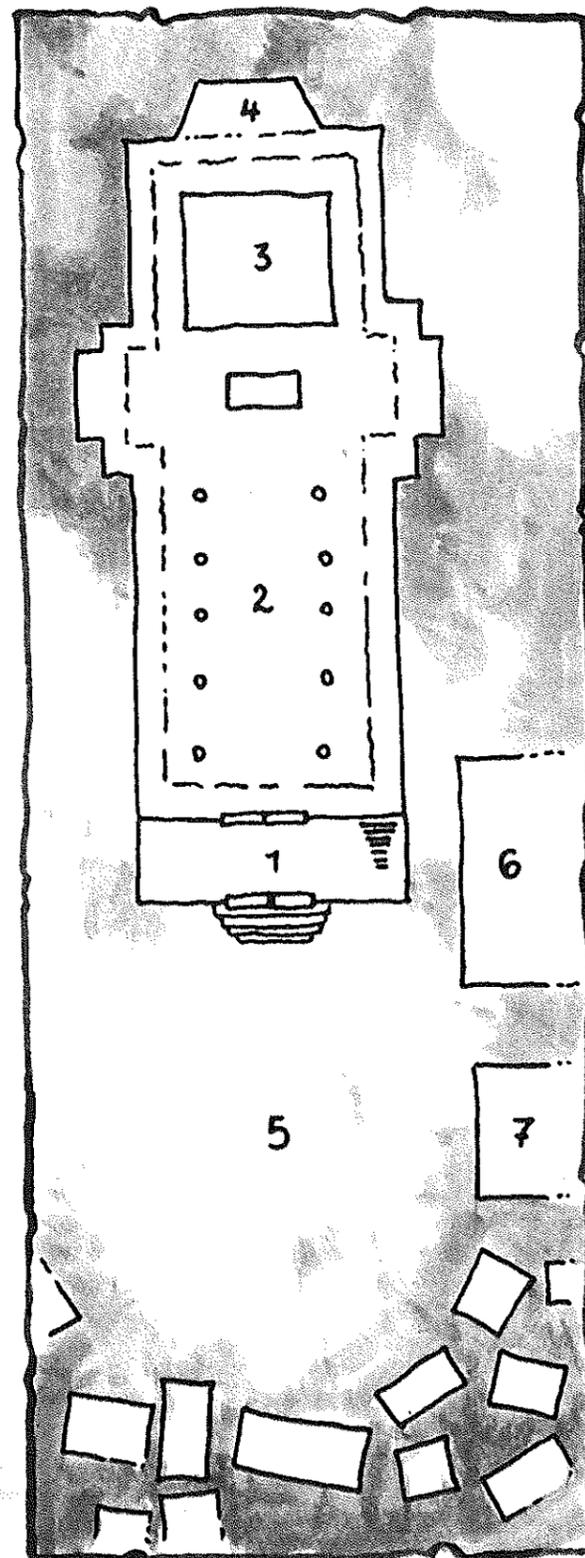
1. Antichambre : les adorateurs les plus courageux viennent ici avec leurs offrandes. Des coqs, des fleurs, du pain et des litres de sang sont les sacrifices les plus communs. À droite, un escalier branlant mène à une galerie qui fait le tour de la nef. Les Scaritos attendent dans la galerie et descendent pour voler les sacrifices.

2. Salle principale : Sangreal est assis derrière l'autel devant une représentation du Christ sur la Croix, entourée de symboles mortuaires. Il est impossible de distinguer quoi que ce soit sans la Capacité de voir à travers l'obscurité, mais toute personne entrant dans ce lieu aura une vague perception de la présence et de la forme du Razide, de l'autel et des autres personnes et objets importants. Amine Maccio est là en permanence, généralement aux côtés du Razide. Elle sacrifie les humains qui sont emmenés sur l'autel. Elle boit leur sang et utilise leur force pour maintenir Sangreal dans notre Réalité. Des crânes sont entassés autour du Razide, tel un mur de protection. Contre les parois de la salle, les Mechoros se tiennent immobiles comme des statues. Si quelque chose menace Sangreal ou Amine Maccio, ils attaquent immédiatement.

3. Chœur : le chœur situé derrière l'autel se décrépite de jour en jour. Les parties en bois sont pourries et les reliefs des repas du Razide traînent un peu partout. Amine Maccio vient ici lorsqu'elle n'est pas avec Sangreal. La partie avant du chœur est son domaine, elle l'a nettoyée de tous les ossements et déchets. Les Scaritos et les Ciccatri ne sont pas autorisés à y venir, les Ciccatri quant à eux se tiennent dans le fond du chœur.

4. Chapelle : au fond de celle-ci, un passage descend vers la crypte. C'est ici que dorment les Scaritos. Maccio s'y rend parfois lorsqu'elle veut s'éloigner un peu du Razide.

5. Place San Peridio : cette place est déserte. Il n'y a pas de mendiants, de passants, ni de vendeurs. Un groupe de Ciccatri est souvent assis sur



les marches de l'église. Des adorateurs effrayés viennent de temps à autre déposer leurs offrandes. Tout le reste est d'une immobilité terrifiante.

6. La Casa Cobrando : une des quelques bâtisses près de l'église, la Casa Cobrando appartient à la famille Cobrando depuis des générations. Lorsque Sangreal vint s'installer dans l'église, la famille protesta et tenta de se débarrasser de la créature infernale. Ils échouèrent et le père de la famille, Juan Cobrando fut transformé en un mort-vivant par le Razide. Les autres membres de la famille ont accepté leur sort et sont désormais les plus fidèles serviteurs de Sangreal. La maison est délabrée, mais on peut encore voir que les gens qui vivaient là autrefois étaient riches. La cour intérieure est maintenant jonchée d'ossements et de débris.

7. Le Zapanas : le Zapanas est un bar, et avec la Casa Cobrando, un des rares bâtiments à peu près en état à proximité de l'église. Le propriétaire est un Ciccatri. L'établissement est un lieu de rencontre pour les serviteurs du Razide. Du Zapanas, on a une excellente vue sur ce qui se passe devant l'église.



L'Église Subjectionniste

Le Subjectionnisme est un enseignement qui affirme que notre physique et notre état psychologique dépendent de la vision que nous avons de nous-mêmes. Avec des « pensées positives », nous pouvons devenir plus forts, plus grands, plus vifs, en un mot, meilleurs. Jusque là, rien ne la distingue de beaucoup d'autres philosophies. La différence est que le Subjectionnisme fonctionne. Par le biais de la Magie, il enseigne à ses adeptes comment se métamorphoser en se regardant d'un œil différent. Mais ce changement ne sera pas toujours celui qui était tant espéré. Les chefs de la Secte transforment les fidèles en animaux difformes qui servent leurs desseins sans pouvoir protester.

Historique de la Secte

Le Subjectionnisme fut inventé à Boston en 1973 par le docteur Jeffrey Caruso, psychologue et talentueux Conjureur de La Folie. Il avait observé comment l'homme pouvait, grâce à la visualisation, transformer son propre corps, reproduisant ainsi les effets du sort « Altérer son Corps ». Au début, le changement peut être contrôlé, et le sujet peut devenir plus fort, plus rapide ou plus intelligent. Mais il perd ensuite le contrôle sur la visualisation et se transforme en un véritable monstre.

Dans les dernières phases de la visualisation, l'individu est incapable de maîtriser les changements qui s'opèrent. Grâce aux drogues et à l'hypnose, Caruso peut lui faire endosser une certaine apparence, modifier sa personnalité et le rendre loyal envers la Secte. Le Docteur prétendait que la visualisation est une méthode sensationnelle permettant de stimuler les capacités humaines. De nombreuses personnes le crurent et adhérèrent à

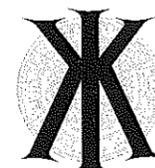
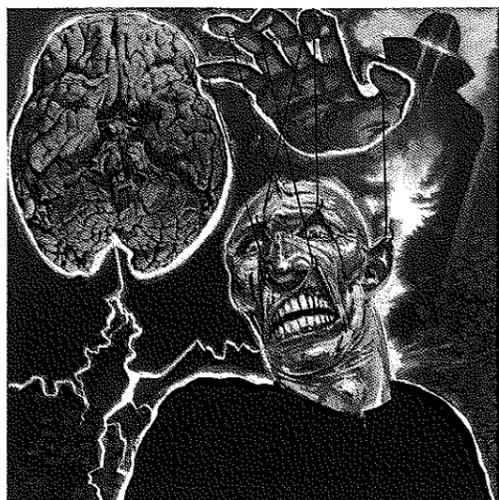
son mouvement. Après avoir accompli la dernière phase du processus, ils sont devenus les serviteurs obéissants de leur mentor. Il leur est impossible de retourner à une vie normale et ont été endoctrinés pour se croire supérieurs aux autres. Caruso a remarqué assez tôt que ceux qui se sont transformés de leur propre gré sont incapables d'admettre ce qu'ils ont fait. Ils nient être devenus des monstres et pensent au contraire qu'ils sont au-dessus du lot.

Les Enseignements

Le Subjectionnisme enseigne qu'une société destructrice étouffe nos personnalités. Par la visualisation, nous pouvons libérer notre potentiel et devenir meilleurs. Lorsque nous nous visualisons, nous faisons apparaître notre véritable caractère et devenons nous-mêmes. Caruso utilise ses enseignements pour diviser ses disciples en plusieurs groupes. Les plus influençables ne sont que légèrement altérés. On leur révèle que leur esprit supérieur les rend plus humains que d'autres, qui se sont transformés en monstres plus ou moins humanoïdes.

Les fidèles du premier groupe sont appelés les « Éclairés ». Ils s'occupent des affaires publiques de la Secte, commandent aux

« Postulants » (ceux qui ont subi des transformations plus poussées) et doivent suivre des cours de plus en plus coûteux pour retrouver leur apparence humaine. L'explication avancée est qu'un « esprit impur » a gouverné la visualisation. On leur affirme que si l'esprit est purifié, les déformations disparaîtront. Quitter la secte revient à accepter l'impureté de son esprit et à devoir apprendre à vivre avec ces altérations.



Description de la Secte

Le Subjectionnisme a été fondé à Boston et s'est répandu au cours des années 70 sur tout le territoire des États-Unis, où il compte maintenant soixante-dix mille fidèles. Depuis une dizaine d'années, le mouvement s'est également implanté en Angleterre, en France, en Allemagne, au Danemark, en Suède, en Thaïlande, en Corée du Sud et au Japon.

L'Église est entièrement dirigée depuis Boston, où réside le Docteur et les autres leaders. Tous les meneurs de la Secte sont passés par la visualisation et sont donc dominés par Caruso. Les bureaux locaux sont gérés par des membres loyaux. Les responsables d'une secte sont généralement une centaine, ce sont tous des serviteurs obéissants de Caruso. Les nouveaux adeptes, qui n'ont pas terminé leur visualisation, n'occupent jamais de postes élevés et ne connaissent pas toutes les activités de l'Église.

Le mouvement occupe généralement des maisons neuves dans les banlieues. Les nouveaux arrivants sont consignés dans certaines pièces du bâtiment et ne sont pas autorisés à voir les autres parties de la maison (où sont cachés les adorateurs atteints de difformités). Les contacts avec le public sont assurés par des sujets dont l'apparence est encore acceptable.

Les adhérents sont souvent des gens aisés ayant réussi, qui espèrent pouvoir s'épanouir grâce aux cours donnés par la Secte. Ces enseignements sont chers et nécessitent des revenus élevés. Ceux qui ont suivi l'ensemble du programme donnent tous leurs biens à l'organisation. Dans certains cas, Caruso a proposé des cours meilleur marché dans lesquels les participants ont perdu le contrôle de leur visualisation et se sont transformés en monstres.

Les disciples n'emploient pas de signes de reconnaissance particuliers, ils portent cependant des combinaisons blanches, ce qui les rend facilement reconnaissables.

Si Caruso a des contacts avec des créatures non humaines, celles-ci n'ont aucune influence sur l'Église. Les Subjectionnistes ne discutent pas de leurs techniques ou de leurs buts avec les personnes étrangères, mais ne nient pas s'occuper du développement de la personnalité. Avant leur admission, les candidats sont systématiquement contrôlés, mais ces vérifications ne sont pas très consciencieuses.

Jeffrey Caruso est le seul Conjureur compétent de la Secte et veille à ce qu'aucun autre membre n'apprenne la Magie. L'Église dispose de vastes ressources financières et ses fidèles ont de bonnes situa-

tions. L'organisation ne rencontre de ce fait que peu de difficulté pour se débarrasser de ses ennemis.

L'Église Subjectionniste ne veut pas risquer d'attirer l'attention en recourant à la violence. La mauvaise presse est combattue par des pots-de-vin ou des pressions et, en dernier recours, par la menace ou le chantage. Dans les cas très difficiles, Caruso fera appel à la Magie et invoquera une Créature de la Folie.

La Secte a rencontré des problèmes avec la famille de certains membres. Même s'il a généralement pu acheter leur silence, il a encore des ennemis acharnés parmi les parents de personnes ayant subi des déformations ou ayant disparu. L'organisation n'a pas de lien avec d'autres groupes et si Jeffrey Caruso a des amis parmi les Conjureurs américains, aucun d'entre eux ne lèvera le petit doigt pour l'aider s'il venait à avoir des ennemis.

Jeffrey Caruso semble rencontrer quelques ennemis avec des détraqués venus des bas-fonds. Ces derniers l'ont un temps pourchassé, car ils estiment que les transformations qu'il provoque sur les gens sont « contre-nature ». Un Conjureur du Royaume des Fous de New York a notamment fait des recherches sur les agissements de l'Église.

Jeffrey Caruso

Historique : le Docteur Caruso a transformé son propre corps à l'aide de la visualisation, mais sans les effets désastreux qui frappent les amateurs s'essayant à cette technique. Il est remarquablement fort et rapide, avec un esprit extrêmement vif et une mémoire photographique.

Personnalité : il est un peu dérangé. Il considère le Subjectionnisme en partie comme une expérience et en partie comme le moyen de rendre sans défense les personnes influentes qu'il désire contrôler. Il est complètement obsédé par lui-même.

Apparence : Jeffrey est petit, brun, avec une petite moustache et des yeux perçants sous des sourcils broussailleux. Il paraît avoir une quarantaine d'années.

Indications pour le Meneur de Jeu : comportez-vous bizarrement, faites des mouvements nerveux avec vos mains.

Taille : 1m70

Poids : 70 kg

Actions : 4



JEFFREY CARUSO			
AGL	20	EGO	20
FOR	22	CHA	14
CON	16	PER	10
APP	12	EDU	18

Bonus d'Initiative : + 6
Bonus aux Dommages : + 5
Capacité de Mouvement : 10 m/Round
Résistance aux Blessures :
 5BS = 1 BL
 4BL = 1BG
 3BG = 1BM
END : 98

Sombre Secret : Responsable d'Expérimentations Médicales

Faiblesses : Cupidité, Égoïsme, Fanatisme, Intolérance, Mauvaise Réputation, Paranoïa

Avantages : Sensibilité à la Magie

Équilibre Mental : -40

Talents : Athlétisme 18, Chercher 15, Diplomatie 16, Discrétion 16, Empathie 17, Séduction 12, Vigilance 15

Compétences Générales : Conduire 16, Psychologie 18, Armes à feu 16, Corps à Corps (Poignard) 18

Connaissances : Arabe 12, Allemand 12, Anglais 20, Art 15, Électronique 15, Hypnose 20, Informatique 16, Recherche d'Informations 18, Sciences Occultes (Astrologie) 20

Connaissances Universitaires : Anthropologie 15, Archéologie 15, Chimie (Poisons & Drogues) 15, Grec Classique 12, Latin 16, Littérature 18, Philosophie 15, Théologie 15

Magie : Connaissance de la Folie 50 (tous les sorts à 30)

Domicile : Boston

Les Éclairés

Historique : les Éclairés constituent la façade respectable du Subjectionnisme. S'ils présentent de légères altérations et sont un peu étranges, cela reste assez discret pour qu'un étranger ne puisse le remarquer. Ils pensent que leurs déformations sont les réminiscences d'impuretés dont ils seront débarrassés.

Personnalité : ils obéissent fidèlement à Caruso qu'ils vénèrent comme un dieu. Ils sont notamment prêts à mourir pour lui.

Apparence : avec des vêtements, ils ont l'air tout à fait normaux.



Indications pour le Meneur de Jeu : agissez comme un fanatique au regard absent, fixez l'horizon avec un sourire crispé sur vos lèvres.

LES ÉCLAIRÉS			
AGL	10+1D10 (16)	EGO	2D10 (11)
FOR	10+1D10 (16)	CHA	1D10 (6)
CON	10+1D10 (16)	PER	2D10 (11)
APP	2D10 (11)	EDU	2D10 (11)

Actions : 3

Bonus d'Initiative : + 4

Bonus aux Dommages : + 3

Capacité de Mouvement : 8 m/Round

Résistance aux Blessures :

5BS = 1BL

4BL = 1BG

3BG = 1BM

END : 89

Sombre Secret : variable

Faiblesses : variables

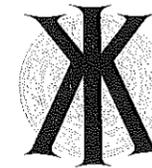
Avantages : variables

Équilibre Mental : -25

Talents : Athlétisme 15, Chercher 11, Comédie 8, Diplomatie 8, Discrétion 13, Empathie 11, Séduction 10, Vigilance 11

Compétences Générales : Persuasion 9, Armes à Feu 16, Corps à Corps (Poignard et Mains Nues) 16

Magie : aucune



Les Postulants

Historique : les Postulants sont le résultat des expérimentations du Docteur Caruso visant à créer des Furies. Ce sont des humains difformes avec un faible Équilibre Mental.

Personnalité : l'âge mental d'un Postulant régresse jusqu'à celui d'un enfant. Ils obéissent à Caruso et aux autres dirigeants de la secte.

Apparence : ils présentent des déformations de toutes sortes : peau d'une couleur étrange, membres supplémentaires, développement extrême du système pileux, etc. S'ils portent des vêtements, ils ont l'air presque ordinaires, un observateur trouvera cependant qu'ils ne semblent pas tout à fait naturels.

Indications pour le Meneur de Jeu : ne faites pas de phrases, employez des mots uniques tout en fixant les gens.

LES POSTULANTS			
AGL	10+2D10 (21)	EGO	1D10 (6)
FOR	10+2D10 (21)	CHA	1D10 (6)
CON	10+2D10 (21)	PER	2D10 (11)
APP	1D10 (6)	EDU	2D10 (11)

Actions : 4

Bonus d'Initiative : + 7

Bonus aux Dommages : + 5

Capacité de Mouvement : 12 m/Round

Résistance aux Blessures :

6BS = 1BL

5BL = 1BG

3BG = 1BM

END : 99

Sombre Secret : variable

Faiblesses : variables

Avantages : variables

Équilibre Mental : -80

Restrictions : Apparence Inhumaine, Instinct de Chasse

Facultés : Vision Infrarouge, Armes Naturelles (Griffes et Crocs)

Talents : Athlétisme 20, Chercher 7, Comédie 5, Diplomatie 4, Discrétion 21, Empathie 5, Vigilance 7

Compétences Générales : Grimper 18, Corps à Corps (Mains Nues, Armes Contondantes et Poignard) 21

Armes Naturelles : Crocs (Dom -5), Griffes (Dom -7)

Les Grotesques

Historique : les Grotesques sont des humains qui ont complètement perdu le contrôle de leur corps. Ils subissent des mutations dès qu'ils ressentent une émotion forte ; leur corps est l'expression même de leurs impulsions. Les Grotesques ont généralement fui la secte et tentent de survivre de leur mieux dans la société. Les caractéristiques données démontrent à quel point ces créatures peuvent changer. Elles ne descendent jamais au-dessous de 1, quel que soit le jet de dé.

Personnalité : ils sont terrifiés par les émotions fortes, celles-ci peuvent toutes se traduire par des changements indésirables. Ils cherchent à tout prix à les éviter.

Apparence : lorsque les Grotesques deviennent agressifs, leur force s'accroît et leurs membres grossissent. Dès qu'ils ont peur ou lorsqu'ils sont tristes, leur taille diminue et ils deviennent petits et vulnérables. Ces mutations sont incontrôlables et leur sont rarement utiles.

Indications pour le Meneur de Jeu : ayez l'air inerte.

LES GROTESQUES			
AGL	2D10+/-1D10	EGO	2D10+/-1D10
FOR	2D10+/-1D10	CHA	2D10+/-1D10
CON	2D10+/-1D10	PER	2D10+/-1D10
APP	2D10+/-1D10	EDU	2D10

Modificateur au Jet de Terreur : + 5 (lorsqu'ils se transforment)

Taille : moyenne +/- 10D10cm

Poids : moyenne +/- 10D10 kg

Actions : variable

Bonus d'Initiative : variable

Bonus aux Dommages : variable

Capacité de Mouvement : variable

Résistance aux Blessures : variable

END : variable

Faiblesses : Dépression, Phobie (Peur des émotions), Suicidaire

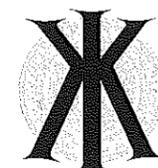
Équilibre mental : -25 -5D10 (-53)

Restrictions : Changement de Forme Intempestif

Talents : variables

Compétences Générales : variables

Connaissances : variables



Aux Frontières de l'Humanité

J'étais déjà bien avancé dans la zone industrielle quand je m'aperçus que le moteur chauffait exagérément. Au moment où je m'arrêtai, le liquide de refroidissement jaillit dans un nuage de vapeur. Je sortis de la voiture, ouvris le capot et entrepris de vérifier le niveau. Il n'en restait plus une goutte, je n'y comprenais rien. Je pris un bidon et me mis à marcher le long de la route dans l'espoir de trouver de l'eau ou un téléphone. Il devait sûrement y en avoir quelque part.

C'était samedi soir, il était tard et les alentours semblaient déserts. Quelques lampadaires jetaient une lumière sinistre sur des grillages et les façades en tôle ondulée des entrepôts. Je distinguai une lueur derrière un bâtiment et un trou dans la clôture à quelques mètres de moi. Je décidai de m'infiltrer à travers le grillage et dus franchir un parking désert pour m'approcher. C'était la lumière d'un feu. Sûrement des clochards, pensai-je, d'après les vêtements sales et usés que portaient les hommes assis autour du feu. Je m'arrêtai à quelques mètres d'eux. Quelques uns levèrent la tête, comme s'ils essayaient de flairer quelque chose.

Je vis d'autres feux plus loin, le vent m'apporta une désagréable puanteur. Un des hommes éteignit sa cigarette et se leva. Il se retourna et me regarda... Ses yeux étaient noirs et réfléchissants comme ceux d'un animal nocturne. J'eus un mouvement de recul quand il me sourit et révéla des dents métalliques acérées. Je tournai les talons et me mis à courir. Un concert de rires déments sembla jaillir du feu. Je courus vers la route comme si ma vie en dépendait, et c'était bien le cas. Ils étaient partout, des loqueteux avec des yeux étincelants. Je trébuchai sur quelque chose, entendis leur respiration très près derrière moi. Je me relevai en proie à la panique et recommençai à courir, d'abord à travers un bosquet, puis un champ. À ce moment, je compris qu'ils jouaient avec moi. J'étais fichu.

Ils approchaient de toutes les directions. Ils s'arrêtèrent comme pour savourer leur victoire et se jetèrent sur moi. Des griffes puissantes et des dents pointues plongèrent dans ma chair et me brisèrent les os... »

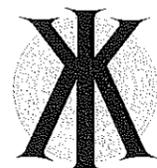
Certains humains n'ont plus leur place dans la société et finissent par devenir des marginaux se créant un mode de vie propre. Les Enfants de la Nuit font partie de ces gens-là, ce sont des humains pervers qui ne sont nulle part à leur place. Les Chacals forment un groupe de nomades, de meurtriers en série ayant leur propre culture. Les Nosferatu de Paris et les Fous des bas quartiers entrent aussi dans cette catégorie.

Ces individus vivant en bordure de nos collectivités constituent toujours des groupes fermés disposant de leurs propres chefs et de leurs propres lois. Ils ont bien sûr un point de vue unique sur ce monde dont ils se tiennent à l'écart dans la mesure du possible. Pour infiltrer leurs communautés, il faut appartenir à leur espèce. Il est difficilement possible de les tromper et de leur faire ainsi croire que l'on est un des leurs si ce n'est pas le cas. Il faudra apprendre un nouveau système de pensée, une culture particulière et peut-être même un langage inconnu.

Ces divers groupes ont parfois des contacts avec d'autres clans. Les Nosferatu et les Sangsues sont assez proches et ont des cultures similaires, les Fous et les Enfants de la Nuit ont également des points communs. Certains marginaux sont incapables de coopérer avec d'autres. Les Chacals sont tellement asociaux qu'ils parviennent avec peine à travailler en groupe. Ils n'entretiennent pas de contacts avec d'autres groupements. Les Enfants de la Nuit les plus rebelles ne communiquent pas avec les autres.

Les cultures marginales peuvent faire partie de la société ou lui être complètement extérieures. Les meurtriers en série et les Fous, par exemple, sont si étranges qu'ils vivent dans la clandestinité ou des endroits déserts. Les Nosferatu et les Lorelei font partie de la vie nocturne de nos villes.

Nous décrivons deux groupes qui vivent aux frontières de la société : les Lorelei, qui sont un élément important de la vie nocturne de Londres et de Los Angeles, et les Chacals qui ne font partie d'aucune communauté humaine.



Les Lorelei

Les Lorelei sont des humains ayant la Restriction « Assoiffé d'Âmes ». Celle-ci les oblige à se nourrir de la force vitale d'autrui pour échapper au vieillissement et à la mort. La première Lorelei vivait à Londres dans les années 20. Elles forment aujourd'hui un groupe culturel distinct dans cette cité où elles sont assez nombreuses. Le nom Lorelei, qui leur a été donné à cette époque, est utilisé pour décrire les créatures des deux sexes, bien que le terme fasse traditionnellement référence à une femme tentatrice ou à une sirène.

Les Lorelei volent l'énergie vitale de leurs amants. Lors d'un orgasme, l'individu libère une énorme quantité d'énergie brute alors que la résistance du corps humain s'amointrit. Les Lorelei peuvent dès lors dérober la force vitale de leurs partenaires. En

conséquence, les scores des Caractéristiques AGL, FOR et CON de la victime diminuent de 1D5 points. La force vitale est perdue à jamais ; une personne qui est la proie d'une Lorelei doit utiliser des points d'expérience pour regagner ses points de Caractéristiques. Si l'une d'entre elles tombe à zéro, l'amant meurt. Les Lorelei évitent généralement de tuer leurs compagnons, surtout si elles y sont attachées, mais cela peut survenir par mégarde.

Les Lorelei doivent reconstituer leurs points de Caractéristiques tous les mois. Celles qui ont des caractéristiques élevées doivent voler plus de force vitale que les autres. Si une Lorelei n'arrive pas à remonter ses scores dans le temps imparti, ses caractéristiques diminuent de façon permanente.

La source de la puissance et de la faiblesse des Lorelei est un parasite qui vit dans le corps et se nourrit d'une partie de la force vitale dérobée. C'est un virus qui infecte et transforme les cellules de son hôte, dont il augmente la Force et la

Constitution pour accroître ses propres chances de survie. Un humain ainsi infecté devient une nouvelle créature, altérée jusque dans ses gènes, bien qu'il conserve une apparence ordinaire.

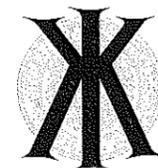
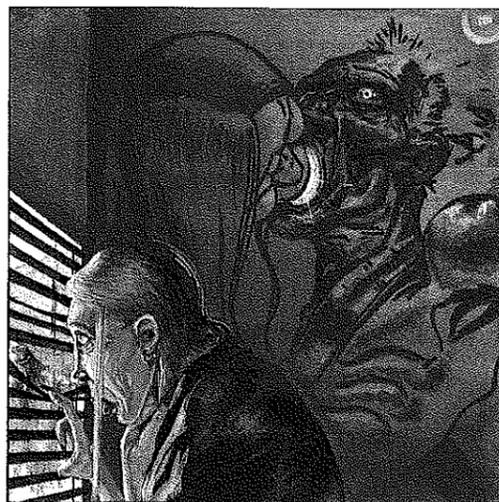
Le parasite infectant les Lorelei échappe aux normes de la médecine. Il peut se reproduire et s'installer dans le corps d'un humain approché par son porteur. Ce dernier peut le contrôler et décider d'infecter ou non une personne.

À l'issue d'une période d'incubation de 1D5 jours, le virus commence à envahir les cellules de la nouvelle Lorelei. Les symptômes sont une forte fièvre, des vertiges et des douleurs dans tout le corps. Les cellules subissent de profondes mutations pendant 1D10 semaines au bout desquelles le corps s'est transformé en Lorelei. Notez qu'une personne sur cinq ne

supporte pas la transformation et meurt. De même, un individu sur cinq résiste au virus et ne subit aucune altération, seulement trois sur cinq deviennent des Lorelei. Lancez 1D5 pour déterminer le résultat.

Historique de la Secte

La première Lorelei apparut en Angleterre au cours des années 1910. Il s'agissait de William Harcourt, un bel homme aux yeux bleus, aux cheveux blonds et au charme irrésistible. Fils d'un comte, il fréquenta les meilleures écoles, et plus tard Cambridge. Il y eut d'ailleurs plusieurs décès mystérieux dans ce vénérable établissement au moment où il y était inscrit. Ses amis les plus proches savaient que les victimes avaient toutes été les amants d'Harcourt. Lui, fidèle à son humour noir, se surnomma Lorelei, en référence à la sirène qui conduisait ses partenaires à la mort.



Le père de William mourut alors que celui-ci étudiait à Cambridge, le jeune homme hérita du titre en même temps que des propriétés de la famille. Son excentricité, ses nombreux amants des deux sexes le rendirent rapidement célèbre. Ses réceptions grandioses données dans sa maison de Londres et dans son immense domaine à la campagne contribuèrent largement à accroître sa popularité. Il avait le pouvoir de créer de nouvelles Lorelei et laissa derrière lui autant de victimes que de nouvelles Lorelei. Il voyagea également à travers l'Europe, en Italie, en France, en Allemagne et en Suisse, laissant de nombreux cadavres dans son sillage.

Dans les années trente, les frasques du Comte finirent par attirer l'attention de l'Église Anglicane, il fut alors emprisonné et mourut rapidement. Les Licteurs de Londres se mirent à traquer les Lorelei, ils ne parvinrent cependant qu'à exterminer un petit nombre avant que la seconde Guerre Mondiale n'éclate et ne mette un terme à leur chasse. Au moment de la Libération, les Lorelei étaient environ six cents. Leur nombre diminua progressivement jusque dans les années 60 où il n'en restait plus qu'une centaine.

À ce moment là, la Lorelei Michael Thompson entama des recherches sur le passé de William Harcourt. En 1972, il se rendit en Argentine et y resta pendant quatre ans. Lorsqu'il revint, il avait le pouvoir de créer des Lorelei. Depuis, leur nombre a augmenté et dépasse maintenant le millier, surtout aux États-Unis et en Angleterre. Durant les années 80 de petits groupes de Lorelei s'installèrent à Paris et à Rome, mais la plupart d'entre elles vivent toujours à Londres.

Description de la secte

Au début des années 80, mille deux cents Lorelei vivaient à Londres, et mille cinq cents à Los Angeles. Deux cents d'entre elles étaient réparties en petits groupes en dehors de la capitale anglaise. Elles furent presque toutes créées à cette époque. De nos jours, leur nombre n'augmente plus aussi rapidement car Michael Thompson s'efforce de ne pas attirer l'attention des Licteurs.

En tant que culture, les Lorelei existe depuis les années 20. Leur groupe était en grande partie constitué d'aristocrates anglais ayant l'apparence de jeunes hommes. Appelés les Premiers Nés, ils ont montré l'exemple aux plus jeunes. Cette coutu-

me a changé avec l'accroissement du nombre de Lorelei. Les plus jeunes restent entre eux et ignorent les Premiers Nés. C'est une des raisons pour laquelle Thompson a choisi de ne plus créer de Lorelei, particulièrement aux États-Unis où certaines d'entre elles sont entrées dans des gangs de Los Angeles et de New York.

Le groupe n'a pas de dirigeants officiels, bien que Michael Thompson occupe une position spéciale en raison de son pouvoir, supposé unique, de créer de nouvelles Lorelei. Cependant, il est souvent en désaccord avec ses contemporains vivant en Angleterre. Bien qu'ils aient perdu le soutien des plus jeunes, les Premiers Nés voudraient contrôler les leaders de la nouvelle génération de Lorelei.

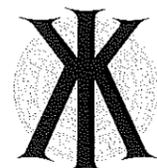
Autrefois, Harcourt sélectionnait ses compagnons parmi les jeunes cyniques et blasés de l'aristocratie anglaise. Michael Thompson, quant à lui, n'a fait aucune distinction entre les classes sociales. Si les Lorelei viennent aujourd'hui de tous les milieux, la plupart sont tout de même issues des classes moyennes et supérieures. Parmi celles vivant aux États-Unis, beaucoup ne sont pas d'origine anglo-saxonnes. Il y a deux fois plus d'hommes que de femmes, suite aux préférences sexuelles de Thompson.

Au cours des 80 dernières années, les Premiers Nés sont devenus riches et puissants. Ils doivent cependant dissimuler leur véritable nature. Ils paraissent ainsi vieillir et se présentent ensuite comme un héritier. Certains Premiers Nés ont également des connaissances en Magie, ce qui s'avère très utile pour maintenir ce subterfuge.

Alors que Londres et Los Angeles demeurent les centres dominants (et concurrents) de la culture Lorelei, de petits groupes se sont installés à Rome, Paris, Zurich et Athènes.

Plusieurs bars de Londres et de Los Angeles servent de lieux de rencontre pour les Lorelei. Un club londonien réservé aux hommes, le Tantalus Club, est un endroit où se réunissent de nombreux Premiers Nés, notamment pour décider des dispositions à prendre à l'égard de ces « fichus Américains ».

Les jeunes Lorelei s'habillent généralement de manière provocante et ont des coutumes et des moyens d'expression qui leur sont propres. Cependant, elles n'ont pas de signe de reconnaissance particulier. Toutes les Lorelei de Londres se reconnaissent entre elles.



Elles sont soucieuses de demeurer un élément naturel dans la vie nocturne de la cité et veulent surtout éviter d'avoir à se réfugier dans la clandestinité. Ainsi, elles n'attirent pas l'attention en utilisant des méthodes violentes contre leurs ennemis. Pour se débarrasser de leurs adversaires, elles préfèrent utiliser d'autres moyens tels que les fausses accusations ou les accidents maquillés.

Les Lorelei volent rarement la force vitale de leurs ennemis car elles ne peuvent se nourrir que de l'énergie des personnes vers lesquelles elles sont réellement attirées.

William Harcourt et Michael Thompson ont lâché quelques indices sur l'origine des Lorelei mais ont cependant refusé de révéler comment ils avaient reçu leur pouvoir particulier. Les Lorelei actuelles ont plus de connaissances sur les créatures non humaines que les autres Hommes, mais ne sont pas en contact avec de tels êtres.

En apparence, les Lorelei sont des humains à la recherche du plaisir et qui se détruisent souvent eux-mêmes dans leur quête de volupté et de distraction.

Bien que les Lorelei entretiennent des relations avec les Nosferatu de Paris, les deux groupes ne s'entendent pas particulièrement bien. Les Licteurs de Londres essaient de mettre la main sur les Lorelei, mais jusqu'à présent, l'influence locale de ces dernières a mis un terme à toutes leurs tentatives.

Club Paragon Los Angeles

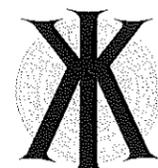
À la fin des années 80 et au début des années 90, le Club Paragon à Hollywood était le lieu de rendez-vous le plus populaire des jeunes Lorelei. Il s'agit avant tout d'une discothèque fréquentée par les homosexuels, il existe également un club adjacent dont l'accès est presque uniquement réservé aux Lorelei. Les humains peuvent devenir membres s'ils sont recommandés par au moins l'une d'entre elles. L'adhésion au club est très convoitée par tous les noctambules. Il n'est pourtant pas inhabituel que des humains s'y étant rendu aient définitivement disparu. Les Lorelei affirment que ceux qui viennent au club le font à leurs risques et périls.

Le propriétaire du Club se nomme Jason Knight, il s'agit d'une Lorelei libérale née dans les années 80. Il se rebelle ouvertement contre les Premiers Nés, mais ceux-ci n'ont pas osé l'attaquer publiquement.

Michael Thompson

Historique : Michael fut l'une des premières Lorelei engendrée par William Harcourt. Il est issu d'une famille immensément riche du sud-est de l'Angleterre et a été en cours avec Harcourt. Ils étaient déjà amants alors qu'ils étaient adolescents (ils sont tous les deux nés en 1900), avant d'être lui-même envoyé à Oxford et son compagnon à Cambridge. Ils se virent assez peu par la suite. Lorsque le nombre de Lorelei augmenta dans les années 20, Michael resta discret et évita ainsi la purge des années 30. Il devint plus tard une figure importante parmi ses congénères. Il hérita de la majeure partie des avoirs de Harcourt à la mort de ce dernier. Ses ressources financières et ses relations étaient désormais suffisantes pour lui permettre d'échapper à la vigilance des autorités. Dans les années 60, il commença à s'inquiéter du nombre décroissant de Lorelei. Michael découvrit que son ancien amant s'était rendu en Argentine lorsqu'il était enfant et qu'il s'était perdu dans des terres sauvages pendant plusieurs jours. Thompson s'y rendit également et disparut pendant quelques années au début des années 70. Lorsqu'il revint, il avait le pouvoir de créer de nouvelles Lorelei. Il est actuellement le seul à pouvoir le faire et cette faculté n'a fait qu'accroître son prestige aux yeux de ses semblables. Michael Thompson se rend de temps à autre à Londres où il a conservé l'hôtel particulier que possédait Harcourt.

Personnalité : Michael est le cœur des Lorelei de Los Angeles et il est prêt à les défendre à n'importe quel prix. Son voyage en Amérique du Sud a sub-



tilement altéré sa personnalité. Il est revenu plus secret et plus introverti que par le passé. Il s'est longtemps senti déphasé, craignant sa propre nature. Ce manque d'harmonie s'est manifesté sous la forme d'une obsession sexuelle. Actuellement, il a toujours besoin de s'emparer de la force vitale de ses partenaires pour survivre. Ceux qui ne le connaissent pas, rencontrent un jeune homme amical et réservé. Il a conservé un léger accent britannique aristocratique, mais peut à volonté en changer pour s'exprimer à la manière des habitants de Los Angeles.

Apparence : il paraît avoir une vingtaine d'années, mais quelque chose en lui fait qu'il est difficile de déterminer son âge avec certitude. Il est grand et mince, ses cheveux sont bruns et ses yeux noisettes. Il a le teint jaunâtre typique aux Lorelei.

Indications pour le Meneur de Jeu : parlez d'une voix douce. Arbolez un sourire impénétrable et soyez un peu arrogant.

MICHAEL THOMPSON			
AGL	28	EGO	22
FOR	27	CHA	17
CON	25	PER	14
APP	16	EDU	18

Taille : 1m85

Poids : 80 kg

Actions : 4

Bonus d'Initiative : + 14

Bonus aux Dommages : + 6

Capacité de Mouvement : 16 m/Round

Résistance aux Blessures :

6BS = 1BL

5BL = 1BG

3BG = 1BM

END : 127

Sombre Secret : se nourrit de la force vitale d'autrui

Faiblesses : Blocage Mental, Cauchemars, Malédiction, Obsession, Suicidaire

Avantages : Amis Influents, Bonne Réputation

Équilibre Mental : -70

Restrictions : Assoiffé d'Âmes

Facultés : Créer des Lorelei

Talents : Athlétisme 22, Chercher 18, Diplomatie 19, Discrétion 18, Séduction 20, Vigilance 18

Compétences Générales : Chanter 16, Commandement 16, Conduire 16, Connaissance du

Monde 15, Persuasion 16, Psychologie 15, Se Déguiser 16, Armes à Feu 18, Corps à Corps (Mains Nues, Poignard) 18, Escrime 18

Connaissances : Anglais 18, Art 15, Catalan 20, Espagnol 12, Étiquette 16, Français 18, Italien 14, Recherche d'Informations 16, Sciences Occultes 15

Connaissances Universitaires : Anthropologie 15, Archéologie 15, Chimie (Poisons & Drogues) 18, Histoire 15, Littérature 16, Théologie 15

Domicile : Los Angeles

Les Lorelei

Historique : la plupart des Lorelei de Los Angeles ont été créées au cours des années 80.

Personnalité : sentir le parasite transformer son corps, se rendre compte que l'on doit voler la force vitale des autres pour survivre provoque un choc qui n'est pas toujours facile à affronter. Les jeunes Lorelei ont tendance à être froides, arrogantes et même cruelles lorsqu'elles essaient de faire face à leur nouvelle situation. La moitié d'entre elles, au moins, sont des hommes homosexuels ou bisexuels. Elles sont aussi plus extrêmes que ne l'ont traditionnellement été leurs aînées. La culture des plus jeunes est semblable à celle des autres jeunes de Los Angeles et ne constitue plus un groupe aussi fermé qu'auparavant.



Apparence : elles sont jeunes et paraissent avoir entre quinze et vingt-cinq ans. Elles sont séduisantes, fières et soignent leur apparence.



Indications pour le Meneur de Jeu : comportez-vous comme un adolescent arrogant, portez des lunettes de soleil et faites semblant d'être indifférent à tout ce qui se déroule autour de vous.

LES LORELEI	
AGL 2D10 (11)	EGO 2D10 (11)
FOR 10+1D10 (16)	CHA 10+1D10 (16)
CON 10+1D10 (16)	PER 2D10 (11)
APP 10+1D10 (16)	EDU 2D10 (11)

Actions : 2

Bonus d'Initiative : +/- 0

Bonus aux Dommages : + 2

Capacité de Mouvement : 6 m/Round

Résistance aux Blessures :

5BS = 1BL

4BL = 1BG

3BG = 1BM

END : 89

Sombre Secret : se nourrit de la force vitale d'autrui

Faiblesses : variables

Avantages : variables

Équilibre Mental : -50

Restrictions : Assoiffé d'Âmes

Talents : Athlétisme 17, Chercher 11, Séduction 15, Vigilance 11

Compétences Générales : variables

Connaissances : variables

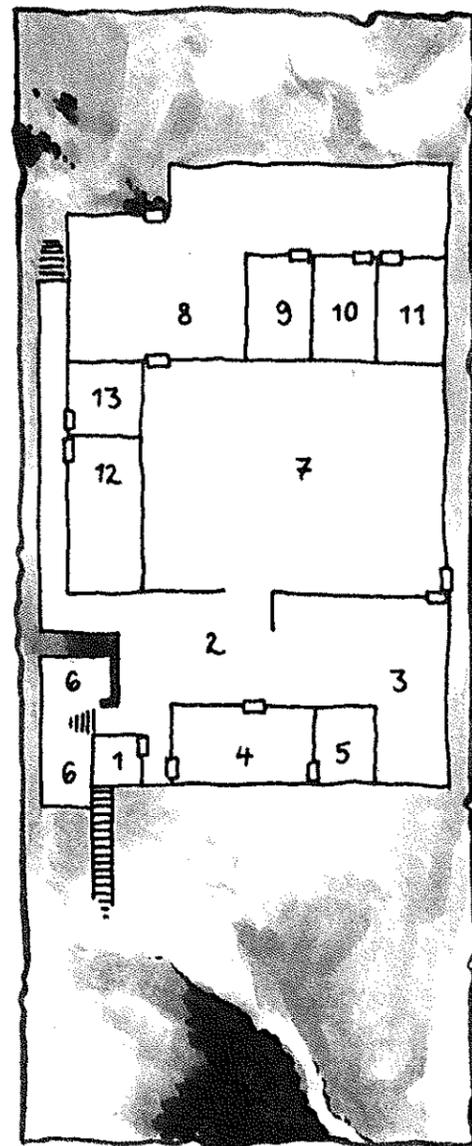
Le Parasite

Le Parasite, encore appelé Familier, est le virus qui engendre les Lorelei et leur donne leur capacité spéciale. Il envahit les cellules du corps et modifie leur structure, afin que l'hôte devienne incapable d'absorber de la nourriture. Le porteur du virus est également immunisé contre toutes les maladies et affections. Aussi longtemps que le parasite « se nourrit », l'hôte ne vieillit pas. Le parasite octroie la faculté de vivre de la force vitale d'autrui. Bien qu'il soit doté d'une intelligence limitée, le Familier est également un individu. Il est en contact télépathique avec l'être qu'il habite et lui suggère les victimes appropriées.

Plan du Club Paragon

1. Vestiaire : les non-adhérents sont refusés, les humains ne peuvent entrer que s'ils sont accompagnés par une Lorelei connue. Les Premiers Nés et leurs sympathisants peuvent entrer mais sont considérés avec méfiance.

2. Bar extérieur : les Lorelei les plus jeunes, qui ont été créées au cours des deux ou trois dernières années se rencontrent ici. Cet endroit est très bruyant, la musique est forte, violente et puissante.



De nombreuses drogues circulent, notamment celles qui sont le plus à la mode. Des écrans de télévision sont accrochés au plafond et diffusent les derniers clips vidéo. Les Lorelei plus âgées ne restent jamais longtemps dans cette pièce.

3. Bar intérieur : le groupe entourant Jason Knight reste là. Ce lieu est beaucoup plus calme que le bar extérieur. Quelques célébrités d'Hollywood y ont été aperçues.

4. Cuisine : la cuisine est un vestige du club qui existait avant le Paragon. Les Lorelei n'en ont pas besoin, mais il est toujours entretenu. Quelques drogues de synthèse sont fabriquées ici.

5. Réserve : Les personnes qui ont déplu aux Lorelei sont retenues ici en attendant que se présente l'occasion de s'en débarrasser.

6. Toilettes : à gauche pour les hommes, à droite pour les femmes (peu nombreuses).

7. Piste de danse : les habitués ne commencent vraiment à danser qu'après 23h et la piste est envahie dès minuit. La musique est semblable à celle qui est passée dans la plupart des autres bars et discothèques de Los Angeles (Dance, Techno, Rock FM). Knight est connu pour lancer les modes et les DJ de nombreuses boîtes viennent ici pour y puiser de l'inspiration.

8. Salon : des tables de billard et des fauteuils confortables sont disposés dans cette pièce.

9-11. Appartements privés : ils sont utilisés pour les réunions privées et les rendez-vous galants.

12. Bureau de Knight : c'est une pièce meublée d'accessoires de style art-déco. Le bureau en verre est jonché de papiers.

13. Bureau de Bill Chambers : le comptable du club n'est pas un Lorelei. Son bureau est ordonné et tout à fait banal.





Les Chacals

« Chacals » est le nom générique donné aux groupes de meurtriers en série qui parcourent les grands axes routiers de l'Europe et des États-Unis, tuant les gens au hasard de leurs rencontres. Ils opèrent seuls mais ont créé une vague organisation : des lieux de rencontre et un réseau de contacts. Les Chacals se rassemblent dans des lieux particuliers à des dates précises. Il est possible de repérer ces endroits à posteriori par le biais des nombreux meurtres et disparitions enregistrés à une époque et dans un secteur déterminés.

Historique de la Secte

Les meurtriers errants ne sont pas un phénomène nouveau, ils existent depuis l'âge du bronze. Ils chassent sur d'immenses étendues, assassinant des dizaines, des centaines voire même des milliers de personnes. L'Europe en est infestée, mais ils sont étrangement rares en Asie et en Afrique. Le réseau des Chacals s'est constitué au Moyen Âge. Des observations astrologiques, dans lesquelles les positions de Mars, Saturne et de la Lune sont particulièrement importantes, déterminent le jour des réunions. Les Enragés, des Chacals particulièrement féroces que l'on dit être en contact avec les puissances infernales, décident de la date et du lieu du prochain rassemblement.

Les anciens carrefours servent de lieu de rencontre. En Europe, il peut s'agir d'endroits où des routes se croisaient il y a quelques milliers d'années et qui sont maintenant au milieu de champs ou de forêts. En Amérique, ces points de rencontre sont apparus au cours des XVIIIe et XIXe siècles. La police ayant prêté de plus en plus d'attention aux Chacals, les groupes américains se sont mis à changer leurs

lieux de rendez-vous d'année en année. Le nombre de Chacals a beaucoup augmenté après la seconde guerre mondiale, surtout aux États-Unis. Ils n'étaient que quelques centaines des deux côtés de l'Atlantique, ils sont actuellement plusieurs milliers et leur nombre ne cesse de s'accroître. Les Chacals les plus âgés craignent un effondrement de leur culture à cause de cette augmentation. Depuis les années 80, le mouvement subit d'importantes purges. Les nouveaux Chacals sont dirigés vers de faux lieux de rendez-vous où ils sont massacrés par leurs aînés qui veulent ainsi maîtriser la population de l'espèce. Cette tentative de contrôle n'a pas encore abouti. Aux États-Unis, de nouveaux Chacals apparaissent chaque jour.

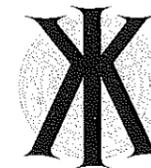
Description de la Secte

Il y a entre deux et trois mille Chacals en Europe, ils sont environ mille cinq cents à assister aux grands rassemblements qui ont lieu une fois par an. Il sont deux fois plus nombreux aux États-Unis où ils sont entre quatre et cinq mille répartis en quatre groupes qui ont chacun leurs propres rencontres. L'Amérique du sud en compte quatre ou cinq mille divisés en six groupes. L'Inde, qui était jusque là relativement épargnée, abrite un groupe de moindre importance qui grossit rapidement et atteindra bientôt le millier.

Les Chacals sont des loups solitaires, ils manquent terriblement

d'organisation. Leurs grandes réunions n'ont ni chef ni ordre du jour.

Respectant les anciennes traditions, les nouveaux Chacals écoutent les enseignements des plus anciens. Leurs réseaux permettent de propager les informations concernant les actions de la police,



Les Grands Rassemblements

les nouveaux terrains de chasse, les actions d'éclats, etc.

Les Chacals n'ont ni chef, ni hiérarchie. Les Enragés n'ont pas d'influence réelle, ils ne font que déterminer les lieux et dates des réunions. Ils ne se rencontrent que rarement en dehors de leurs grandes assemblées.

Les serial killer sont des gens mentalement dérangés, leur folie est telle qu'ils poursuivent leurs assassinats après leur mort, et encore dans la vie suivante. Certains prétendent qu'ils ne peuvent supporter d'être piégés dans l'illusion et ne peuvent être soignés à moins d'être libérés. D'autres pensent qu'ils ont été meurtris durant leur enfance. Les Chacals sont issus de toutes les classes sociales et de tous les pays, bien que l'Europe soit le continent le mieux représenté. Ils sont presque tous de sexe masculin. Tous les Chacals se fient à leur habileté et à leur force pour échapper à leurs poursuivants. Les réseaux sont leur seul intérêt commun, le groupe ne dispose d'aucune ressource matérielle.

Les Chacals vivent à l'écart de la société, dans des lieux sauvages ou dans des maisons abandonnées. Ils n'ont pas de domicile et ne restent jamais longtemps au même endroit.

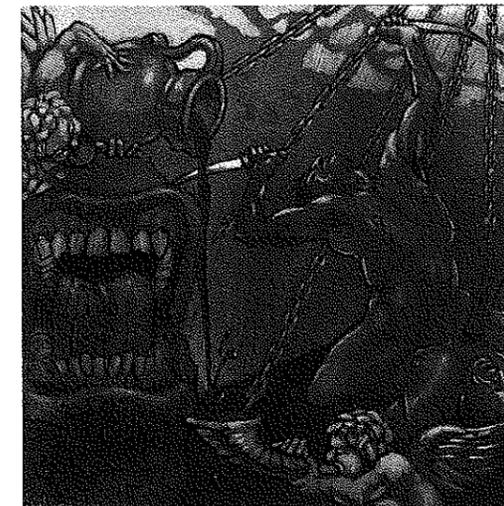
Ils ont une odeur particulière que les autres Chacals savent reconnaître. Ils peuvent sentir un intrus à une distance de dix mètres environ.

Le meurtre, souvent rituel, est le seul mode de vie que connaissent les Chacals. Ils tirent une grande jouissance de la peur ressentie par leurs proies et de leur pouvoir sur la vie d'autrui. Ils ont besoin de ces émotions, il s'agit d'une véritable obsession.

Aux États-Unis, les Chacals sont en contact avec les Serviteurs de la Bête, des meurtriers en série qui vénèrent une incarnation d'Astaroth. Tout comme de nombreux Chacals américains adorent la Bête, il est notoire que certains Chacals honorent des incarnations d'Ange de La Mort ou de Razides. Trop absorbés par leur désir insatiable de tuer, ils ne font pas des disciples très dévoués.

Leur culture n'est pas accessible aux étrangers, ceux-ci sont immédiatement tués s'ils osent approcher. Aucune autre secte ou créature, à l'exception d'Astaroth et des Anges de la Mort, n'ont affaire avec eux. Les Chacals peuvent terrifier même un Ange de La Mort. Ils présentent des caractéristiques qui sont incompréhensibles ou indomptables pour Astaroth. Toutes les sociétés humaines, y compris les organisations contrôlées par des Licteurs, tentent de les exterminer.

Les plus grandes assemblées ont lieu lorsque Mars et Saturne sont en opposition et que la Lune est sur son déclin. Les lieux de rencontre traditionnels sont les anciennes croisées de chemins éloignées des zones habitées. Ces derniers temps, de nouvelles aires de rendez-vous ont été choisies, elles se trouvent généralement à la périphérie des grandes villes et dans des usines désaffectées. Aux États-Unis, des assemblées ont été tenues dans des motels proches des carrefours habituels. Les Chacals arrivent sur place quelques jours avant la réunion. Au cours de la semaine qui la précède, ils ne tuent personne et jeûnent. La veille du grand jour, ils attendent la nuit pour allumer des feux et



descendre en ville pour chercher de la nourriture et de l'alcool. Là où la population locale connaît l'existence du lieu de rendez-vous, les habitants laissent souvent des animaux ou de la nourriture devant leurs maisons pour satisfaire les visiteurs. Ils verrouillent ensuite portes et fenêtres et restent enfermés dans leurs maisons.

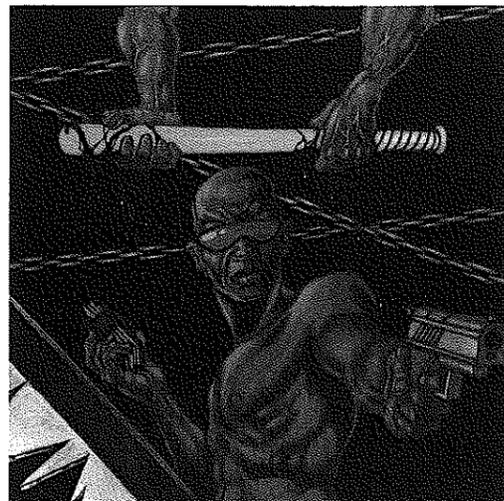
Le jour de l'assemblée, les Chacals passent leur temps à manger, boire et discuter. Lorsque minuit approche, Coyote arrive. Coyote est un Chacal à l'Équilibre Mental très faible et d'apparence inhumaine. Lorsqu'il paraît, les Enragés deviennent comme fou et s'en vont chasser. Les autres Chacals les suivent un peu plus tard. Passé minuit, le camp est vide.



Le grand rassemblement est le seul jour où les Chacals chassent ensemble. Ils attaquent sauvagement toute personne qu'ils rencontrent et ne prennent pas la peine de cacher les corps de leurs victimes. S'il ne trouve personne à l'extérieur, ils entrent dans les fermes et les maisons et massacrent tous les habitants. À l'aube, ils se dispersent et quittent les lieux aussi vite que possible. Les enquêteurs ne retrouveront que les restes de la fête et des corps horriblement mutilés.

Les Chacals

Historique : les Chacals sont en majorité des hommes âgés de trente à cinquante ans. Ils ont les traits fatigués, ils sont barbus et vêtus de haillons. Certains sont des femmes, des adolescents ou des personnes âgées. Cela reste cependant exceptionnel, ces individus sont trop proches des victimes habituelles des Chacals et risquent d'être éliminés par leurs congénères.



Personnalité : ils sont humains, mais leur personnalité est tourmentée. Ils sont dépourvus de toute empathie et sont incapables d'entretenir des relations avec d'autres êtres humains. Même lorsqu'ils se rassemblent, ils ne sont qu'un ensemble d'individus introvertis, ne communiquant que très superficiellement. Ils sont saisis d'une terrible angoisse chaque fois qu'une personne qui pourrait devenir intime se trouve près d'eux. C'est la raison pour laquelle ils ne cherchent pas à créer de lien à l'intérieur du groupe. Les Chacals doivent cepen-

tant respecter leurs congénères et ceux qui ne paraissent pas à s'intégrer à la bande courent le risque d'être tués par les autres. Chaque fois que l'un d'entre eux commet un meurtre, il le fait pour se dire quelque chose à lui-même. Il ne considère jamais sa victime comme une autre personne et n'a aucune connaissance des autres humains. Dans chaque assassinat bestial, le Chacal essaie d'apprendre quelque chose sur lui et cherche à s'exprimer. Hélas, le soulagement est toujours bref, il lui faut tuer, encore et encore...

Indications pour le Meneur de Jeu : soyez réservé, froid, inaccessible, votre regard est inexpressif et votre voix glaciale.

LES CHACALS			
AGL	10+1D10 (16)	EGO	2D10 (11)
FOR	10+1D10 (16)	CHA	1D10 (6)
CON	10+1D10 (16)	PER	10+1D10 (16)
APP	1D10 (6)	EDU	1D10 (6)

Taille : 1m80

Poids : 90 Kg

Actions : 3

Bonus d'Initiative : + 4

Bonus aux Dommages : + 3

Capacité de Mouvement : 8 m/Round

Résistance aux Blessures :

5 BS = 1 BL

4 BL = 1 BG

3 BG = 1 BM

END : 89

Sombres Secrets : Criminel, Victime d'un Crime

Faiblesses : Blocages Mentaux, Égoïsme, Manie, Mauvaise Réputation, Obsession, Recherché, Suicidaire

Avantages : Supporter Faim/Soif, Supporter la Douleur

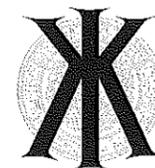
Équilibre Mental : -75

Talents : Athlétisme 16, Chercher 16, Discretion 16, Vigilance 16

Compétences Générales : Conduire 12, Filature 16, Grimper 16, Survie 12, Armes à Feu 16, Corps à Corps (Poignards, Mains Nues et Armes Contondantes) 16, Lancer 16

Connaissances : Électronique 12, Mécanique 12

Équipement : couteaux de combat, haches, matériel de camping



Les Enragés

Historique : ce sont les Furies des Chacals. Ils ont basculé dans la folie et ne sont plus acceptés par la société, pas même par les fous itinérants. Ils se cachent durant le jour et chassent la nuit, vivant comme de simples prédateurs et se nourrissant du produit de leur chasse. Ils ne sont pas doués de raison mais ont la faculté de comprendre le langage des planètes et des étoiles. Ce sont eux qui déterminent la date et le lieu de la prochaine rencontre des Chacals. Les Mages qui les ont étudiés pensent qu'ils ont le talent singulier de prédire l'avenir. Ils ont perdu la capacité d'appréhender le temps, pour eux, le passé, le présent et le futur se confondent.

Personnalité : les Enragés sont complètement déments et incapables de communiquer avec qui que ce soit d'autres que des Chacals.

Apparence : leur aspect se rapproche de celui des Chacals, ils ont cependant un système pileux extrêmement développé.



Indications pour le Meneur de Jeu : criez comme un hystérique, votre regard doit être vide. Agissez tel un aliéné.

LES ENRAGÉS			
AGL	10+1D10 (16)	EGO	1D10 (6)
FOR	10+2D10 (21)	CHA	1D5 (3)
CON	10+1D10 (16)	PER	10+1D10 (16)
APP	1D10 (6)	EDU	1D5 (3)

Taille : 1 m80

Poids : 90 Kg

Communication : comprennent quelques mots simples, mais sont eux-mêmes incapables de parler.

Actions : 3

Bonus d'Initiative : + 4

Bonus aux Dommages : + 4

Capacité de Mouvement : 8 m/Round

Résistance aux Blessures :

5 BS = 1 BL

4 BL = 1 BG

3 BG = 1 BM

END : 84

Sombre Secret : Criminel, Victime d'un Crime

Faiblesses : Blocages mentaux, Manie, Mauvaise Réputation, Obsession, Recherché, Suicidaire

Équilibre Mental : -120

Altérations Physiques : Système pileux hypertrophié, Changement de Forme, Crocs et griffes en acier, Purgatoires (voir page 116 du livre de règles), Queue, Stigmates

Talents : Athlétisme 18 Chercher 13, Discretion 16, Vigilance 13

Compétences Générales : Grimper 18, Filature 16, Survie 12, Armes à Feu 16, Corps à Corps (Poignard, Armes Contondantes et Mains Nues) 19, Lancer 21

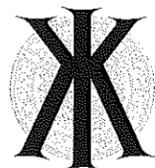
Connaissances : Sciences Occultes (Astrologie uniquement) 20

Armes Naturelles : Crocs (Dom -5), Griffes (Dom -7)

Équipement : Poignard ou autre arme simple

Les Ombrines

Historique : ce sont les âmes des Chacals décédés restées dans notre Réalité pour continuer à tuer en possédant les vivants. Les Ombrines contraignent leurs victimes à assassiner d'autres gens, comme elles le faisaient elles-mêmes lorsqu'elles étaient encore en vie. Elles commencent toujours par assassiner les proches du possédé. Celui-ci est parfaitement conscient de ce qui survient mais est incapable de réagir. La victime sombre généralement dans la folie après quelques meurtres et met fin à ses jours dès que l'Ombrine quitte son corps. Les Ombrines se rendent fréquemment aux rassemblements des Chacals dans l'enveloppe physique du possédé. La plus grande faiblesse d'une Ombrine réside dans le fait qu'elle ne peut pas



quitter un cadavre et a besoin d'un délai de 1D10 minutes pour abandonner un corps vivant. Ainsi, si leur hôte est en danger de mort, elles lui ordonneront de s'enfuir et s'il a été trop sérieusement touché, elles chercheront une autre victime. Elles ne peuvent prendre possession que de personnes désespérées et agressives ayant un Équilibre Mental négatif.

Personnalité : les Ombrines ont perdu la plupart de leur Humanité. Elles sont encore plus cruelles que les Chacals vivants.

Apparence : ces êtres sont des âmes que nos sens ne peuvent percevoir.

Indications pour le Meneur de Jeu : reprenez le comportement d'un Chacal et aggravez le encore.

LES OMBRINES	
EGO	10 + ID10 (16)
CHA	ID10 (6)
EDU	ID10 (6)

Toutes les autres Caractéristiques sont empruntées au corps possédé.

Sens : ceux de leur hôte

Communication : comme le possédé

Caractéristiques Secondaires : en fonction des scores du possédé

Compétences : le possédé conserve les Compétences liées aux Talents Athlétisme, Chercher, Discretion et Vigilance. Celles qui sont liées aux Talents Comédie, Diplomatie, Empathie, Mémoriser et Orientation sont celles du Chacal défunt. Le Talent Séduction correspond à la moyenne des scores de l'hôte et de l'Ombrine. Les Connaissances sont bien sûr celles de l'Ombrine.

Magie : capacité naturelle à posséder d'autres personnes. Il est cependant nécessaire que l'Ombrine ait un Score d'EGO supérieur à celui de sa victime.

Espérance de Vie : subsiste jusqu'à ce que l'âme du Chacal soit réincarnée ou aille en Enfer

Coyote

Historique : il est le « Saint Patron » des Chacals. C'est un homme qui vient aux Grands Rassemblements et participe aux chasses des Chacals. Son arrivée est le signal de l'ouverture de la Chasse.

Personnalité : Coyote n'est que faim et besoin de tuer.

Apparence : de taille normale, sa peau est noire tout comme ses yeux. Des excroissances osseuses saillent de sa peau. Ses mains sont armées de griffes redoutables et ses crocs sont tranchants comme des lames de rasoir.

Indications pour le Meneur de Jeu : arborez un regard vide et rugissez. Prenez la posture d'un animal.

COYOTE			
AGL	26	EGO	12
FOR	30	CHA	6
CON	30	PER	22
APP	3	EDU	2

Modificateur au Jet de Terreur : -5

Taille : 1 m90

Poids : 120 Kg

Sens : Vision Infrarouge

Actions : 4

Bonus d'Initiative : + 14

Bonus aux Dommages : + 7

Capacité de Mouvement : 13 m/Round

Résistance aux Blessures :

7 BS = 1 BL

6 BL = 1 BG

4 BG = 1 BM

Peut subir 2 BM

END : 132

Protection Naturelle : 2

Faiblesses : Obsessions, Peur de la Lumière du Jour, Recherché, Schizophrénie, Suicidaire, Tueur Obsessionnel

Équilibre Mental : -250

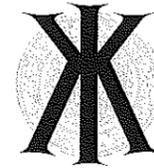
Restrictions : Contrôlé par les Astres (il les suit au cours de ses errances)

Facultés : Envoûte toutes les personnes affligées d'un Équilibre Mental compris entre -40 et -100. Peut modifier sa perception du Temps et de l'Espace. Abaisse temporairement l'Équilibre Mental d'une personne de 50 points si celui-ci était déjà Négatif avant qu'il ne la rencontre.

Talents : Athlétisme 25, Chercher 17, Discretion 26

Compétences Générales : Filature 20, Grimper 25, Survie 20, Corps à Corps (Armes Contondantes, Poignard et Mains Nues) 28, Lancer 30

Armes Naturelles : Crocs (Dom -5), Griffes (Dom -6)



L'Ombre Lumineuse de Coyote

Historique : Coyote est en conflit avec son Ombre de Lumière (voir Livre de Règles p.203). Cette dernière n'est jamais à plus d'un kilomètre de Coyote, elle essaie en vain de l'empêcher de faire du mal. Si l'Ombre vient à être détruite, elle se reformera tant que Coyote subsistera.

Personnalité : elle est patiente, triste et pensive. Son seul but est de convertir son sombre jumeau, le reste ne compte pas. Quelles que soient les circonstances, elle ne recourra jamais à la violence.

Apparence : l'Ombre Lumineuse a conservé la plus grande partie de l'ancienne apparence humaine de Coyote, celle d'un jeune homme de race noire aux yeux tristes, coiffé à la rasta.

Indications pour le Meneur de Jeu : parlez calmement et amicalement, soyez un peu distrait.

L'OMBRE LUMINEUSE			
AGL	26	EGO	12
FOR	30	CHA	6
CON	30	PER	22
APP	3	EDU	2

Taille : 1 m90

Poids : 120 kg

Sens : vision Infrarouge

Actions : 4

Bonus d'Initiative : + 14

Bonus aux Dommages : + 7

Capacité de Mouvement : 13 m/Round

Résistance aux Blessures :

7 BS = 1 BL

6 BL = 1 BG

4 BG = 1 BM

Peut subir deux BM

END : 132

Protection Naturelle : 2

Équilibre Mental : + 250

Restrictions : doit suivre son jumeau

Facultés : envoûte toute personne dotée d'un Équilibre Mental compris entre -40 et -100. Peut modifier sa perception du Temps et de l'Espace. Augmente temporairement de cinquante points un Équilibre Mental déjà positif.

Talents : Athlétisme 26, Chercher 16, Discretion 24, Empathie 16, Vigilance 16

Compétences Générales : Filature 16, Survie 20, Corps à Corps (Mains Nues, Poignard) 30, Lancer 30





Gaïa

La Terre Vivante

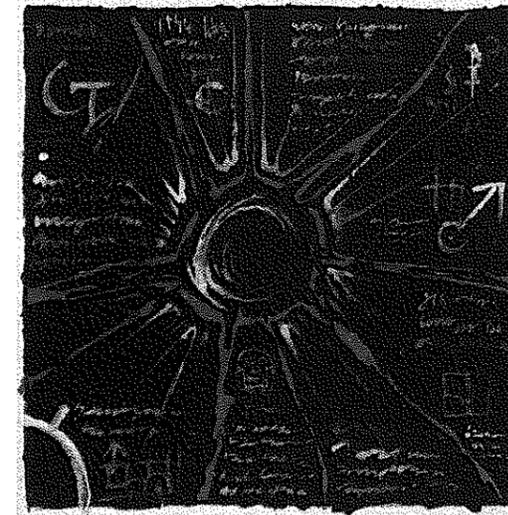
Le sable est traître à Al-Massour. Nous étions coincés dans un oued encaissé entre deux falaises et rempli de sables mouvants. La chaleur était si intense que l'air en vibrail. Dégager ces maudits engins tout-terrain est toujours un cauchemar, ils ne font que s'enfoncer davantage à mesure que l'on essaie de les désensabler. Pour couronner le tout, nous n'étions pas seuls.

La première roquette fut tirée du haut de la falaise. L'une des voitures explosa, projetant des éclats métalliques et des morceaux de chair brûlés. Nous nous jetâmes au pied des rochers au moment où un second projectile fonçait sur nous, Luc et Nicole disparurent dans l'explosion. Les rafales pleuvaient de tous les côtés, une balle m'atteignit et me fit tomber. Les tirs cessèrent soudain. J'entendis le rugissement lointain des moteurs, ils quittaient les lieux avec leurs jeeps.

Je parvins à me lever difficilement, même si ça faisait mal. De la fumée montait des voitures démantelées, mais à travers la souffrance, je percevais autre chose. Les falaises paraissaient plus hautes, plus régulières. Quelque chose bougea dans l'ombre. Des yeux étincelants me fixaient, le sable sous mes pieds ondoyait doucement, comme s'il était vivant. J'étais en train de m'enliser. Il était inutile de lutter... Le sable me tira à lui inexorablement. Mon uniforme fut mis en pièces, ma peau brûlait. Le sable pénétra par tous les orifices de mon corps. J'étais avalé par un être de sable palpitant qui lentement abrasait ma peau, mon corps, jusqu'à mes os. »

Métropolis n'est pas le seul endroit invisible à nos yeux, dissimulé par les Illusions. Lorsque nous contemplons la Réalité, hors des villes et des zones habitées, nous découvrons d'autres dimensions au delà de nos cités.

L'une d'elles est Gaïa, la Terre Vivante. Nos forêts et nos steppes sont des fragments de l'immense plaine sauvage, où la seule loi est de manger ou d'être mangé. Gaïa est la force vitale impi-



toyable, la survie est l'unique but, elle se manifeste sous la forme d'une nature sauvage et fertile. Avant que nous ne soyons emprisonnés par le Démon, Gaïa était le jardin d'Eden de nos légendes. Nous avions alors le pouvoir de jouer au milieu des dangers de cette terre sauvage et nul ne craignait la mort. Désormais, nous sommes devenus si faibles qu'une confrontation avec la Terre Vivante conduit la plupart du temps à un désastre.



Les Portes Ouvrant sur Gaïa

Certaines déchirures de l'Illusion s'ouvrent sur la nature vierge, ce sont des portails menant à Gaïa. Au début de notre captivité, de nombreuses voies conduisaient à la Terre Vivante. Désormais, les terres vierges se sont raréfiées, on ne les trouve plus que dans les régions montagneuses les plus reculées, les forêts profondes et les régions polaires. Les portails ouvrant sur Gaïa ressemblent à des altérations de la nature, une subtile transformation de la végétation, un changement de climat ou des conditions météorologiques étranges. Ce sont les indices indiquant que le secteur est ouvert sur Gaïa. Une créature qui se déplace en direction du centre de la zone risque de se perdre dans la Terre Vivante et de ne jamais retrouver le chemin du retour.

Divers types de nature coexistent dans Gaïa. Il y a des plateaux recouverts de glace et des forêts tropicales, des golfes peu profonds et des lacs insondables, des massifs coralliens étranges et des animaux inconnus dans l'Illusion.

Les fragments de nature servant de portails sont constitués du même type de terrain que la partie de la Terre Vivante vers laquelle ils conduisent. Il existe des portes menant aux forêts de Gaïa en Amazonie entre les rivières Tefé et Tapauá, dans le Sarawak à Bornéo, dans les Carpathes à la frontière entre l'Ukraine et la Roumanie, au Nord du Canada et au centre de la Tanzanie.

Les portails donnant sur les zones désertiques sont situés au cœur du Sahara, à Takla Makan en Asie, Rub'al Khali en Arabie et dans le désert australien de Great Victoria. Ceux qui sont situés dans l'Himalaya, Tianzhen, les Andes et la partie nord des Rocheuses conduisent vers les régions montagneuses de Gaïa. Dans l'Antarctique et au centre du Groenland, ils ouvrent sur les vastes plaines glacées de Gaïa.

Les humains qui habitent à proximité des portails ont appris à vivre avec la force émanant de Gaïa afin de ne pas être, par mégarde, attirés en son sein. Ils portent des amulettes et ont recours à des sortilèges qui les aident à éviter ces lieux, ou à en ressortir s'ils devaient y pénétrer par erreur.

La Terre Vivante s'est parfois répandue dans notre réalité. Certaines parties de nos forêts ont

acquis les caractéristiques de Gaïa, en d'autres lieux la terre et les pierres sont maintenant pourvues d'âmes. Les humains peuplant ces manifestations de la Terre Vivante sont redevenus primitifs, comme en témoignent récemment les sauvages de Lapland. Ces êtres ont régressé en quelques mois lorsque la Terre Vivante s'est étendue au nord de la Finlande.

Voyager à Travers les Illusions

Certains animaux sauvages ont la capacité de voir la Terre Vivante et peuvent emmener un humain avec eux à travers les Illusions. Les loups, les coyotes, les oiseaux, les ours et les cerfs sont connus pour posséder cette faculté. De nombreuses créatures natives de Gaïa apparaissent dans nos mythologies : les faunes, les dryades, les satyres et les licornes ne sont que quelques exemples. Elles appartiennent toutes à la Nature Sauvage et peuvent y entraîner un humain. Quelques gros prédateurs viennent parfois dans notre Réalité en quête de nourriture, ils chassent de préférence les hommes ou les animaux domestiques.

Les Dingos

Historique : les Dingos représentent le lien le plus fort entre l'Humanité et Gaïa. Avant notre emprisonnement, les Dingos étaient nos compagnons de chasse dans la Terre Vivante. Ils errent désormais en bandes entre Gaïa et notre réalité. Ils peuvent entraîner des humains dans Gaïa.

Apparence : ils ressemblent à des chiens, mais sont plus gros et plus vigoureux. Nos chiens domestiques sont des descendants des Dingos.

LES DINGOS

AGL	10+1D10 (16)	EGO	1D10 (6)
FOR	2D10 (11)	PER	3D10 (17)
CON	10+1D10 (16)		



Portail vers Gaïa

Sort de la Connaissance de la Passion

Longueur : 1 m

Taille : 1 m25

Poids : 60 kg

Sens : odorat développé. Perçoivent les mouvements avec une grande précision.

Actions : 3

Bonus d'Initiative : + 4

Bonus aux Dommages : + 2

Capacité de Mouvement : 7 m/Round

Résistance aux Blessures :

5BS = 1BL

4BL = 1BG

2BG = 1BM

END : 84

Protection Naturelle : 2

Talents : Athlétisme 13, Chercher 12, Discrétion 16

Compétences Générales : Pister 17, Corps à Corps 16

Habitat : Gaïa

Nombre de Créatures Rencontrées : 5D10

Les Portails Magiques

Les Conjureurs, particulièrement les Mages de la Passion, peuvent créer de nouveaux portails donnant sur la Terre Vivante à l'aide de quelques rituels. Ils ont besoin de quelque chose ressemblant à une terre inculte pour lancer leur sort, il n'est cependant pas nécessaire que celle-ci fasse réellement partie des endroits sauvages où existent ces portails. Un ensemble de constructions à l'abandon ou un bosquet d'arbres centenaires suffira. Avant de procéder au Rituel, le magicien doit consacrer un sanctuaire temporel à l'endroit qui a été choisi.



Ce rituel permet d'ouvrir un portail qui apparaît sous la forme d'une transformation de la nature entourant le Conjureur. Les créatures peuplant Gaïa s'apercevront de sa création et pourront pénétrer dans notre Réalité à travers ce portail. Si le sort est lancé à partir de Gaïa, le Conjureur crée une porte vers notre monde.

Niveau de Connaissance : 15

Perte d'END : 50

Accessoires : un organisme vivant appartenant à l'écosystème avec lequel le magicien veut établir un contact, par exemple un scorpion pour une région désertique, un Edelweiss pour des régions alpines, etc.

Cercle de Protection : un simple cercle tracé à même le sol, celui-ci doit être scellé avec le sang du magicien. Il est destiné à le protéger des créatures natives de Gaïa et de la puissance de la Terre Vivante.

Invocation : agitation rythmée de Maracas remplis de grains de riz, de maïs ou d'autres graines. Une mélodie inarticulée.

Gestuel : une danse lente et rythmée le long du bord intérieur du cercle.

Visualisation : le conjureur se débarrasse peu à peu de ses pensées abstraites et se concentre sur les impressions directes. Aucune visualisation n'est nécessaire.

Durée du Sort : 24 heures

Durée de l'Invocation : 1 heure



La Terre Vivante

Gaïa n'est que vie, la terre, les arbres et les pierres sont vivants et conscients. Tout dans Gaïa est guidé par la volonté de se nourrir, de croître, de se multiplier et de survivre. Le sol et les pierres peuvent dévorer des promeneurs imprudents, les arbres tendent leurs branches pour s'emparer de toutes créatures vivantes. Les prédateurs sont terribles. Tous les âges de la Terre sont réunis dans Gaïa. On y trouve toutes les plantes et animaux existant ou ayant existé, des amphibiens aux dinosaures en passant par les mammouths.

Différents types de nature sont présents et se mêlent aux autres, de nouvelles espèces sont constamment engendrées. Le changement est si rapide qu'une forêt peut se transformer en désert en l'espace de quelques années. Les mutations sont plus courantes dans Gaïa que dans notre Réalité. Une créature sur dix naît avec des changements importants.

Toutes les espèces peuvent s'unir avec n'importe quelle autre. Tout se passe comme si le sort « Métissage » était constamment utilisé (en fait, ce sort fut ramené de Gaïa. Le lancement de ce sort forge un lien temporel entre Gaïa et notre monde). Les croisements entre les plantes et les animaux sont courants, tout comme les naissances virginales.

La parthénogenèse est un phénomène que l'on rencontre également dans Gaïa. Une femelle de n'importe quelle espèce a une chance sur vingt d'engendrer un clone d'elle-même pour chaque semaine passée ici. Cette possibilité existe bien sûr pour les hermaphrodites.

Gaïa n'est pas une planète, même si elle a un horizon et si le soleil se lève et se couche tout comme dans notre Réalité. Une personne qui se déplace dans une direction ne reviendra jamais à son point de départ. Une personne qui survole Gaïa ne verra qu'un paysage sans fin qui paraît se tordre sur lui-même. Certains Magiciens prétendent que Gaïa contient tout notre univers et est la représentation d'une vision alternative du monde, parallèle à l'Enfer, Métropolis et notre Illusion.

Le Sol Vivant

Le sol de Gaïa vit et mange. Il se nourrit principalement d'animaux et de végétaux morts, mais certains de ses éléments peuvent attaquer des créatures vivantes. Ces régions sont aisément reconnaissables, elles ne sont pas couvertes de végétation. Toutes les plantes ont été dévorées et les animaux qui osent s'y aventurer sont avalés. Le sol se dérobe sous l'infortunée créature, qui est aussitôt attirée vers les profondeurs.

Il faut réussir un jet sous la moitié de son AGL pour ne pas être absorbé. Une personne aspirée par la Terre Vivante ne peut s'en sortir seule. Tout individu venant à sa rescousse devra effectuer un jet de FOR et obtenir une marge de réussite supérieure à celle du MJ. Le sol a une FOR de 20 + 2D10. Plusieurs personnes peuvent ajouter les marges de leurs jets de FOR si elles parviennent à agripper la personne menacée.

Lorsqu'il a dévoré sa victime, le Sol Vivant se met à la broyer pour la digérer. La créature piégée subit une BS à chaque Round. Lorsqu'elle reçoit sa première BG, la peau aura disparu et les muscles seront à nu. Le blessé devra recevoir des soins médicaux immédiats pour éviter de se vider de son sang ou de souffrir d'une septicémie.

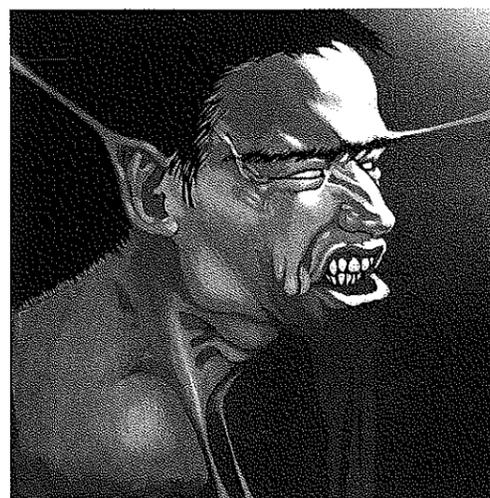
La Régression

Les humains pénétrant sur la Terre Vivante retournent à l'état de primitifs. Ils perdent toute notion de culture et se rapprochent des animaux. Manger, survivre et procréer deviennent petit à petit les seules choses importantes. Ce changement survient lentement, mais au bout de quelques mois, ils seront transformés en singes intelligents.

Cela ne les rend ni désagréables ni désintéressés envers autrui. Ils sont toujours sociables et aiment jouer, mais beaucoup plus comme des chiots ou des chatons qui s'entraînent à se battre et apprennent à chasser. Leur score d'EDU diminue de 1 point par semaine jusqu'à atteindre zéro. Les scores de toutes les Compétences à l'exception d'Athlétisme, Discrétion, Chercher, Grimper,



Orientation, Survie, Vigilance et de toutes les Compétences de Combat (sauf Armes à Feu) baissent également au rythme de un point par semaine jusqu'à atteindre zéro. Les effets des Avantages et des Faiblesses s'amenuisent également. Elles ne donnent que la moitié des Modificateurs applicables aux Jets de Terreur.



Le langage perd tout intérêt et ne sert plus qu'à transmettre les messages les plus simples. Au cours des dix premières semaines passées à Gaïa, le vocabulaire s'appauvrit lentement jusqu'à se réduire à quelques centaines de mots. Durant les dix semaines suivantes, tous les mots à l'exception d'une dizaine d'entre eux s'effacent de nos esprits. Il n'est plus possible de prononcer une phrase complète. Les humains qui ont pénétré dans Gaïa sont de cette façon transformés en sauvages. Ces personnes retrouvent parfois le chemin du retour vers notre Réalité, ils sont à l'origine des contes relatifs aux enfants-loups et aux hommes-singes. Il leur faudra des mois, peut-être même des années pour retrouver un comportement civilisé. Le jeune allemand Kaspar Hauser est l'un des exemples les plus célèbres de personnalité revenue de Gaïa.

Une personne qui séjourne longtemps dans Gaïa poursuit sa régression, mais à un rythme plus lent. Après la disparition de toute trace de civilisation, un visiteur peut rester un primitif pendant 1D10 années. Nous assistons ensuite à une dégénérescence qui se traduit par une diminution de la taille et une croissance spectaculaire du système pileux.

Un D10 années plus tard, il perdra le peu de vocabulaire qu'il lui restait et sa taille diminuera de moitié. Il devient par la suite un quadrupède et après dix autres années, perdra tout instinct grégaire et ne rencontrera d'autres créatures que pour s'accoupler.

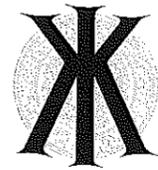
Durant 5D10 années supplémentaires, il régressera encore pour devenir un poisson, une créature ressemblant à un rat ou un amphibien. Il finira par se dissoudre pour ne plus être qu'un amas de protéines diverses. Au terme de ce cycle, il se reforme en humain pendant 7D10 années, puis entre de nouveau dans une phase de déclin. Une personne qui ne quitte jamais Gaïa subira sans cesse ces mutations. Si elle reste toujours elle-même, les souvenirs disparaissent au fur et à mesure de sa régression, de la même façon que nous perdons la mémoire en mourant (voir page 183 et 184 du Livre de Règles).

Les autres créatures sont affectées de la même façon lorsqu'elles se rendent dans la Terre Vivante. Nul ne gagnera jamais le contrôle de Gaïa, tous perdent leur motivation au fur et à mesure qu'ils reviennent à leurs origines.

La Déchéance

Tout ce qui a été forgé par les mains des Hommes est rapidement détruit dans Gaïa. Les édifices se décrépissent rapidement et s'effondreront en moins d'une année. Quelques jours suffisent pour que les vêtements d'un explorateur tombent en haillons et le métal se corode en une semaine.

Lancez 1D10 pour chaque objet que les PJ ont emporté avec eux. Sur un résultat de 10, l'objet est détruit. Jetez 1D10 chaque jour que les Personnages passent dans Gaïa. Le risque qu'un objet soit détruit augmente de 1 point si l'objet reste plus d'un jour dans la terre Vivante, il sera détruit sur un résultat de 9 ou 10. Aussi longtemps que le résultat est de 1, l'objet continue d'exister même au delà du dixième jour. Un personnage chanceux peut, si le MJ le permet, toujours réussir son jet. Une personne affligée de la Faiblesse Malchance échoue dès le premier jour.



Les Gardiens de la Terre

Les Gardiens de La Terre sont des humains et diverses créatures qui essaient d'ouvrir des portes vers Gaïa et la Mer Antique, souhaitant y incorporer notre Réalité. Les membres de la secte ont chacun des motifs différents pour agir comme ils le font.

Certains considèrent que cela est le moyen le plus simple et le plus rapide pour détruire l'illusion et extirper les humains de leur monde fantasmagorique. D'autres sont de vieux ennemis de l'Humanité et désirent emprisonner les Hommes dans Gaïa pour l'éternité. Des Conjureurs de la Passion de la secte se croient capables de contrôler Gaïa, ils commettent une grave erreur, d'autres membres ne sont que des imbéciles romantiques voulant simplement « revenir à leurs origines ».

La secte utilise la Magie pour combattre les Illusions et permettre à Gaïa et à la Mer Antique d'envahir la Terre. Ils œuvrent au cœur d'une nature inculte et sont parvenus à ouvrir des portails.

Historique de la secte

Les Gardiens de la Terre sont apparus au début des années soixante, époque à laquelle une porte est apparue dans le désert du Nevada. Le mouvement pacifiste prétend que des essais nucléaires réalisés dans les années soixante sont à l'origine de sa création. D'autres affirment qu'elle a été ouverte parce que des humains dotés d'une Conscience Accrue sont venus pour la rechercher. Quelques centaines de personnes disparurent par ce portail avant que l'armée n'érige des clôtures et ne crée une base pour éloigner les curieux et étudier le phénomène.

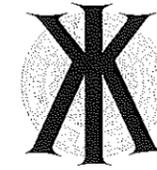
Les Magiciens de la Passion furent attirés par la région, trouvant là l'occasion d'étudier cette porte. Certains la franchirent par mégarde; quelques-uns revinrent sous une forme plus ou moins humaine. Des créatures issues de Gaïa s'introduisirent dans notre Réalité, certaines prirent une apparence humaine, d'autres se cachèrent dans le désert, conservant leur forme originelle. Le psychologue militaire Scott Deproy fut affecté sur place lorsque l'armée décida de procéder à des recherches. Avec une escouade spécialement entraînée, il passa quelque temps dans Gaïa et s'arrangea également pour être la personne qui interrogeait tous ceux qui en sortaient. Sa fascination alla croissant.

Il consulta des Conjureurs de la Passion qui en savaient beaucoup sur Gaïa et fonda

les « Gardiens de la Terre » en 1964. Dès sa création, l'organisation fut constituée par différents types de membres, dont l'intérêt commun était d'élargir la porte pour étendre le pouvoir de Gaïa dans notre monde. Ils se mirent à chercher d'autres portes et les lieux où des portails pouvaient être ouverts. Ils localisèrent dans les profondeurs des océans un phénomène semblable, qu'ils appelèrent « la Mer Antique ». Après trente années de recherche, ils n'ont toujours pas trouvé le moyen de créer de grands portails permanents donnant sur notre monde.

Description de la Secte

Les Gardiens de la Terre comptent vingt mille fidèles dont quinze mille vivent aux États-Unis. La plupart des membres restants sont Européens. La branche du Nevada est installée à proximité de la



porte originelle. Les réunions du conseil d'administration sont tenues à Parcanay au Nevada. Des groupes locaux sont établis dans beaucoup de grandes villes; ils disposent d'une grande liberté d'action mais la politique générale est déterminée par le conseil. Bien que les statuts de l'organisation soient très démocratiques, le conseil est élu par les adeptes chaque année, les mêmes personnes sont à la tête de celui-ci depuis le début. Scott Deproy en est le président. Les autres dirigeants importants sont Elliot Wainright et Meredith Schoenour, également membres du groupe du Nevada, et Ariane Sciropro en Australie.

Si les Gardiens de la Terre ne constituent pas véritablement une secte, les fidèles sont soigneusement contrôlés avant que ne leur soient révélés les véritables objectifs de l'organisation. Les disciples sont recrutés parmi les humains qui ont eu une expérience personnelle de Gaïa. Au cours des années 90, certains adorateurs ont été choisis parmi les environnementalistes, mais le culte refuse d'accepter ceux qui n'ont aucune connaissance de Gaïa.

Les Gardiens de la Terre sont riches, Deproy a les moyens de se procurer de l'argent. Le budget de l'armée américaine ainsi que de nombreux fonds et fondations, lui ont octroyé des crédits. Le mouvement compte également plusieurs adeptes opulents prêts à financer les projets des Gardiens. Il entretient des liens distants avec le Pentagone et peut compter sur des ressources militaires supplémentaires en cas de besoin.

Plusieurs suiveurs sont des créatures qui sont venues dans notre réalité depuis Gaïa. La secte n'a aucun contact avec d'autres créatures non-humaines.

Le cœur du culte est situé aux États-Unis, principalement au Nevada et en Louisiane où se trouvent les groupes les plus importants. De nombreux membres sont originaires de la France et de l'Angleterre, le mouvement est cependant inexistant en Afrique et très faible en Amérique du sud et en Asie.

Pour le public, les Gardiens de la Terre sont une organisation écologiste. Les tentatives visant à ouvrir les portes donnant sur Gaïa et étendre la Terre Vivante à notre monde sont tenues secrètes, seuls un millier d'adeptes sont au courant. Afin de mieux comprendre les mécanismes propres à Gaïa et à la création des portails, les Gardiens étudient plusieurs régions inexploitées du Pacifique, de

l'Australie, de l'Amazonie, de la Sibérie et des régions polaires. Officiellement, ces points d'observation sont des centres de recherche.

La secte coopère avec plusieurs organisations écologistes et fondations. Elle a développé des liens étroits avec quelques groupes de Darwinistes Sociaux aux États-Unis.

Elle affronte ouvertement ses détracteurs par le biais de déclarations, que la plupart des gens trouvent souvent ridicules. Les ennemis menaçant l'existence de l'organisation seront combattus par la violence. La secte est habituellement très discrète, mais si cela s'avère nécessaire, elle n'hésitera pas à réclamer l'aide de l'armée américaine.

Des humains et des Licteurs ont acquis quelques indices sur les véritables objectifs du culte, il n'ont toutefois pas encore assez de preuves pour riposter publiquement.

Parcanay, Nevada

Parcanay est situé dans le désert du Nevada, à environ 150 km au nord-est de Las Vegas, l'endroit doit son nom à une mine désaffectée. En 1962, une porte donnant sur Gaïa fut ouverte dans le secteur, l'armée bloqua l'accès d'une zone de 25 kilomètres carrés autour du site. Cinq ans plus tard, le Pentagone supprima tous les crédits accordés jusque là pour les observations des phénomènes inexplicables. La base de Parcanay fut en conséquence abandonnée et rapidement occupée par les Gardiens de la Terre.

La base comporte dix baraquements militaires et un blockhaus souterrain. Tous les bâtiments sont modernes et équipés de l'air conditionné. Le bunker abrite un Sun acheté au Pentagone par Deproy. Toutes les recherches et observations de la secte sont archivées dans cet ordinateur.

Un petit terrain d'atterrissage se trouve à proximité de la base. Une piste rudimentaire conduit à la route cinquante kilomètres plus loin. Un barrage et des gardes empêchent les étrangers de s'approcher.

Le portail s'étend sur près de dix mille mètres de désert. Il s'est agrandi de quelques kilomètres depuis les années soixante. Vu du ciel, il ressemble à un mirage parcouru de nuages de sable tourbillonnants empêchant toute observation. La Terre Vivante s'est étendue à partir de là et des plaques de sol vivant sont apparus à plusieurs endroits près de la base. Les Gardiens essaient de répertorier les



zones dangereuses, mais celles-ci se déplacent continuellement et les promeneurs imprudents disparaissent sans laisser de traces.

Scott Deproy et ses plus proches associés, environ cinquante personnes, vivent sur la base à partir de laquelle ils lancent des expéditions à travers le portail. À proximité de la base, une serre avec des plantes tropicales accueille en réalité une porte donnant sur les forêts de Gaïa. De nombreux Agouras et Dingos évoluent dans le centre de Parcanay, Deproy et ses assistants les utilisent pour trouver les chemins qui mènent vers des portails.

Scott Deproy

Historique : il quitte rarement la base où il effectue des expériences sur l'influence des champs magnétiques sur le portail.

Personnalité : il est obsédé par Gaïa. À ses yeux la Terre Vivante est le jardin d'Éden, un paradis, qui doit être offert à l'Humanité. Il considère que la culture humaine est un échec flagrant, une fuite devant Gaïa et la vérité.

Apparence : Scott Deproy est un homme aux cheveux blancs, grand, d'environ cinquante-cinq ans. Il porte l'uniforme de combat de l'armée américaine et fume des cigarettes.

Indications pour le Meneur de Jeu : prenez un air prudent et raisonnable. Réfléchissez avant de répondre à une question. Affichez progressivement votre fanatisme en déformant toutes vos réponses afin qu'elles correspondent à l'idéologie des Gardiens. Refusez catégoriquement de changer votre point de vue.

SCOTT DEPROY			
AGL	12	EGO	19
FOR	14	CHA	17
CON	11	PER	15
APP	9	EDU	20

Taille : 1 m70

Poids : 75 kg

Actions : 2

Bonus d'Initiative : +/- 0

Bonus aux Dommages : + 2

Capacité de Mouvement : 6 m/Round

Résistance aux Blessures :

4BS = 1BL

2BL = 1BG

2BG = 1BM

END : 82

Sombre Secret : Responsable d'Expérimentations Médicales (qui se sont avérées fatales)

Faiblesses : Blocage Mental (quant aux événements survenant dans Gaïa), Cauchemars, Fanatisme, Obsession (s'efforce de se comporter « normalement », en accord avec ses instincts), Toxicomanie (Mescaline, drogue hallucinogène d'Amérique centrale obtenue à partir du cactus appelé mezcal)

Avantages : Amitié des Animaux, Conscience Accrue, Sensibilité à la Magie

Équilibre Mental : -20

Talents : Athlétisme 13, Chercher 15, Discrétion 15, Vigilance 16

Compétences Générales : Conduire 15, Psychologie 18, Saut en Parachute 12, Survie 20, Arc 12, Armes à Feu 12, Corps à Corps (Poignard et Mains Nues) 14

Connaissances : Allemand 12, Anglais 20, Art 15, Communication Radio 12, Électronique 15, Espagnol 14, Français 15, Informatique 15, Premiers Soins 12, Recherche d'Informations 18, Sciences Occultes 15

Connaissances Universitaires : Anthropologie 15, Archéologie 15, Astronomie 12, Biologie 15, Chimie 12, Géologie 12, Histoire 15, Littérature 15, Mathématiques 10, Philosophie 15, Physique 12, Théologie 15

Magie : Connaissance de la Passion 30 (tous les sorts à 18)

Domicile : Parcanay, Nevada.

Elliot Wainright

Historique : Wainright aide Scott Deproy à étendre la Terre Vivante et recherche dans le même temps les humains qui l'ont un jour emprisonné. Ceux-ci ont déjà vécu plusieurs renaissances et ne se souviennent plus de cet événement, mais Wainright a décidé de mettre la main sur eux et de les jeter dans Gaïa. Il ne les a pas encore trouvés mais il est sûr des traces de certains d'entre eux. D'une manière étrange, Wainright méprise les Hommes mais apprécie Deproy et quelques autres Gardiens. Il n'a pas l'intention de rester dans notre Illusion quand celle-ci



disparaîtra dans Gaïa, si cela doit arriver un jour. Il ne peut rien imaginer de pire que de retourner là-bas. Deproy et les autres Gardiens ne savent rien de cela et pensent que Wainright est un vrai idéaliste.

Personnalité : il est obsédé par l'idée de se venger de l'Humanité en laissant l'Illusion être dévorée par la Terre Vivante. Il a parfois du mal à se comporter comme un humain.

Apparence : Wainright semble avoir la trentaine, ses cheveux sont bruns et ses yeux marron. Il s'agit en fait d'une créature qui a autrefois été piégée dans Gaïa par des agents humains et a pu s'enfuir par le portail du Nevada. Sous sa véritable forme, qu'il peut reprendre à volonté, il ressemble à un caméléon de cinq mètres de long.

Indications pour le Meneur de Jeu : fixez intensément votre interlocuteur, sans croiser son regard. Soyez proche et en même temps distant, comme si vous aviez du mal à être un Homme.

ELLIOT WAINRIGHT			
AGL	20	EGO	22
FOR	30	CHA	5
CON	25	PER	18
APP	13	EDU	10

Modificateur au Jet de Terreur : + 5 (sous sa véritable forme)

Taille : 1 m60

Poids : 55 kg

Sens : Vision Infrarouge

Actions : 4

Bonus d'Initiative : + 8

Bonus aux Dommages : + 6

Capacité de Mouvement : 10 m/Round

Résistance aux Blessures :

6BS = 1BL

5BL = 1BG

2BG = 1BM

END : 127

Protection Naturelle : 2

Facultés : peut devenir invisible en se fondant dans le décor, Changer de forme.

Talents : Athlétisme 25, Chercher 20, Diplomatie 13, Discrétion 25, Vigilance 20

Compétences Générales : Grimper 20, Survie 25, Arc 20, Armes à Feu 15, Corps à Corps 20

Connaissances : Anglais 18, Espagnol 14, Informatique 12, Premiers Soins 15, Recherche d'Informations 15

Magie : Connaissance de la Passion 30 (tous les sorts à 15)

Domicile : Parcanay, Nevada

Espérance de Vie : illimitée

Les Gardiens de la Terre

Historique : les membres les plus dévoués sont les Conjureurs et les officiers qui étaient au Nevada lorsque le portail a été ouvert. Ils sont tous allés dans Gaïa plusieurs fois et plusieurs d'entre eux ont même régressé avant de retrouver péniblement leur savoir perdu. Les scores donnés sont relativement représentatifs, mais chaque gardien a des caractéristiques spécifiques.

Personnalité : ce sont tous des fanatiques obsédés par la pensée de répandre Gaïa à travers le monde. Ils considèrent les caractéristiques physiques comme très importantes.

Apparence : des personnes qui ont entre quarante et soixante-dix ans.

LES GARDIENS DE LA TERRE					
AGL	2D10+5 (16)	EGO	2D10 (11)		
FOR	2D10+5 (16)	CHA	2D10 (11)		
CON	2D10+5 (16)	PER	2D10+5 (16)		
APP	2D10 (11)	EDU	2D10 (11)		

Actions : 3

Bonus d'Initiative : + 4

Bonus aux Dommages : + 3

Capacité de Mouvement : 8 m/Round

Résistance aux Blessures :

5BS = 1BL

4BL = 1G

2BG = 1BM

END : 89

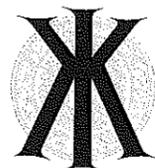
Équilibre Mental : -20

Talents : Athlétisme 15, Chercher 16, Diplomatie 11, Discrétion 16, Empathie 10, Vigilance 16

Compétences Générales : Grimper 16, Survie 15, Arc 16, Armes à Feu 16, Corps à Corps (Poignard et Mains Nues) 16

Connaissances : Informatique 12, Premiers Soins 12

Connaissances Universitaires : Astronomie 10, Biologie 15, Chimie 10, Géologie 10, Mathématiques 10, Physique 10



Magie : Connaissance de la Passion 20 (tous les sorts à 15)

Domicile : Parcanay, Nevada

Les Mangeurs de Sable

Historique : le Mangeur de Sable est une créature native du désert de Gaïa qui s'est répandue au Nevada et vit à proximité de la base des Gardiens.

Apparence : ils ressemblent à de gros mille-pattes et se déplacent sous le sable, se nourrissant d'insectes et de petits mammifères. Ils vivent en groupes, couchés sous le sable en formant un anneau, ils attaquent dès qu'un animal entre dans le cercle.

LES MANGEURS DE SABLE			
AGL	10+1D10 (16)	CON	10+2D10 (21)
FOR	10+1D5 (13)	PER	10+1D10 (16)

Longueur : 2 m

Hauteur : 50 cm

Poids : 80 kg

Sens : perçoit les mouvements à travers le sable

Actions : 3

Bonus d'Initiative : + 4

Bonus aux Dommages : + 3

Capacité de Mouvement : 8 m/Round

Résistance aux Blessures :

6BS = 1BL

5BL = 1BG

3BG = 1BM

END : 93

Protection Naturelle : 4

Talents : Discrétion 16, Vigilance 18 (en groupe)

Compétences Générales : Corps à Corps 15

Armes Naturelles : Crocs (Dom -5)

Habitat : Gaïa

Nombre de Créatures Rencontrées : 5 + 1D10

Les Agouras

Historique : Agoura est le nom amérindien des créatures habitant les déserts de Gaïa qui pénètrent dans notre Réalité à travers les portails. Ils sont intelligents et coopèrent parfois avec les Gardiens de la Terre, mais ils ne font pas partie de l'organisation. Ils restent à proximité des portes

donnant sur Gaïa où beaucoup retournent après quelque temps dans notre monde.

Personnalité : les Agouras sont affamés et incompréhensibles. Ils mangent tout ce qu'ils trouvent. Ils peuvent aisément apprendre les langages humains, mais ne trouvent pas les Hommes très intéressants.

Apparence : ils ont la taille d'un humain, une peau annelée jaunâtre avec des tâches rectangulaires plus sombres. Ils peuvent marcher sur leurs pattes postérieures ou à quatre pattes. La tête est dominée par de puissantes mâchoires et par cinq yeux noirs à facettes.

LES AGOURAS			
AGL	10+1D10 (16)	EGO	20+1D10 (26)
FOR	10+1D10 (16)	PER	10+1D10 (16)
CON	20+1D10 (26)		

Taille : 2 m

Poids : 100 kg

Sens : ouïe fine et odorat développé. Autres sens semblables à ceux des humains.

Communication : parlent entre eux en utilisant des battements de mains ainsi que des grattements (peuvent apprendre à parler les langues humaines)

Actions : 3

Bonus d'Initiative : + 4

Bonus aux Dommages : + 5

Capacité de Mouvement : 8 m/Round

Résistance aux Blessures :

7BS = 1BL

6BL = 1BG

5BG = 1BM

END : 134

Protection Naturelle : 3

Facultés : trouvent toujours le portail le plus proche donnant sur Gaïa

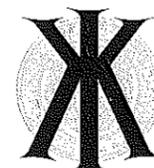
Talents : Athlétisme 16, Chercher 26, Discrétion 26, Vigilance 16

Compétences Générales : Grimper 16, Corps à Corps 18

Armes Naturelles : Crocs (Dom -5), Griffes (Dom -7)

Habitat : Gaïa

Nombre de Créatures Rencontrées : 1D10 (6)



PAZUZU

Pazuzu constitue la conscience collective de tous les animaux se rapprochant des insectes, des vers ou des araignées. Individuellement, ces animaux sont dépourvus d'intelligence, ce sont des créatures instinctives. Cependant, lorsqu'ils sont en colonie, ils forment une intelligence menaçante qui surveille l'Humanité et élabore ses propres plans contre les Archontes divisés.

Pazuzu fut placé dans notre Réalité par le Démoniaque lui-même, il était un géolier de plus parmi les Archontes et les Lictes. Tout comme ces derniers, il est prisonnier de l'Illusion avec nous. Avant que nous ne soyons enfermés, le corps de Pazuzu fut assemblé dans Gaïa à partir de vers, d'insectes et d'araignées. Aujourd'hui, il est divisé en milliards d'animaux vivant et mourant sur Terre. Il déteste les humains mais est obligé d'obéir aux Archontes et de nous garder sans révéler son existence. Depuis la disparition du Démoniaque, il s'est mis à comploter contre l'Humanité.

Pazuzu demeure en contact avec les individus qui le forment même à de grandes distances grâce à des messagers, des insectes rapides qui survolent de grandes étendues pour répandre des informations. À l'intérieur des colonies, ils communiquent par des signes et des substances chimiques. Tous les insectes de notre monde sont en relation permanente entre eux. Si une importante colonie est détruite ou isolée du reste des insectes du monde, Pazuzu est désorienté jusqu'à ce qu'il puisse réorganiser ses réseaux d'informations. Il peut modifier sa structure cérébrale en engendrant de nouvelles espèces et changer le comportement des plus anciennes.

En se concentrant, Pazuzu peut contrôler chaque individu au sein de sa conscience. Dans la plupart des cas, il commande un groupe entier par l'intermédiaire d'un individu dominant, comme par exemple la reine d'une ruche, d'une fourmilière ou même d'une espèce entière.

Pazuzu projette d'ouvrir un grand portail afin de relier notre Réalité à Gaïa. Il s'agit d'ailleurs de l'une des rares Créatures qui conserve ses capacités mentales sur la Terre Vivante, peut-être parce qu'il est formé d'animaux peu évolués et indépendants. Beaucoup pensent que Pazuzu fut originellement créé sur Gaïa et qu'il fut amené dans notre Réalité par le Démoniaque. Afin de correspondre avec

les autres Créatures, Pazuzu peut prendre une forme physique, comme celle d'un humanoïde dont le corps est constitué de milliers d'insectes et de vers. Mais généralement, il fait fusionner des humains avec son propre intellect et communique à travers eux avec les autres Hommes. Il peut aussi se manifester sous l'apparence d'un Seigneur des Insectes, un insecte hypertrophié synthétisant toutes les informations émises par les individus de son espèce. Il peut se mettre en rapport avec ses serviteurs par le biais d'insectes jouant le rôle de messagers, chaque individu communiquant par la suite grâce aux moyens propres à son espèce.

Les Serviteurs de Pazuzu

Ce sont des humains qui rêvent d'être des fragments de la conscience étendue de Pazuzu et même de devenir une partie de celui-ci. Ils ont été contactés par Pazuzu lui-même, ou l'ont rencontré et ont été fascinés par lui. Certains d'entre eux ont vu leur souhait se réaliser et ont fusionné avec son esprit. D'autres le servent durant toute leur vie et n'auront tout au plus qu'une faible idée de ce que peut signifier être une infime partie de la conscience collective.

Origine de la Secte

Le Prince des Insectes a des serviteurs humains depuis le début de sa captivité. Ces derniers ont créé des cultes et lui ont fait des sacrifices tout en lui donnant différents noms. Dans les temples qui lui étaient consacrés, les Oracles ont appris à interpréter les mouvements et les signaux émis par les insectes. Certains cultes se sont concentrés sur une seule espèce. C'est le cas en Afrique où existent le culte des abeilles et celui des termites, en Europe où l'on trouve des cultes liés aux fourmis, aux abeilles et aux guêpes. Ces sectes, réparties à travers le monde, ont toujours été en contact les unes avec les autres par l'intermédiaire des serviteurs de Pazuzu appartenant à la conscience collective.



Au cours du XXe siècle, l'activité de Pazuzu s'intensifia, et il intégra de plus en plus d'humains à sa conscience. En Europe et en Amérique du Nord, des milliers de personnes ont été séduites par le Seigneur des Insectes et ont ainsi été absorbées.

Dans les Pays en Voie de Développement et parmi les populations autochtones, les cultes de Pazuzu existent toujours sous leur forme ancestrale. Dans le monde occidental, les diverses sectes se montrent très discrètes afin de ne pas être effectivement considérées comme des cultes. Les adeptes européens de Pazuzu sont intimement liés à un institut de recherche sur les insectes situé en France.

Description de la Secte

Le culte du Prince des Insectes compte quatre à cinq mille disciples en Europe, parmi lesquels quelques centaines seulement font partie de la conscience collective. On dénombre approximativement le même nombre de fidèles en Amérique Latine et en Amérique du Nord. Le culte de Pazuzu est une vieille tradition en Afrique, où environ trente à quarante mille partisans sont répartis entre différentes branches. L'Asie ne comporte que quatre à cinq mille adhérents, le Pacifique à peu près autant et l'Australie à peine un millier.

Les différentes sections du culte communiquent rarement, sauf par l'intermédiaire de Pazuzu. Elles ne connaissent ni réunion formelle ni coopération mutuelle si ce n'est à travers le Prince des Insectes. Les cultes traditionnels sont généralement organisés à l'image des sociétés d'insectes, où l'on trouve des Ouvriers et des Guerriers, dirigés par des Dominants, avec éventuellement une Reine au sommet. À des degrés divers, tous peuvent devenir des Supérieurs qui font partie intégrante de la conscience de Pazuzu.

Si les organisations plus récentes sont également hiérarchisées et organisées de façon stricte par fonction, il peut y avoir plusieurs chefs. Le culte de Pazuzu en Europe est ainsi dirigé par un groupe de huit adorateurs basé en France et dont le chef officiel est Hélène Baudou.

Les adeptes proviennent de toutes les couches de la société. Ils ont en commun d'avoir été contactés par Pazuzu ou d'être d'une manière ou d'une autre entrés en relation avec la conscience collective des insectes. Le Prince des Insectes attire

essentiellement les gens à l'esprit rigide et sensible à la hiérarchie.

Les serviteurs de Pazuzu possèdent d'importantes ressources en Europe et aux États-Unis. Dans certaines régions d'Afrique, ils disposent même d'une influence politique. Ils peuvent obtenir de l'or ou des armes lourdes, mais n'ont pas pour autant accès à du matériel strictement réservé aux militaires.

Pazuzu tente de répandre ses serviteurs à travers la planète. Au cours des dernières années, il a concentré ses efforts sur le monde occidental où se trouvent les cultes les plus récents.

Les sectes traditionnelles ont bâti leurs temples à l'image des termitières ou des nids de guêpes. En Europe et aux États-Unis, les adeptes utilisent des maisons normales à quelque distance de l'agglomération la plus proche. Les serviteurs de Pazuzu sont généralement entourés d'un grand nombre d'insectes. Ils grouillent par milliers aux abords des sanctuaires dédiés à leur Prince, le sol est jonché des cadavres et des déjections de ces mêmes insectes. Les mouches, guêpes et abeilles forment des nuées bourdonnantes semblables à des nuages noirs.

Les Supérieurs, partie intégrante de la conscience de Pazuzu, se reconnaissent entre eux grâce aux odeurs et au langage corporel. Pour se saluer, les autres fidèles utilisent des signaux copiés sur ceux utilisés par les insectes.

Pazuzu préfère se débarrasser lui-même de ses ennemis. Pour tuer les humains qui peuvent représenter une menace, il envoie des nuées d'insectes venimeux. Si ses serviteurs se défendent seuls, ils préfèrent cependant faire appel à Pazuzu lorsqu'il s'agit d'éliminer une personne gênante.

La secte n'a pas de lien avec d'autres créatures que Pazuzu. Les créatures insectoïdes de Gaïa peuvent invoquer ses adeptes appartiennent à sa conscience.

Les Serviteurs de Pazuzu restent entre eux et ne révèlent jamais quoi que ce soit de la conscience collective où de leurs projets personnels. Par l'intermédiaire de Pazuzu, certaines sectes ont des contacts avec les Gardiens de la Terre et d'autres organisations similaires. De même, certains cultes traditionnels de Pazuzu sont liés à d'autres religions ancestrales.

Les Licateurs et les Archontes se méfient de Pazuzu mais ne le combattent pas activement.



Les Supérieurs

Ils sont devenus une parcelle de la Conscience de Pazuzu, leur identité a été détruite pour qu'ils puissent endosser celle du Prince des Insectes. En tant que partie de Pazuzu, ils vivent en relation permanente avec les vers, insectes et araignées qui peuplent notre Réalité. Les Supérieurs n'ont aucun libre arbitre ni aucune pensée personnelle. Ils ne sont qu'une composante de l'esprit de Pazuzu. Lorsqu'ils parlent, Pazuzu s'exprime à travers eux. Ils veillent à ce qu'il y ait toujours des insectes autour d'eux afin de faciliter les communications avec le reste de la conscience collective. La sueur des Supérieurs contient des phéromones et émet des signaux que les insectes peuvent interpréter et reconnaître.

Au sein des cultes traditionnels, les Supérieurs sont des Incarnations sacrées du Dieu. Entourés d'insectes, ils sont maintenus dans l'isolement, à l'intérieur des chambres les plus reculées des temples. Seuls les plus hauts dignitaires ont le droit de les approcher.

Parmi les serviteurs modernes du Prince des Insectes, les Supérieurs sont les leaders de la secte, et un modèle proposé aux autres. Comme dans les cultes ancestraux, ils sont maintenus dans l'isolement, car ils ne peuvent pas se déplacer en public sans susciter la curiosité. Ils attirent des insectes et éprouvent de grandes difficultés à communiquer avec les Hommes. En Europe, Pazuzu utilise huit Supérieurs et parle à travers eux pour commander ses serviteurs humains. Trois d'entre eux habitent le quartier général de l'organisation situé à Nantes. Les cinq autres sont répartis à travers l'Europe et l'Amérique : le Prince des Insectes ne veut pas risquer de perdre en même temps toutes ses personnalités de premier plan. Les autres Supérieurs sont des serviteurs mineurs ou des Guerriers. Pazuzu n'a pas fait le moindre effort pour que ceux-ci servent de modèle aux humains et ne se soucie pas de l'éventuelle disparition de quelques-uns d'entre eux.

Il faut plusieurs années pour devenir un Supérieur. Le candidat doit souhaiter devenir une parcelle de la conscience de Pazuzu et être prêt à perdre sa personnalité. Il jeûne et médite afin de diminuer ses défenses contre la dissolution de son ego. Pendant des mois, le postulant est constamment entouré d'insectes. Ceux-ci rampent sur lui et communiquent par le biais de sécrétions que le corps de l'apprenti Supérieur apprend à com-

prendre et auxquelles il apprend à répondre. Après un ou deux ans, soit le candidat est devenu une partie de Pazuzu, soit il est mort au cours du processus.

Nous vous décrivons plus tard un Supérieur, Hélène Baudou. Les caractéristiques des Supérieurs peuvent varier légèrement, cependant leur conscience est toujours celle de Pazuzu. Lorsqu'ils sont ensemble, ils peuvent se toucher et échanger des insectes, mais autrement, ils se comportent comme s'ils ne remarquaient pas la présence de leurs congénères.

Les Seigneurs des Insectes

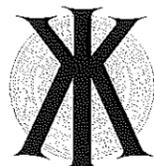
Chaque Seigneur est un spécimen hypertrophié de son espèce, il peut mesurer jusqu'à vingt mètres de long. Ils véhiculent une partie de la conscience de Pazuzu et récoltent les impressions sensorielles émanant des individus de l'espèce qu'ils représentent. Les Seigneurs des Insectes ont des contacts avec les serviteurs humains de Pazuzu et les aident parfois. Les temples sont souvent érigés près de la demeure d'un Seigneur des Insectes.

Chaque espèce ou sous-espèce a son Seigneur, qui habite généralement un lieu où le type d'insecte en question est commun. Ainsi, le sanctuaire européen de Pazuzu, situé à Ligoure, est installé au-dessus des galeries où réside le Seigneur des Araignées.

Le Temple de Ligoure

À proximité de Nantes, un sanctuaire a été installé dans le vieux château de Ligoure, acheté par le culte au milieu des années soixante-dix. C'est ici que vivent Hélène Baudou, Jacques Derron et Ciou Martinique, les trois Supérieurs dirigeant la secte.

Le château se trouve à trois kilomètres du village de Pont Dessac. Même dans ce dernier, les insectes et les vers sont étrangement nombreux. Les forêts avoisinant la Maison de Ligoure sont infestées d'insectes et d'araignées, des nuées de moustiques et de mouches envahissent l'atmosphère. Des insectes volants entrent et sortent du sanctuaire, apportant et transmettant les informations aux diverses parcelles de Pazuzu.



Le bâtiment principal a été restauré et une aile supplémentaire a été ajoutée. Les fenêtres sont toujours ouvertes pour permettre aux insectes d'entrer et sortir librement, les murs sont en partie recouverts d'une sécrétion marron-grisâtre semblable à de l'argile poreux. La maison est envahie par les insectes et les araignées qui couvrent les murs, le sol et les habitants. Les trois Supérieurs vivent à l'étage, gardés par des Guerriers humains et des essaims d'insectes.

Seuls les Supérieurs peuvent pénétrer dans les parties les plus reculées du sanctuaire où les trois chefs passent le plus clair de leur temps. Ces pièces ont été formées par des sécrétions de termites et des toiles d'araignées. Les murs, les sols et les plafonds sont recouverts de ces sécrétions marron-grisâtres qui forment des voûtes et masquent les angles, des voiles aériens et gluants pendent du plafond. À cause des insectes volant dans tous les sens, il est impossible de voir à plus d'un mètre dans quelque direction que ce soit.

Sous l'édifice s'étend un réseau de galeries où vit Arahnec, le Seigneur des Araignées. C'est la présence de celui-ci qui a motivé l'installation du temple en ce lieu. Un quantité inhabituelle d'araignées occupe le château et ses environs. La Maison de Ligoure est également habitée par des Arachnides, les rejetons du Seigneur des Araignées.

La nouvelle aile abrite des laboratoires où sont produits des hybrides d'insectes et d'araignées. Ceux qui n'appartiennent pas à la caste des Supérieurs travaillent ici et vivent dans l'annexe située à côté du bâtiment principal.

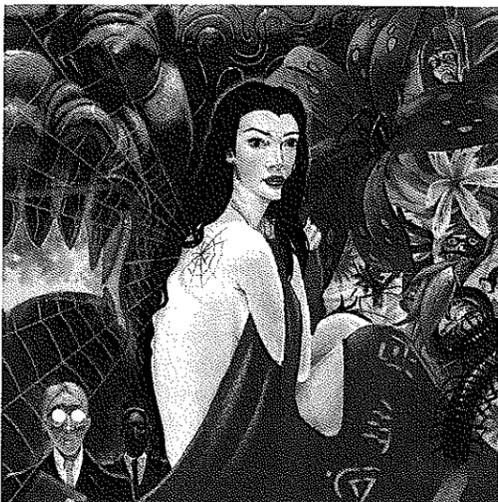
Hélène Baudou/Pazuzu

Historique : Hélène Baudou fut contactée par Pazuzu alors qu'elle avait neuf ans. Elle avait été enfermée dans sa chambre pendant un an par ses parents mentalement dérangés et devint une partie de la conscience collective un an plus tard. Ses parents furent dévorés par des sauterelles et elle quitta sa maison à la recherche d'autres Supérieurs.

Personnalité : Hélène Baudou a cessé d'exister à l'âge de dix ans. Elle est Pazuzu. Sa propre identité est si profondément refoulée qu'elle ne pourra resurgir qu'après sa mort.

Apparence : elle a la cinquantaine, les cheveux bruns et les yeux marron. Elle est petite et frêle, porte

un short et un haut lorsqu'elle est parmi les humains. Des insectes grouillent sur elle en permanence.



Indications pour le Meneur de Jeu : employez un ton impersonnel. Bougez vos mains comme si vous laissiez des insectes ramper sur elles. Regardez au loin.

HÉLÈNE BAUDOU			
AGL	12	EGO	50
FOR	13	CHA	7
CON	16	PER	12
APP	10	EDU	30

Taille : 1m55

Poids : 45kg

Sens : assimile toutes les impressions sensorielles des insectes à travers le monde entier dès qu'elles lui sont communiquées. Utilise ses sens inconsciemment et ne se concentre sur ce qui l'entoure que s'il y a une raison particulière.

Communication : parle tous les langages humains et peut communiquer avec toutes les espèces d'Annélides et d'Arthropodes au moyen de substances chimiques et de signes.

Actions : 2

Bonus d'Initiative : +/- 0

Bonus aux Dommages : + 2

Capacité de Mouvement : 6 m/Round

Résistance aux Blessures :

5BS = 1BL

4BL = 1BG

2BG = 1BM



END : 128

Talents : Athlétisme 12, Chercher 27, Comédie 25, Discrétion 15, Empathie 25, Séduction 20, Vigilance 27

Compétences Générales : Psychologie 15, Armes à Feu 15, Corps à Corps (Poignard et Mains Nues) 13

Connaissances : Art 15, Démolition 20, Informatique 20, Électronique 25, Mécanique (Auto) 20, Recherche d'Informations 25, Sciences Occultes 20

Connaissances Universitaires : Anthropologie 15, Archéologie 15, Astronomie 15, Biologie 15, Chimie (Poisons & Drogues) 25, Économie 20, Géologie 15, Histoire 20, Littérature 15, Mathématiques 20, Médecine 20, Philosophie 20, Physique 20, Sociologie 20, Théologie 20

Magie : Connaissance de la Passion 30 (tous les sorts à 20)

Domicile : Ligoure, près de Nantes

Les Guerriers/Pazuzu

Historique : les Guerriers sont des Supérieurs qui n'ont pas reçu le statut de Dominants qu'ont les leaders des serviteurs de Pazuzu. Ils font partie de la conscience collective, mais sont seulement employés pour des missions simples et pour défendre le culte, et non pour diriger et communiquer avec autrui. Étant donné que Pazuzu ne daigne jamais parler au travers des Guerriers, ils n'ont pas l'air intelligents et semblent muets. Ils ne parlent que rarement avec quelqu'un et font uniquement ce que Pazuzu désire. Ils ont des compétences différentes de celles des Dominants car leur corps est physiquement très bien entraîné. Ils défendent le quartier général et sont parfois envoyés pour se débarrasser des ennemis de Pazuzu.

Personnalité : les Guerriers n'existent plus en tant qu'individus, ils sont Pazuzu.

Apparence : ce sont presque toujours des hommes entre vingt et quarante ans en bonne forme physique, bien qu'il y ait des exceptions.

Indications pour le Meneur de Jeu : agissez comme un introverti, presque inaccessible. Ne regardez jamais personne dans les yeux.

Taille : 1 m80

Poids : 80 kg

Sens : assimilent toutes les impressions sensorielles des insectes à travers le monde entier dès

LES GUERRIERS

AGL	10+1D10 (16)	EGO	50
FOR	10+1D10 (16)	CHA	1D5 (3)
CON	10+1D10 (16)	PER	10+1D10 (16)
APP	2D10 (11)	EDU	30

qu'elles leur sont communiquées. Utilisent leurs sens inconsciemment et ne se concentrent sur ce qui les entoure que s'il y a une raison.

Communication : parlent tous les langages humains et peuvent communiquer avec toutes les espèces d'Annélides et d'Arthropodes au moyen de substances chimiques et de signes.

Actions : 3

Bonus d'Initiative : + 4

Bonus aux Dommages : + 3

Capacité de Mouvement : 8 m/Round

Résistance aux Blessures :

5BS = 1BL

4BL = 1BG

2BG = 1BM

END : 128

Talents : Athlétisme 16, Chercher 30, Comédie 25, Diplomatie 25, Discrétion 16, Empathie 30, Vigilance 30

Compétences Générales : Armes à Feu 16, Corps à Corps (Poignard et Mains Nues) 16

Connaissances : Art 15, Démolition 20, Informatique 20, Électronique 25, Mécanique (Auto) 20, Psychologie 15, Recherche d'Informations 25, Sciences Occultes 20

Connaissances Universitaires : Anthropologie 15, Archéologie 15, Astronomie 15, Biologie 15, Chimie (Poisons & Drogues) 25, Économie 20, Géologie 15, Histoire 20, Littérature 15, Mathématiques 20, Médecine 20, Philosophie 20, Physique 20, Sociologie 20, Théologie 20

Magie : Connaissance de la Passion 30 (tous les sorts à 20)

Arahnec

Seigneur des Araignées/Pazuzu

Historique : le culte de Pazuzu a choisi la Maison de Ligoure pour ériger son temple, car un des Seigneurs des Araignées a reposé dans les grottes qui communiquent avec celui-ci pendant des milliers d'années. Elle amasse des informations de la part des araignées qui vont et viennent à travers les cavernes à toutes heures et les transmet aux autres parties de Pazuzu.



Personnalité : Arahneec est Pazuzu.

Apparence : elle mesure vingt mètres de long, est noire, ses pattes sont velues et elle porte des signes rouges sur le dos. Elle repose dans un cocon au centre d'une grande caverne sous la forêt de Ligoure. Le système de grottes entourant son nid pullulent d'araignées de diverses espèces.

ARAHNEEC			
AGL	50	EGO	50
FOR	40	PER	30
CON	40	EDU	30

Modificateur au Jet de Terreur : +/-0

Longueur : 20 m

Hauteur : 10 m

Poids : 15 tonnes

Sens : odorat et perception développés. Assimile toutes les impressions sensorielles des insectes à travers le monde entier dès qu'elles lui sont communiquées. Utilise ses sens inconsciemment et ne se concentre sur ce qui l'entoure que s'il y a une raison qui le justifie.

Communication : peut communiquer avec toutes les espèces d'Annélides et d'Arthropodes au moyen de substances chimiques et de signes.

Actions : 7

Bonus d'Initiative : + 38

Bonus aux Dommages : + 10

Capacité de Mouvement : 25 m/Round

Résistance aux Blessures :

9BS = 1BL

8BL = 1BG

6BG = 1BM

Peut subir 2BM

END : 200

Protection Naturelle : 5

Facultés : tisse des toiles d'araignée au rythme de 10 m/Round et peut piéger un ennemi ou s'accrocher à un toit dans un filet. Peut marcher sur des surfaces verticales et des plafonds et peut rester pendue la tête en bas.

Talents : Athlétisme 45, Chercher 40, Comédie 40, Diplomatie 40, Discrétion 40, Vigilance 40

Compétences Générales : Grimper 40, Corps à Corps 20

Armes Naturelles : Crocs (Dom -5). L'arme la plus dangereuse d'Arahneec est son venin. Celui-ci fait perdre 3D10 points de Constitution. Si le Score de Constitution est dépassé, la victime meurt ; si la

perte est supérieure à la moitié de cette même Constitution mais inférieure au Score total, le venin provoque une paralysie pendant 1D10 Rounds. Si la perte est inférieure à la moitié de la Constitution, la victime souffre de nausées pendant 1D10 Rounds.

Habitat : Ligoure

Arachtides/Pazuzu

Historique : les Arachtides sont les enfants semi-humains d'Arahneec et d'humains Supérieurs, nés dans les grottes situées sous la forêt de Ligoure, ils ont été élevés par les serviteurs humains de Pazuzu. Leur métabolisme est entièrement inhumain. Pazuzu les a élevés comme des humanoïdes qui font partie de sa conscience collective.

Personnalité : les Arachtides sont Pazuzu.

Apparence : ils paraissent complètement humains car quatre de leurs huit membres sont tellement atrophiés qu'ils ne sont pas visibles sous les vêtements. Ils ont huit yeux mais six d'entre eux sont si petits qu'ils sont difficiles à voir.

Indications pour le Meneur de Jeu : laissez vos yeux errer dans le vague et bougez les traits de votre visage de façon inhumaine. Modifiez vos mouvements afin qu'ils n'aient pas l'air humains.

ARACHTIDES					
AGL	10+2D10 (21)	EGO	50		
FOR	10+1D10 (16)	CHA	1D10 (6)		
CON	10+2D10 (21)	PER	10+1D10 (16)		
APP	1D10 (6)	EDU	30		

Taille : 1 m80

Poids : 90 kg

Sens : assimilent toutes les impressions sensorielles des insectes à travers le monde entier dès qu'elles leur sont communiquées. Utilisent leurs sens inconsciemment et ne se concentrent sur ce qui les entoure que s'il y a une raison particulière.

Communication : parlent tous les langages humains et peuvent communiquer avec toutes les espèces d'Annélides et d'Arthropodes au moyen de substances chimiques et de signes.

Actions : 4

Bonus d'Initiative : + 9

Bonus aux Dommages : + 4

Capacité de Mouvement : 11 m/Round



Plan du Temple de Pazuzu

REZ-DE-CHAUSSÉE

1. Hall d'entrée : un lustre couvert de toiles d'araignée est pendu au plafond. Sur la droite, un escalier monte au premier étage. Des insectes et des larves grouillent sur le sol jonché de cocons éventrés.

2. Hall secondaire : la vieille salle de bal est couverte de toiles d'araignée. On y trouve généralement quelques Guerriers de Pazuzu qui restent assis complètement immobiles ou se déplacent lentement en communiquant par le biais d'odeurs ou de signaux simples.

3. Salle des Mites : un vieux salon. D'épais rideaux masquent les fenêtres, des essaims de mites et des amas de cocons pendent du plafond et tapissent les étagères, les tentures et les vieux meubles qui sont restés dans cette pièce.

4. La Petite Mère des Mites : une femme entièrement dévouée aux mites vit ici. Elle atteindra bientôt le statut de Supérieur grâce à sa communion totale avec ses protégées. Un petit lit contre le mur et des rideaux tirés constituent le seul mobilier. La pièce est envahie par les mites et les cocons.

5. Débarras : de vieux meubles et un tas d'immondices recouverts de toiles d'araignée et de larves encombrant la pièce.

6. Bibliothèque : les livres de l'ancien propriétaire sont encore sur les étagères, rongés par la vermine. Le sol est pourri et ne tardera pas à s'effondrer dans la cave.

7. Débarras : un nid de guêpes géant occupe la majeure partie de la pièce. Celles-ci entrent et sortent par la fenêtre cassée dans un bourdonnement incessant.

8. Buanderie : larves et mites infestent les vieux tas de linge.

9. Débarras : on y entreposait autrefois toute la vaisselle du château. Les étagères dévorées par les insectes ont cédé depuis bien longtemps, le sol est jonché de débris de porcelaine et de morceaux de bois vermoulu.

10. Salon : la salle est couverte de toile d'araignée. Un jeune homme apprenant à communiquer avec les araignées passe la plupart de son temps ici, englué dans les toiles.

Résistance aux Blessures :

6BS = 1BL

5BL = 1BG

2BG = 1BM

END : 143

Talents : Athlétisme 18, Chercher 30, Comédie 25, Diplomatie 25, Discrétion 21, Empathie 30, Vigilance 30

Compétences Générales : Grimper 25, Armes à Feu 21, Corps à Corps (Dague et Mains Nues) 18

Armes Naturelles : Crocs (Dom -7). Les Arachtides possèdent des glandes produisant un venin paralysant provoquant une perte de 2D10 points de Constitution. Ce venin agit, provoquant une paralysie pendant 2D10 Rounds, si la perte de Constitution est supérieure au Score de Constitution de la victime. Si la perte est inférieure à ce score, la proie est simplement atteinte de nausées.

Habitat : Ligoure

Essaims/Pazuzu

Pazuzu attaque souvent sous la forme d'un essaim d'abeilles, de sauterelles, de guêpes, d'une multitude de cafards ou d'autres espèces d'insectes. Il choisit les spécimens qui sont à proximité de l'endroit où l'offensive devra avoir lieu, même s'il peut déplacer des essaims sur de grandes distances pour atteindre un ennemi. L'essaim combat en un seul bloc et inflige des dommages au cours de chaque Round de Combat où il est en contact avec sa victime. Pour échapper à l'essaim, les victimes doivent fuir plus vite que l'essaim ne peut se déplacer, ou tuer les insectes à l'aide du feu ou du poison. Les essaims d'insectes contrôlés ne peuvent pas être effrayés par les substances répulsives (anti-moustiques, etc.)

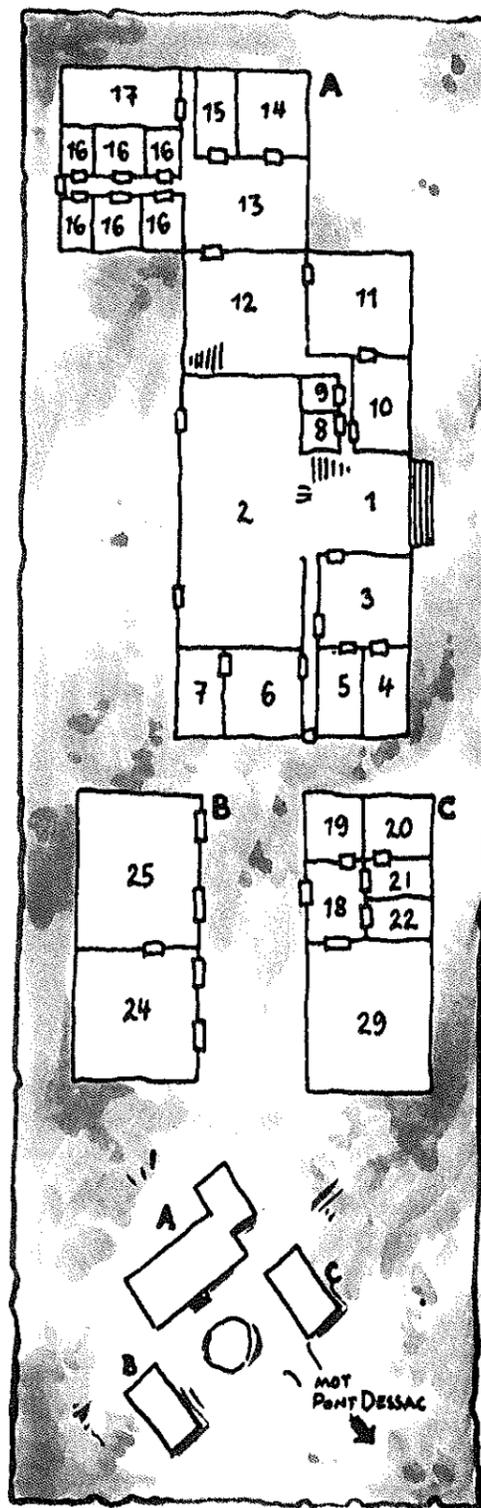
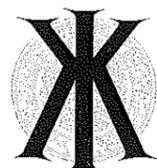
Taille : 1-5 mètres cubes

Capacité de Mouvement : 6 m/Round

Résistance aux Blessures : ne peuvent être blessés que par le feu et les pesticides. Les insectes en contact direct avec le feu ou le poison sont paralysés ou meurent instantanément. Une épaisse fumée les engourdit et diminue leur Capacité de Mouvement de moitié.

END : 75

Armes Naturelles : Piqûres ou Mandibules (Dom -10). Il s'agit bien entendu des Blessures que peut infliger l'essaim et non pas un des insectes le composant.



11. Petite Salle à Manger : la table a été éparpillée par les insectes. Un service en porcelaine est posé sur la table. Ceux qui vivent au rez-de-chaussée et dans l'annexe mangent ici.

12. Cuisine : une cuisine à l'ancienne qui n'a jamais été modernisée. Un escalier conduit à la cave. Une vieille cuisinière travaille ici.

13. Laboratoire : un laboratoire très moderne a été installé dans l'aile supplémentaire, aucun insecte n'est autorisé à pénétrer ici. On y trouve tout l'équipement requis pour mener des études entomologiques sérieuses.

14. Réserve : cette pièce sert de débarras et d'entrepôt pour le laboratoire.

15. Chambre Froide : œufs, insectes et larves congelés sont stockés ici dans des containers en plastique. Des sérums et autres préparations sont entreposés là.

16. Bureaux : les six bureaux sont identiques et tous équipés d'ordinateurs. Dix personnes travaillent dans ce service et ont pour tâche de produire des insectes génétiquement améliorés.

17. Laboratoire : il s'agit d'un laboratoire de chimie.

18. Hall d'Entrée de l'Annexe : l'annexe est le lieu où résident ceux qui ne font pas partie des Supérieurs, par exemple une partie du personnel du laboratoire. La pièce est nue, à l'exception des nombreuses toiles d'araignée.

19. Chambre : deux laborantins vivent ici.

20. Chambre : deux chimistes habitent ici.

21. Chambre : un biologiste occupe cette pièce.

22. Chambre : un biologiste loge là.

23. Salle commune : sobrement meublée avec quelques sofas, des chaises, une télévision et une cheminée.

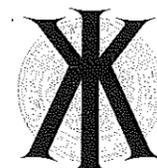
24. Garage : un camion et une Traction Avant démontée occupent le garage.

25. Écurie : elle n'a pas été utilisée depuis de nombreuses années. Une termitière démesurée envahit presque complètement les lieux.

L'ÉTAGE

1. Galerie : un couloir étroit fait le tour du hall d'entrée et conduit au balcon surplombant les marches de l'entrée. Les toiles d'araignée et les sécrétions couvrent les murs.

2. Hall Supérieur : des pans de toiles pendent du plafond. Des morceaux de vieux cocons et de cadavres d'insectes et de larves jonchent le sol.



Des bourdonnements et des bruits de reptations émanent de tous les coins de la pièce. Les Supérieurs se tiennent ici.

3. Salon : quatre Arachthides séjournent dans ce vieux salon. Il reste encore quelques meubles, pourris et cassés. De grandes et épaisses toiles d'araignée ont été tissées du sol au plafond. Les Arachthides se reposent au centre, enveloppés dans les soies.

4. Bibliothèque : une bibliothèque moderne d'une propreté irréprochable, les insectes ne l'ont visiblement pas attaquée. Hélène Baudou y passe beaucoup de temps.

5. Pupes : cette pièce est une réserve de pupes en cours d'évolution. Elles pendent des murs et des toiles d'araignées.

6. Réserve : ce vieux débarras est envahie par les larves et les coléoptères.

7. Réserve : une réserve plus récente avec des vêtements et du mobilier intacts.

8. Salon : six Guerriers de Pazuzu demeurent ici. Il n'y a aucun meuble et la pièce est couverte d'épaisses toiles d'araignée.

9. Chambre : Jacques Derron vit ici. L'endroit est infesté de papillons, de larves et de pupes. Le mobilier est sobre mais en très bon état.

10. Réserve : cette pièce n'a pas été attaquée par les insectes, on y trouve du linge et des vêtements.

11. Réserve : une réserve que les insectes n'ont pas endommagée, elle contient des armes et autres équipements destinés aux Guerriers.

12. Chambre : Ciou Martinique habite ici. Le mobilier est sobre et les insectes sont partout.

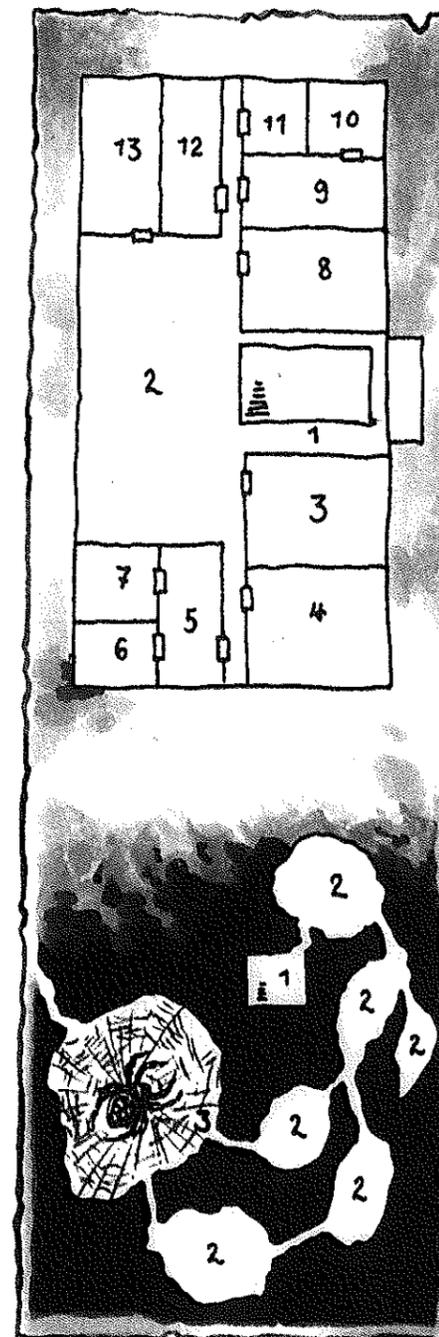
13. Chambre : Hélène Baudou occupe cette pièce.

LES GROTTES DE LIGOURE

1. Cave : on accède au sous-sol par un escalier descendant de la cuisine. Cette cave tout à fait ordinaire est envahie de larves et d'insectes. Aucun aliment n'est conservé ici. L'un des murs comporte une énorme fissure donnant sur une vaste grotte.

2. Petites Cavernes : des Arachthides et des milliers d'araignées peuplent les lieux. Il est impossible de voir à plus d'un mètre à cause des toiles d'araignée. Lorsque les Supérieurs ne sont pas à l'étage, ils sont généralement ici.

3. La Grotte d'Arahneq : le Prince des Araignées demeure dans un cocon au milieu de cette immense salle de cent mètres sur cent, traversée par un petit ruisseau. Tout est tapissé d'épais filaments gluants.



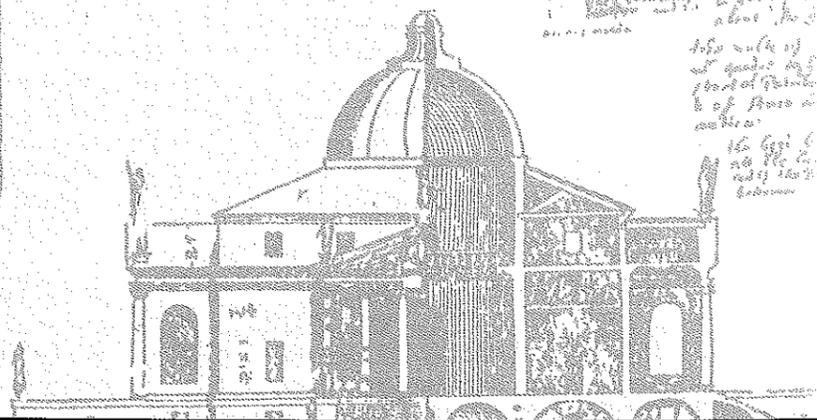
Y
T
D
E
X
T



Les clefs de l'illusion

Je jouissais en paix du fruit de ma sagesse ;
 Mais un trouble importun vient, depuis quelques jours,
 De mes prospérités interrompre le cours.
 Un songe (me devrais-je inquiéter d'un songe !)
 Entretient dans mon cœur un chagrin qui me ronge :
 Je l'évite partout, partout il me poursuit.
 C'était pendant l'horreur d'une profonde nuit ;
 Ma mère Jézabel devant moi s'est montrée,
 Comme au jour de sa mort pompeusement parée ;
 Ses malheurs n'avaient point abattu sa fierté ;
 Même elle avait encor cet éclat emprunté
 Dont elle eut soin de peindre et d'orne son visage,
 Pour réparer des ans l'irréparable outrage :
 « Tremble, m'a-t-elle dit, fille digne de moi ;
 Le cruel Dieu des Juifs l'emporte aussi sur toi.
 Je te plains de tomber dans ses mains redoutables,
 Ma fille ». En achevant ces mots épouvantables,
 Son ombre vers mon lit a paru se baisser ;
 Et moi je lui tendais les mains pour l'embrasser ;
 Mais je n'ai plus trouvé qu'un horrible mélange
 D'os et de chairs meurtris, et traînés dans la fange,
 des lambeaux pleins de sang, et des membres affreux
 que des chiens dévorant se disputaient entre eux...

Jean Racine « Athalie » Acte II, Scène 5 - 1691





Adjini	32	Chiens de Guerre	67	Giorgio Biotti	56
Adnan Kazour	11	Chindits	119	Golab	25
Adobi	115	Chokmah	76	Grand Maître Marcus Blanton	86
Agouras	176	Ciccatri	144	Grands Rassemblements	161
Al Quatil	113	Club Ashram, Hambourg	100	Grottesques	151
Ambassadeur d'Hareb-Serap	35	Club Paragon, Los Angeles	156, 158	Grottes de Ligoure	185
Ambassadeur de Chagidiel	14	Coatlicue	90, 93	Guerriers (Pazuzu)	181
Ambassadeur de Chesed	75	Corbeau des Champs de Bataille (Le)	35	Hareb-Serap	35
Ambassadeur de Gamichicoth	22	Cormayas, Arizona	92, 97	Hauries	24
Ambassadeur de Golab	25	Coyote	164	Hélène Baudou	180
Ambassadeur de Netzach	65	Créer la Souffrance	126	Hilton de Beyrouth	10
Ambassadeur de Samael	39	Créer un Proto-Licteur	87	Hod	64
Ambassadeur de Sathariel	17	Crucificateurs	27	Huang Li-Pao	48
Ambassadeurs de Gamaliel	42	Danse de Nataraja	98	Huissiers	58
Ambassadeurs de Geburah	55	Danseurs Macabres	101	Incarnation de Togarini	29
Ambassadeurs de Kether	47	Déchéance	171	Institut Bergstrom	70, 73
Ambassadeurs de Tiphareth	60	Dieu (Le)	116	Ioannes	114
Ambassadrice de Binah	52	Dingos	168	Jardin du Dragon Blanc	48
Ambassadrice de Malkuth	69	Dinychos	140	Jason Lacrosse	94
Amine Maccio	143	Dirigeants de Qumran	114	Jeffrey Caruso	149
Andrea Bergstrom	70	District Juridique d'Herrington	55	Jonathan Hayworth	22
Anges de la Vengeance	40	Djeraba	29, 33	Juan Martinez	36
Anges de Sang	18	Don Michael Cimarro	39	Juge (Le)	55
Animaux	84	Douze Fils Feodorov	54	Jumeau Arcane	136
Anselm Höder	127	Éclairés	150	Kether	47
Anton Pradwyck	81	Éclaireurs du vent	101	Léonard Sakhil	12
Anton Teptov	15	Église de Qumran	112	Léopards de l'Ombre	95
Apocalypse	112	Église Subjectionniste	148	Lorelei	154, 157
Apollyon	107	Elliot Wainright	174	Los Renunciones	25
Arachnides	182	Enfants d'Apollyon	106, 108	Luigi Cantorre	30
Arahne	181	Enfants de Chagidiel	16	Lyle P. Crowley	66
Araignée dans sa Toile (L')	60	Enragés	163	Magie de la Mort Chirurgicale	125
Aries	110	Esclaves de la Souffrance	128	Maison de Redressement	315
Armée des Damnés	12	Esprits de la Faim	23	Maîtres du Temple (Les)	84
Azaqui	31	Essaims	183	Malkuth	69
Bacchors	138	Exécuteurs	58	Mangeurs de Sable	176
Bernauer Krankenhaus	127, 130	Factuaires	63	Maniphestos	16
Binah	52	Famea	138	Marbas,	
Blutkäfer	137	Faux Bienfaiteur (Le)	22	Seigneur de la Souffrance	128
Cathédrale	52	Fondateur (Le)	64	Maria Feodorova	53
Cavaliers des Sables	31	Gamaliel	42	Marquis (Le)	42
Cecilia Terrento	136	Gamichicoth	22	Maruts	102
Cercle des Aînés	109	Garde Noire	67	Mechoros	145
Chacals	160, 162	Gardiens de la Terre	172, 175	Mercach	129
Chagidiel	14	Geburah	55	Mère dévastatrice (La)	17
Chaos et Entropie	90	Général Hu	49		
Charitable (Le)	75				
Chesed	75				
Chevaliers de la Lumière	83				



Messenger du Châtiment (Le)	64	Proto-Licteurs	85	Souverain Inique (Le)	10
Messie	112, 114	Pueris	110	Takeo Oshima	62
Michael Thompson	156	Quartiers Généraux	35	Temple de Coatlicue	97
Mortimer Blanco	26	Rebelle (La)	69	Temple de Kali Durga	17, 20
Nachtkinder	72	Régression	170	Temple de Ligoure	179, 183
Necromentia Anthropophagia	134	Sacrifice au Seigneur de la Souffrance	126	Templum Primum Romanum	136
Neonates	72	Samael	39	Terre Vivante	170
Netzach	65	Samuel Herrington	57	Thaumiel	10
O-luong	50	San Peridio	142, 146	Tiphareth	60
Oaxici	37	Sangre Negra	141	Togarini	29
Ombre Lumineuse de Coyote	165	Sangreal	142	Tortionnaire (Le)	25
Ombres Errantes	96	Sathariel	17	Tour Nakamura	61
Ombrines	163	Scaritos	145	Transfert de Maladie	126
Onde d'Argent	107	Scott Deproy	174	USS Reliant	65
Ordo Fratris Mortis	124	Seigneur de la Souffrance	128	Vainqueur (Le)	65
Ordo Voraginis	133	Seigneurs des Insectes	179	Valentin Feodorov	54
Ordre des Frères de la Mort	124	Séraphins	83	Vengeur (Le)	39
Parasite	158	Serfs	82	Vierge Noire (La)	52
Parcanay, Nevada	173	Serpents du Chaos	95	Voix de la Douleur	27
Patriarche (Le)	76	Servantes du Temple	19	Voix du Sang	18
Patriarche Sanglant (Le)	14	Serviteurs de Coatlicue	91	Voler la Connaissance	135
Pazuzu	177	Serviteurs de Pazuzu	177	Voraces	139
Pierre Lombard	71	Serviteurs des Licteurs	82	Wangaik	117
Portail vers Gaïa	169	Sexualité Pervertie (La)	42	Yesod	64
Portails Magiques	169	Shiva Nataraja	98, 100	Yoshiko Nakamura	61
Portes Ouvrant sur Gaïa	168	Siddharta	116, 117		
Postulants	151	Sita Angon Resewa	118		
Prendre la Force	135	Sol Vivant	170		
Protecteur des Nécromanciens (Le)	29	Souverain (Le)	47		