

Auquel cas il n'abandonnera sa tendance que sur un jet de 11 ou 12. Par contre, le meneur de jeu peut décider que dans certaines circonstances (stress, mort probable), les jets de tendance aient des modificateurs (un condamné à mort peut devenir moins loyal devant le peloton d'exécution).

## Le Grand Méchant

Ce sera toujours un PMJ fort, avec peut-être un ou deux talents exceptionnels (meneur d'hommes ou génie scientifique par exemple). Lorsque vous le créerez, n'oubliez pas de lui donner un ou deux graves défauts. En effet, s'il est du côté du Mal, c'est que quelque chose va mal en lui, ou qu'il a été traumatisé dans sa petite enfance. Voici une liste des notions, parfois avec leurs antagonismes, qui peuvent décrire l'attitude et les moyens d'action de ce Grand Méchant (GM). N'hésitez pas à en créer d'autres.

- ✦ **Surveillant/Autonomie.** Soit le GM surveille et fait surveiller sans arrêt les PJ, soit il suit son plan machiavélique sans s'en préoccuper.
- ✦ **Prédécesseur/Suiveur.** Dans une enquête que mènent les PJ, il peut essayer de les précéder à chaque fois, ou de suivre chacun de leurs mouvements jusqu'au moment propice.
- ✦ **Opportuniste/Calculateur.** Soit le GM profite de la moindre faute d'inattention des PJ pour leur tendre un piège (quitte à ce qu'il soit mal ficelé), soit il se cantonne à des plans préparés à l'avance.
- ✦ **Rancunier/Dédaigneux.** La moindre action des PJ peut susciter une contre-réaction automatique du GM, ou bien il peut simplement les considérer comme n'ayant aucune importance.
- ✦ **Pauvre/Riche.** Un GM pauvre n'a pas d'argent, mais il peut avoir des quantités d'acolytes ou de sectateurs. Quant à un GM riche, il peut acheter non seulement beaucoup de matériel, mais également des consciences.
- ✦ **Fidèle/Chaotique.** Cela définit son attitude par rapport à ses hommes de main ou ses fidèles.
- ✦ **Sens de l'honneur/Sadique.** Soit le GM est un gentleman, soit il n'hésitera pas à utiliser la torture, la coercition et autres méthodes peu honorables.

## Survie et acolytes

Un Grand Méchant qui débute est déjà un peu plus qu'un PMJ normal. On lui attribue un chiffre de survie égal à 1. Cela veut dire que dans des circonstances qui normalement causent la mort, le Méchant a 1 chance sur 6 d'y échapper miraculeusement. A chaque aventure où il

affronte les PJ, il peut augmenter son score de survie de 1, ou bien donner ce point à l'un de ses acolytes (qui commencent avec un score de survie de 0 et ne peuvent pas l'augmenter eux-mêmes).

Quant aux acolytes, le Grand Méchant en a en général entre un et six. Moins il en a, plus ils sont efficaces. On peut considérer une secte ou une organisation criminelle comme un acolyte particulièrement puissant. Cette organisation bénéficie aussi du score de survie.

Si le GM n'a qu'un acolyte, il aura peu de défauts (mais il en aura forcément au moins un, puisque lui aussi est du côté du Mal). Les acolytes sont des PMJ moyens (quand il y en a de deux à cinq), ou faibles (membres d'une secte). Certains sont néanmoins exceptionnels (PMJ forts avec talents spéciaux). Vous pouvez les caractériser avec des tendances.

- ✦ **Loyal/Déloyal.** Une des notions les plus importantes pour définir un acolyte.
- ✦ **Intelligent/Bête.** Un PMJ bête ne comprendra pas forcément les ordres qui lui sont donnés. Au contraire même, le Grand Méchant aura tendance à ne pas suivre les conseils d'un PMJ intelligent, à se méfier de lui, etc.
- ✦ **Entreprenant/Fonctionnaire.** Soit l'acolyte fait preuve d'initiative, soit il attend les ordres.
- ✦ **Opiniâtre/Velléitaire.** Un acolyte peut aussi bien jeter l'éponge à la moindre difficulté que s'accrocher aux basques de nos héros comme un chien enragé.
- ✦ **Chanceux/Malchanceux.** Dans les dessins animés, les acolytes sont souvent très malchanceux...
- ✦ **Touche-à-tout/Spécialiste.** Etre spécialiste n'est pas forcément un avantage car cela veut dire que l'on ne sait pas faire grand-chose en dehors de sa spécialité ■