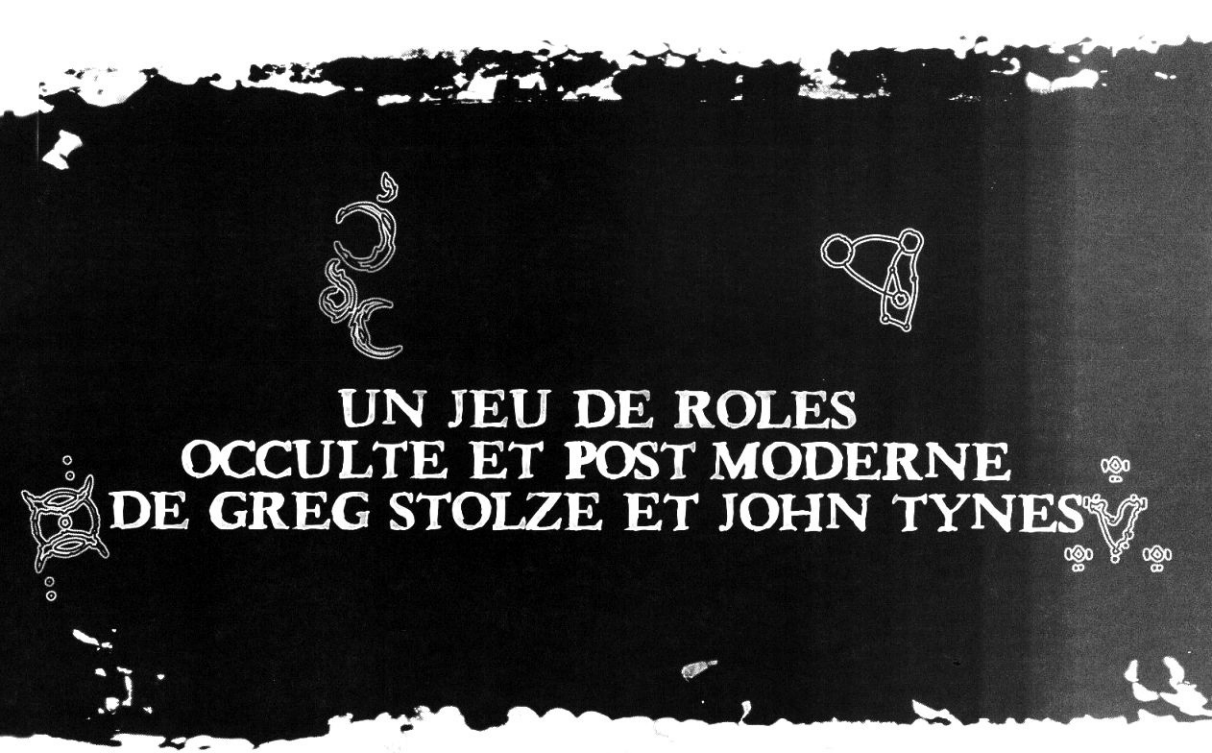
Rien ne reste éternellement dans l'ombre...

UNKNOWN



ARMIES

De Greg Stolze et John Tynes



VERSION ORIGINALE

CRÉATION ORIGINALE

Greg Stolze et John Tynes

TEXTES ADDITIONNELS

Kenneth Hite, Rick Neal, James Palmer et Chad Underkoffler

DIRECTION ARTISTIQUE

John Tynes

ILLUSTRATIONS

Samuel Araya, Paul Carrick, Moises Donoso Segundo, Felipe Echevarria, Earl Geier, Matt Harpold, Vance Kelly, Ann Koi, Thomas Manning, Tony Moseley, Rob Nemeth, Dan parsons, Jim Pavelec, Brian Snoddy, Drew Tucker et Haroudo Xavier

ADAPTATION FRANCAISE

TRADUCTION

Angel Garcia, Jérôme Vivas, Kristoff, Neko et Julien Blondel

ADAPTATION FRANÇAISE ET RÉÉCRITURE

Julien Blondel

RELECTURES

Jean-Michel Moutte, Neko et Thomas Lipinski

VISUEL DE COUVERTURE ET ILLUSTRATIONS

Damien Venzi

REMERCIEMENTS

Un grand merci à Philippe Fenot et Sherinford pour leurs précieux conseils.
Merci à Sandy Julien, Cédric Ferrand, Antoine Boegli, et Jess, Adeptes Anonymes et autres Avatars des salons post-modernes.
Et merci à John Nephew, pour sa confiance et son soutien.

SOMMAIRE

À propos de ce livre 6
À propos des règles 7
Nouvelle : L'Héritage 8

LIVRE UN : LE NOM SECRET DES RUES 18

Chapitre 1 : Première Descente 20
L'Underground existe 20
Témoin : Ruth Pechvogel 21
Témoin : Agnès Veuve 22
Témoin : Rémy Dole 23
Les bruits qui courent 24

Chapitre 2 : Campagne Urbaine 26
Événements déclencheurs 26
Créer ton groupe 27
Le cercle d'amis 27
Les investigateurs de l'occulte 28
Les redresseurs de tort 29

Chapitre 3 : La Création 30
Ce que tu es 30
Ton Obsession 30
Tes Passions 31
La pulsion de Peur 31
La pulsion de Rage 32
La pulsion de noblesse 32
Ta Personnalité 33
Ce que tu sais faire 34
Tes Caractéristiques 34
Le Corps 34
Le Corps et les points de Résistance 34
La Vitesse 34
L'Esprit 35
Esprit et échelle de Folie 35
L'Âme 36
Tes Compétences 36
Acheter des compétences 36
Notes sur les compétences 36
Les compétences de Corps 37
Les compétences de Vitesse 38
Les compétences d'Esprit 39
Compétences paradigmes 40
Les compétences d'Âme 41
Agir sans compétence 42
Ce que tu peux apprendre 43
Améliorations instantanées 43
Gagner des points d'expérience 43
Dépenser ses points d'expérience 43
Quelques précisions 43
La création du personnage 43
Les compétences obsessionnelles 44
Pourquoi pas de liste ? 44
Pourquoi des scores si faibles ? 44

Chapitre 4 : Le Combat 45
Six manières d'éviter un combat 45
À propos du combat 46
L'initiative 46
Attaquer 47
Esquiver 48
Dégâts 49
Dégâts des armes à feu 49
Dégâts au corps à corps 50
Extras 52
Le critique qui tue 52
Autres types de dégâts 53
Autres actions 53
Blessures et soins 54
Poursuites en voiture 56
Quelques précisions 57
Stratégies de combat 57
Règle optionnelle : Focus négatif 57
Petit cours sur les armes à feu 57
Tableaux des armes 60

Chapitre 5 : La Folie 62
Les Tests de Stress 62
La violence 63
Le surnaturel 63
L'impuissance 63
La solitude 64
Le soi 66
Devenir insensible 66
Devenir fou 66
Soutien mental 68
Folie permanente 68
Soutien mental 69
Quelques trucs à savoir 69

Chapitre 6 : Le Jeu 70
En route 70
Ton but 70
Ton obsession 71
Tes passions 71
Ouvrir ton esprit 71
Fermer ton esprit 72
Civilités d'usage 72
À toi de jouer 72
Se faire des alliés 73
Perdre des alliés 73

LIVRE DEUX : LE MONDE DE NOS DÉSIRS 74

Chapitre 7 : Plongée Panoramique 76
Bienvenue dans l'Underground 76
Témoin : Amanda Wilkers, détective privé 77
Témoin : Stan Abronski, courtier 78
Témoin : Lydia Sobretado, antiquaire spécialisée 79
Ce que tu sais 80
L'Au-delà 80
La Magie 80
Les Adeptes 81
Les Avatars 82
D'autres Magies ? 82
Ducs et cabales 82
La mouvance occulte 83
L'Underground 84
Les sous-sols 84
Les griffes du tigre 86
Ces bruits qui courent 86

Chapitre 8 : Campagne Globale 88
Créer ta cabale 88
La Nouvelle Inquisition 88
Les Marchands de sable 89
La Secte de la Déesse Nue 90
Mak Attax 90
Cabale Magique 91
Les quidams au parfum 91

Chapitre 9 : La Magie 93
La nature de la Magie 93
La Magie rituelle 93
La Magie des adeptes 94
La Magie des Avatars 94
Magies multiples 94
La Magie rituelle 65
Rituels mineurs 95
Rituels conséquents 96
Rituels majeurs 99
Thaumaturgie authentique 99
Rituels relais 99
Rituels coup de pouce 102

Chapitre 10 : Les Adeptes 108
Ta vision 108
Ton pouvoir 108
Ta fierté 109
Ton École 109
Les lois de la Magie 109
Devenir Adepte 111
Lancer des sorts 112
Les sorts d'attaque 112
Les formules de sort 114
Les sorts aléatoires 114
Les Extras 115
Les Écoles d'adeptes 115
Les Bibliomanciens 115
Les Cliomanciens 120
Les Dipsomanciens 125
Les Entropomanciens 129
Les Épidéromanciens 132
Les Mécanomanciens 136
Les Narco-Alchimistes 140
Les Personamanciens 144
Les Ploutomanciens 148
Les Pornomanciens 152
Les Urbanomanciens 155
Les Vidéomanciens 158
Créer de nouvelles formules 163
Créer une nouvelle École 165
Personnaliser les Écoles existantes 166

Chapitre 11 : Les Avatars 167
Les Archétypes 167
Les Avatars 168
Devenir Avatar 168
Les Archétypes et leurs Avatars 168
Le Démagogue 170
L'Exécuteur 171
La Femme Volante 172
Le Fou 173
L'Hermaphrodite Mystique 175
L'Homme Sans Maître 177
Le Guerrier 179
Le Marchand 181
Le Meilleur Joueur 183
La Mère 185
Le Messager 187
Le Pèlerin 189
Le Sauvage 191
Le Vrai Roi 194

Chapitre 12 : Horizon Cosmique 196
L'Underground c'est toi 196
Ce que tu sais 197
Les bruits qui courent 202

LIVRE TROIS : POUR LE MENEUR DE JEU 204

Chapitre 13 : Les Forces en Présence 206
Le voilà l'Underground 206
Fais ton choix 206
Le Clergé Invisible 206
L'Au-delà 207
Le Comte de Saint-Germain 207
La Loge de la Renonciation 207
Les Marchands de sable 210
La Nouvelle Inquisition 213
La Secte de la Déesse Nue 217
Mak Attax 222
La Société de Libération Mondiale 226
L'Ordre de Sainte Cécile 229
Le Temple des Élus de Satan 232
PNJ (niveau urbain) 234
Ducs (niveau global) 236
Seigneurs de niveau cosmique 237
Personnages génériques 240

Chapitre 14 : Gérer une Partie 241
Les bases de la narration 241
Personnages pour le meneur 243
Maîtriser le débit 245
Les Tests de compétence 245
Gérer les combats 246
Les compétences exceptionnelles 246
Les points de Résistance 246
Mécanismes 247
Gérer les poursuites de véhicules 248
Gérer la Magie 249
Les sorts 250
Les coups de pouce 250
Les ingrédients des Rituels 251
Gérer le Folie 252
Faire appel au Tigre qui Dort 252
Si le Tigre se réveille 253
Les émeutes 253
Altération des capacités 256
L'alcool 256
Stimulants 256
Calmants 256
Psychotropes 257
Trucs et astuces 257

Chapitre 15 : Le Surnaturel 260
Les phénomènes surnaturels 260
Êtres surnaturels 262
Parasites Astraux 263
Démons 263
Entropiques 263
Golems 264
Métamorphes 265
Non-Entités 266
Revenants 267
Goules 267
Neigeuses 268
Schismes 268
Suicidaires 268
Tenebrae 268
Serviteurs Indicibles 269

Chapitre 16 : L'Inexpliqué 271
Utiliser l'inexpliqué 271
Mutilation du bétail 271
Fées et disparitions mystérieuses 272
Marcher sur le feu 272
Canulars 273
Perception psy. 273
Combustion spontanée 273
Objets volants non-identifiés 274
Vampires 274
Zombies 275
Elvis 275

Scénario : Kill Bill 3 276
Qu'est-ce qui se passe ici ? 276
Démarrer 277
Scène 1 : Croisement 277
Scène 2 : Le supermarché 278
Scène 3 : L'appartement 279
Scène 4 : Le camp de caravanes 281
Scène 5 : Conclusion 284
Conclure 285
Caractéristiques des PNJ 285

A PROPOS DE CE LIVRE

Ce livre est divisé en trois sections, qui traitent, pour deux d'entre elles, de deux types de campagnes (Urbaine et Globale), et pour la dernière, de renseignements destinés au Meneur de Jeu. La campagne Cosmique et les informations qui lui sont liées seront developpées dans un supplément livré avec l'écran. Les trois appellations de campagne (Urbaine, Globale et Cosmique) ne limite en rien le cadre de tes aventures : ils vont juste te permettre de mesurer les connaissances et la puissance de chaque intervenant au début de la campagne. Pour commencer, tu n'auras donc besoin de lire que la section correspondant à ton niveau.

Note tout de même qu'il y a une différence entre ce que savent les joueurs et ce que savent leurs personnages. Si tu as lu le livre de règles dans son ensemble, et que tu t'apprêtes à intégrer une campagne en tant que joueur, prends soin de relire les chapitres appropriés afin de déterminer ce que sait réellement ton personnage. Il est important de ne pas utiliser ce que tu sais, pour donner à ton personnage des informations ou des idées qu'il (ou elle) ne devrait pas avoir.

LIVRE PREMIER
LE NOM SECRET DES RUES

Cette partie s'adresse à tous les joueurs. Elle contient les habituelles règles de jeu – création des personnages, gestion des combats, etc. – et fournit quelques informations sur le monde, mais sans trop en dire. Si le meneur de jeu souhaite lancer une campagne urbaine, les joueurs devraient se contenter de lire cette section, car dans un jeu basé sur le mystère et les secrets, moins on en sait… mieux c'est !

Dans une campagne de niveau urbain, le groupe se compose d'individus ordinaires qui commencent tout juste à se faufiler dans les coulisses d'un monde fait d'intrigues et de Magie. Les joueurs y incarnent d'héroïques redresseurs de torts, poussés par leurs recherches vers des inconnus aux pouvoirs terrifiants, et aux desseins tout aussi sombres…





LIVRE DEUXIEME
LE MONDE DE NOS DESIRS

Cette partie est logiquement réservée aux joueurs qui s'apprêtent à entamer une campagne de niveau global. Elle contient énormément d'informations sur l'univers d'Unknown Armies et fournit les règles d'utilisation de nombreuses formes de Magie. Si les joueurs d'une campagne urbaine gagnent à ne rien savoir du fonctionnement ou des manifestations de la magie, les acteurs d'une campagne globale eux, maîtrisent parfaitement toutes ces données.

Dans une campagne de cette envergure, le groupe se compose de mystiques, de visionnaires investis dans leurs propres quêtes, de personnages qui connaissent l'envers du décor et dont la vie n'a plus aucune commune mesure avec celle des novices. Les enjeux sont plus élevés, mais il en va de même des risques…

LIVRE TROISIEME
POUR LE MENEUR DE JEU

Aucun joueur ne devrait lire cette section. Réservée au meneur de jeu, elle renferme les ultimes secrets de l'univers, propose de nombreux conseils pour aborder Unknown Armies et contient la description des créatures surnaturelles, les caractéristiques des principaux intervenants, un scénario et bien plus encore…



A PROPOS DES REGLES

Les rudiments du système du jeu, en quelques mots.

Les jets de dés : Pour jouer, tu dois utiliser deux dés à dix faces. Les résultats de ces dés sont généralement lus comme des pourcentages – de 01 à 00, qui correspond à 100% – avec un dé marquant le chiffre des dizaines et l'autre, celui des unités. Le dé dizaines se lit toujours en premier, même lorsque son résultat est de zéro (par exemple, un 0 suivi d'un 8 donne 08, soit 8%), et le dé unité se lit toujours en dernier (un 8 suivi d'un 0 fait donc 80%). Cependant, lorsque les dés doivent être additionnés, le 0 est comptabilisé comme un 10 (un 8 plus un 0 donne alors 18). Quand on ne lance qu'un seul dé, le 0 est toujours comptabilisé comme un 10.

Les caractéristiques et les compétences : Les êtres humains sont définis par des caractéristiques (Corps, Vitesse, Esprit et Âme) et des compétences (Equitation, Histoire grecque, Piratage…), dont la valeur est toujours comprise entre 1 et 99%. Pour effectuer une action au cours de la partie, il suffit de lancer les dés et d'obtenir un résultat inférieur ou égal au score de la compétence utilisée. Chaque compétence étant associée à l'une des quatre caractéristiques, le meneur de jeu peut t'autoriser, si tu ne possèdes pas la compétence requise, à effectuer un jet contre la valeur de la caractéristique qui lui est liée. Le résultat ne sera cependant pas aussi bon qu'avec la compétence (l'action risque de prendre plus de temps, de réussir de justesse…) et le meneur de jeu pourra t'imposer certaines limitations.

Les Tests de compétence mineurs : Dans des conditions optimales, où tu disposes de tout ton temps et ne cours aucun danger, tes actions sont automatiquement réussies pour peu que tu possèdes la compétence appropriée à un score de 15% ou plus. Le meneur de jeu peut tout de même te demander de lancer les dés, en vue d'estimer combien de temps te prend l'action, d'évaluer la qualité du travail accompli ou de voir si tu obtiens un double, un critique ou une catastrophe, comme expliqué un peu plus loin. Si tu as pas la compétence adéquate, tu peux effectuer un test mineur contre la caractéristique associée, mais l'action ne sera réussie que de justesse et tu n'obtiends qu'une « réussite marginale ». La caractéristique associée est réduite de 30 pour ce type de jet.

Les Tests de compétence moyens : Dans des conditions moins favorables, mais sans urgence ni menace particulières, l'action est brillamment réussie si tu obtiens un résultat inférieur ou égal à ton score dans la compétence utilisée. Si tu obtiens un résultat supérieur à ce score, mais inférieur ou égal à celui de la caractéristique associée, tu ne gagnes alors qu'une réussite marginale. Si tu ne possèdes pas la compétence requise, tu peux effectuer un test moyen contre la caractéristique afin d'obtenir une réussite marginale. Là encore, la caractéristique associée est réduite de 30.

Les Tests de compétence majeurs : Dans des situations tendues où l'urgence et/ou le danger peuvent être présents, comme lors d'un combat par exemple, l'action n'est réussie que si tu obtiens un résultat inférieur ou égal à ton score de compétence. Si tu ne possèdes pas la compétence adéquate, tu peux effectuer un test majeur contre la caractéristique associée en tentant un « Inch Allah », où seuls les doubles et les critiques sont pris en compte. La caractéristique associée n'est pas réduite pour un Inch Allah.

Quand faut-il lancer les dés ? C'est toujours le meneur de jeu qui détermine la compétence adéquate, le type de test à effectuer et la façon d'en interpréter les résultats. Il est en effet le seul à connaître tous les paramètres d'une action et peut avoir à tenir compte de certains éléments que les joueurs ignorent.

Quel résultat faut-il obtenir ? Pour réussir une action, il suffit d'obtenir un jet inférieur ou égal au score de la compétence ou de la caractéristique, mais le résultat des dés peut avoir d'autres effets – doubles ou critiques notamment. Dans tous les cas, l'idéal est d'obtenir le plus haut résultat possible sans dépasser ton score : plus le résultat en est proche, mieux l'action est réussie. Ainsi, si tu as une compétence à 46%, un jet à 43 sera meilleur qu'un jet à 04.

Les jets minimums : Le meneur de jeu peut te demander d'effectuer un jet contre une compétence ou une caractéristique, en obtenant un résultat au moins égal à un « seuil ». Par exemple, pour toucher quelqu'un à la jambe, il te faudra obtenir un résultat minimum de 30, tout en réussissant ton jet de compétence. Si ta compétence est inférieure au seuil, tu ne pourras tout simplement pas entreprendre cette action.

Les doubles : On obtient un « double » lorsque les deux dés indiquent le même chiffre, comme 11, 66 ou 44. Un double se traduit par un coup de théâtre, un incident dont les effets peuvent être aussi bien bénéfiques (si le jet est réussi) que néfastes (s'il est raté). Les conséquences d'un double sont laissées à l'interprétation du meneur de jeu, mais sache qu'un jet double réussi sera toujours particulièrement bon, tandis qu'un jet double manqué aura des conséquences terribles. Pour certaines phases de jeu, comme le recours à la magie et aux compétences soutenues d'arts martiaux, les doubles peuvent également être appelés des « Extras » et utilisés de façon bien particulière.

Les critiques : Lorsqu'un « zéro un » (01) est obtenu, le résultat est appelé « critique » et l'action est réussie de façon spectaculaire – en d'autres termes : waouh ! Un critique prévaut même sur un jet difficile.

Les catastrophes : Lorsqu'un « double zéro » (00) est obtenu, une catastrophe se produit et l'action se solde par le pire des résultats possibles – en d'autres termes : ça sent le sapin… Même avec une compétence ou une caractéristique de 100%, un résultat de 00 entraîne toujours une catastrophe.

Le flip-flop : Dans certaines situations, tu auras la possibilité d'effectuer un « flip-flop » sur un jet de compétence et d'invertir les dés, en échangeant les dizaines et les unités. Si un résultat de 91 ne te satisfait pas et que tu as droit au flip-flop, tu peux donc le transformer en un 19.

Les ajustements : Un ajustement est un modificateur qui s'applique, avant le jet, au score de ta compétence. Par exemple, un ajustement de -30 sur ta compétence « Histoire grecque » de 56%, réduit ton score à 26% pour le prochain jet. Les ajustements peuvent découler d'une blessure, d'un environnement hostile ou d'un effet magique. Ils ne sont généralement que temporaires.

Les intuitions : Lorsque la situation s'y prête, le meneur de jeu peut autoriser un joueur à effectuer un « jet d'intuition » qui ne sera pas utilisé mais conservé, en vue de servir à résoudre la prochaine action. En connaissant d'avance le résultat de ton prochain jet, tu pourras agir en conséquence et t'en débarrasser s'il est mauvais (en l'utilisant pour une action de banale par exemple) ou le conserver s'il est bon et t'en servir pour un vrai coup d'éclat. Par contre, rappelle-toi que tu ne contrôles pas toujours toutes tes actions : en te cramponnant trop longtemps à un bon jet d'intuition, tu risques de le perdre bêtement si le meneur de jeu t'impose d'effectuer un jet.

L'HERITAGE

– C'est quoi comme nom ça, Renata Dakota ?

– C'est mon nom, c'est tout.

Renata se mordit la lèvre. Un type dans son genre, on lui invente un faux nom ou on l'envoie promener, mais on lui dit pas la vérité comme ça, sans réfléchir. Il avait peut-être pas l'air d'une brute épaisse, pas comme son père en tous cas, mais il foutait quand même salement les jetons. Plutôt mince, mal rasé, sûrement pas lavé depuis longtemps. Avec des dents pourries et une sale façon de regarder les gens.

Des sales yeux de cinglé, oui. Le même regard que ce type du culte de la comète, dans le reportage télé. Ou l'autre là, avec son truc de nazi sur le front.

–Moi c'est Eugène LaRue, dit-il en tendant une main de drogué, avec beaucoup trop de veines et des ongles moitié rongés, moitié pourris. Renata se mit à fouiller discrètement dans sa poche, à la recherche du porte-clefs fixé à sa petite bombe de spray au poivre. Elle songea un instant à hausser les épaules et à lui tourner le dos, mais l'idée de le savoir derrière elle en train de l'observer l'inquiétait encore plus.

Arrête ta parano Renata, t'es dans un bus plein de monde, il fait jour, alors qu'est-ce que tu risques hein ? Tu sais ce qu'il va te faire ce type ? Rien du tout. Le pire qui puisse t'arriver, c'est qu'il te tienne la jambe jusqu'à Atlanta.

–Alors, qu'est-ce qu'on va faire de beau à Atlanta ?

–Occupe-toi de tes fesses.

L'homme leva les mains pour calmer le jeu et reprit aussitôt ses distances.

–Oh t'énerve pas miss, c'était juste histoire de parler hein, tu sais quand tu tombes sur une jeune fille toute seule dans un bus, tu te dis que…

–Que quoi ? Que tu pourrais l'enlever, l'étrangler et l'abandonner dans un caniveau ? Tiens une fille seule, y aura sûrement personne pour l'attendre à la gare, non mais tu m'as prise pour une fugueuse ou quoi ? Et ben tu t'es trompé mec, mon père est dans l'armée, des types dans ton genre il en mange tous les jours au petit déjeuner, alors si jamais il te voit en train de me parler ou quoi, c'est clair qu'il va…

–Me manger ? Hé mais c'est plus l'heure du petit déjeuner là !

Il se mit à sourire, un sale petit sourire en coin à la Dale Carter. Dale, c'était le chouchou du professeur là-bas, à Romeoville, près de Chicago, et il souriait comme ça chaque fois qu'il donnait la bonne réponse, genre je sais tout, je suis un petit malin. Exactement comme ce type.

L'homme se tourna pour étendre ses jambes dans l'allée centrale et Renata en profita pour se rapprocher de la fenêtre. Dehors, sur la route sombre, les lignes blanches défilaient comme un interminable message en morse. Pourvu que ce type l'oublie, pourvu qu'il ne la suive pas dans la gare. Renata savait bien qu'il n'y aurait personne pour l'attendre. Personne pour elle. Depuis la disparition de ses parents, il n'y avait plus personne.

C'était il y a quatre jours. Elle était rentrée de l'école, et la maison était vide. Ils avaient emporté la plupart de leurs vêtements, clôturé leur compte en banque, loué une fourgonnette, et ils étaient partis sans rien dire. Pas d'adresse, rien sur le répondeur, même pas un petit mot sur la table.

Son père n'était pas du genre à laisser des petits mots sur la table. Il bossait comme agent de recouvrement pour une compagnie de location, et le reste du temps, il regardait le téléachat. Ou il la cognait. Quand il était de bonne humeur, sans doute parce qu'il s'était défoulé sur quelqu'un d'autre avant de rentrer, il répétait qu'on pouvait tout, que tout était possible si on avait du cran.

–Dans la vie, si tu veux pas avoir de problème, suffit de montrer que t'en as. Prends l'autre trou du cul là, tu crois qu'il était pas baraqué ? Large comme le Texas qu'il était, avec une armoire remplie de fusils et pleins de trucs dans le genre un peu partout. Et moi qui viens lui reprendre sa télé parce qu'il a pas payé ses traites, tu vois le topo ? Donc quand je lui dis ça, le type il répond que non et il se dit que c'est bon, genre je vais pas la ramener et je vais décamper. Sauf que moi je décampe pas. Et tu sais quoi, ce type je l'regarde comme si c'était un moins que rien, parce que j'ai la loi pour moi et que j'ai pas à avoir les foies, même s'il a tous ses flingues. Du coup le type il cogite, il se dit que j'suis complètement cinglé, ou bien un de ces enfoirés qui font du kung-fu. Donc je dis que je prends la télé et je commence à tout débrancher, mais le type se met devant moi et il me pousse en arrière, mais il me pousse pas assez fort tu vois, parce que vu qu'il hésite, il me pousse qu'à moitié. Mais c'est pas mon problème qu'il me pousse à moitié, ce type il me touche, donc c'est une agression, donc il faut que je lui mette un bon coup de bombe lacrymo. Tu l'as toujours dans ta poche pas vrai ? Oublie pas hein, bien en haut de la poche comme je t'ai montré, parce que tu sais les rues sont vraiment pleines de connards et d'enfoirés. Bon, donc j'arrose ce type et il tombe, et il se met à pleurer comme un bébé, mais pour être sûr qu'il va pas m'tirer dessus pendant que j'embarque sa télé, j'lui colle un bon coup de botte en plein dans les bijoux. Et ça l'a calmé tout net.

–Tu vois ce type, c'est lui qu'avait les cartes en main. Il avait qu'à me pousser à fond et y m'aurait botté le cul sans problème, mais vu que j'ai agi comme si c'était moi le boss, et ben c'était moi le boss. Oublie pas ça, hein. Suffit juste de bluffer et ça se passe vraiment.

Elle y avait pensé au moment de tirer sur le climatiseur d'Hiram Ossowski. Il était mal fixé, mais comme disait Graham, tous les climatiseurs étaient mal fixés et légèrement désaxés. Il lui avait montré le truc pour s'introduire dans les maisons, Graham Joad, son petit ami à Romeoville, et ils en avaient visité pas mal comme ça. Avant qu'elle quitte la ville, Graham s'était chargé de refourguer les affaires que ses parents avaient laissées chez eux, des trucs loués au boulot de son père principalement. Il en avait tiré deux cent billets.

Le climatiseur lui avait échappé des mains. Quand ils allaient roder dans les petits villages autour de Chicago avec Graham, ils s'y mettaient à deux pour le descendre et le poser sur le plancher sans faire trop de bruit, mais elle était seule désormais. Elle s'était presque tordu les reins pour essayer de le retenir, mais il avait fini par tomber. Clong. Tétanisée, elle s'était figée sur place le temps de compter jusqu'à trente, très lentement, prête à s'enfuir au moindre signe. Renata avait toujours été rapide à la course.

Et puis à trente, elle avait enjambé la fenêtre pour entrer chez Hiram Ossowski.

Petit coup d'œil prudent, mais la maison ressemblait plus à une caravane, à peine plus grande et seulement deux fois plus large. Dans la cuisine, elle avait rapidement mis la main sur un chéquier caché dans un tiroir de la cuisine, classique, et sur un couteau rangé dans son étui plastique. Un méchant couteau. Avec une grosse lame, style Norman Bates.

Ensuite, elle s'était faufilée jusqu'à la chambre avec son appareil photo, un jetable bon marché acheté au drugstore, et une fois fini, elle avait remis le climatiseur en place et elle était sortie tranquillement par la porte de derrière.

Direction la banlieue d'Atlanta. Une sacrée trotte le long de l'autoroute, le pouce tendu et la main vissée sur sa bombe au poivre. Et le couteau style Norman Bates en haut de son sac à dos.

Avant de quitter l'Illinois, Renata avait tanné un des types de l'agence de location, jusqu'à ce qu'il lui dise où ses parents avaient rendu le camion. Atlanta. Enfin pas loin, une de ces petites banlieues miteuses en bordure d'autoroute, pleine de vieilles usines fermées et de nouveaux venus déjà prêts à partir. Atlanta donc, et pour commencer, chercher le bureau d'aide sociale pour vérifier si sa mère touchait toujours sa pension d'invalidité.

Jeune chienne partagerait appartement '89. Colocation service trois pièces pour Oliva la chaude et Félice la bourgeoise. Réalisation : Carl Plogue. [ORT : 93] 'NR' **PLA** Lun. 22h20. 23489789; Jeu. 01h20 09877892

.. 17/12 Extrait du journal-télé sur ce film où elle joue. Son nom n'est pas cité mais c'est elle qui joue Félice. J'ai filé la crise cardiaque en la voyant là dedans. Je l'enregistre à la prochaine rediffusion. Je chopperais sûrement son nom, faut que je sache pourquoi Elle est si importante.

Ce film est une parodie à deux balles de "J.F partagerait appartement" avec deux nanas qui partagent un peu plus que leur appartement. Hé, hé !
Olivia la journaliste sportive un peu chaudasse et Félice sa coloc coincée du cul. Scénario ras des pâquerettes, Olivia fait tout pour dépuceler Félice, le truc classique. Pas digne d'Elle en tout cas.

L'Exorsexe '92. Des possédées en chaleur tentent d'initier des prêtres catholiques aux plaisirs de l'Enfer. Réalisation : Gunter Lorenz. [ORT : 105] 'NR' **PLA** Mer. Minuit. 0987927 **[PW]**

19/12 C'est R. de des PISTON Vidéo qui m'a recommandé ça. Je l'ai loué avant de le voir sur le calle. Elle joue dedans, mais il n'y a même pas des actions au générique. J'ai demandé à R. s'il avait gardé la boîte mais il l'avait balancée depuis longtemps. Son nom était bien sur l'étiquette de location mais pile poil sur le bord de la K7, alors complètement illisible avec l'usure. Fais chier ! L'Exorcisme version cul. Beaucoup de scènes ont été rajoutées après. Juste un gros montage de scènes filmées en langue étrangère mal doublées, et de séquences vidéos merdiques en anglais (Elle apparaît dans les deux.) Nerde ça veut dire quoi ? R. dit qu'il en sait rien.

21/12 J'ai enregistré "Jeunes diennes sur le calle, mais il y a eu une suitension en plein milieu du générique ! Toujours pas de nom !

Première étape d'une longue journée. En arrivant à la gare, Renata s'était faufilée jusqu'aux toilettes pour sortir par une petite fenêtre, histoire d'être bien sûre que ce type flippant, Eugène Machin là, ne s'avise pas trop de la suivre. Ensuite, elle avait dû chercher l'agence de location sur une carte routière, repérer le trajet du bus, se rendre jusqu'en banlieue… Tout ça pour découvrir qu'au final, le commercial de l'agence ne savait rien. Il lui avait tout de même expliqué comment se rendre à pied au centre d'aide sociale et c'est là, après avoir poireauté un long moment, qu'elle avait fini par arriver devant ce Hiram Ossowski qui la reluquait, qui essayait de voir sous son tee-shirt – t-shirt trempé de sueur et noir de crasse, forcément – et bien sûr, qui refusait de lui donner la nouvelle adresse de Judy et de Fred Dakota.

–C'est pas que je ne veux pas, mais c'est une information confidentielle et… Je pourrais perdre mon boulot si je te le disais. Par contre, si… enfin peut-être que si on devenait… un peu plus intimes…

Elle avait essayé de ne pas relever l'allusion, mais rien que l'idée lui donnait envie de vomir. Alors elle était partie, elle avait loué une chambre dans un Knight's Inn qu'elle avait payée beaucoup trop cher, puis elle avait pris une longue douche et elle avait pleuré. Et pleuré. Et pleuré.

Et puis elle était passée au plan B. Trouver l'adresse d'Hiram Ossowski (dans l'annuaire) et acheter un appareil jetable dans un drugstore (développement des photos en une heure, juste à côté des caisses), puis revenir les chercher (rouge de honte) et garder les yeux baissés pour éviter le regard de la fille (une fille… encore heureux !), puis payer et sortir (en courant). Puis prendre une bonne inspiration et retourner voir Ossowski.

Elle attendit beaucoup moins longtemps cette fois. Lorsqu'il la vit entrer dans son petit bureau, Hiram sourit et lissa ses cheveux gras en arrière avec ses mains.

–Tiens, encore toi… Betty, c'est ça ?

–Beth. Beth Wallace, je suis la fille de Judy Dakota, mais d'un premier mariage.

Il ne la croyait pas. Il ne pouvait pas (ou ne voulait pas) la croire sans papier d'identité.

Alors avant de se dégonfler, elle sortit une des photos et la tendit vers lui, mais sans la lâcher. Son sourire s'élargit lorsqu'il découvrit la peau nue sur la photo.
Mais il déchanta vite.

–Mais… Mais c'est ma chambre ! Comment…

–T'as envie que ta femme voie ça ? Hein ?

–Qu'est-ce que tu…

–Ecoute pauvre con, tu dis encore un mot et j'envoie tout ça par la Poste.

–Mais tu… tu es entrée par effraction !

–Et tu crois que le boudin qui te sert de femme va gober ça ? Mais je t'assure chérie, cette poulette complètement folle est entrée par effraction et elle s'est prise en photo à poil toute seule, je sais pas qui c'est, moi, chérie… Tu crois qu'elle va gober ?

Hiram Ossowski se mit à pleurer.

–Et merde j'ai… J'ai rien fait de mal, juste…

–Ouais, t'as juste fait de l'œil à une adolescente qu'en a déjà suffisamment bavé avec ses propres parents. Alors tu me la donnes cette adresse ?

L'adresse, sa carte de crédit, son code, elle n'eut qu'à agiter le paquet de photos pour qu'il accepte tout. Et si c'est pas le bon code, tout ça part au courrier. Et si les flics m'embarquent, c'est toi qui les as prises, moi j'ai à peine quinze ans. On s'est bien compris ?

Il y avait 520 dollars sur son compte en banque. Elle laissa 100, par pitié pour sa femme. L'adresse où il envoyait les chèques de sa mère correspondait à une boutique, à près de six kilomètres de son motel. Renata songea y aller directement, mais elle était fatiguée, plus fatiguée qu'elle n'aurait jamais cru pouvoir l'être, et puis elle avait payé la nuit d'avance. Le lendemain matin, elle prit un donut rassis sur le plateau du guichet et partit de l'hôtel à pied.

Le temps qu'elle trouve la bonne rue, elle était de nouveau fatiguée et en sueur. Le quartier n'avait rien de résidentiel : presque pas de maisons, rien que des chaînes de fast-food, des guichets de banque et des magasins d'occasions.

Elle n'était plus qu'à une centaine de mètres lorsqu'elle vit Eugène LaRue.

Il attendait dans une vieille bagnole à l'angle de la rue, affalé sur le siège conducteur, les yeux fermés et la bouche ouverte. Renata continua d'avancer, son cœur se mit à battre de plus en fort. La vitre de la portière était baissée, et le couteau quitta son sac à dos pour se caler dans sa main sans qu'elle ait la moindre idée de ce qu'elle comptait faire.

Elle avait presque bondi, forcée d'utiliser sa main gauche pour passer le couteau par la fenêtre et lui coller sous la gorge, et il se réveilla dès qu'il sentit son ombre sur lui.

–Bouge pas…

–J'ai rien sur moi je…

Elle le vit se raidir en découvrant le couteau, puis ses yeux glissèrent jusqu'à elle et la peur se transforma en stupéfaction.

–Putain de…

–Tu la fermes, connard. Tu mets tes mains sur le volant, bien en évidence, et tu les mets doucement, compris ?

–Compris… Tu parles d'une salope, c'est quoi ton nom de danseuse là déjà, Renata Dakota ?

–C'est ça, et si tu fais un pet de travers t'as droit à un deuxième sourire.

–De travers, de travers, dans n'importe quelle direction tu veux dire ?

Même avec un couteau sous la gorge, ce type arrivait à faire le malin.

–Tu la fermes, c'est tout.

Renata fit sauter le loquet et ouvrit la porte arrière. Puis elle se figea, la main sur la poignée.

–Ecoute, si tu veux monter dans la voiture, va falloir que tu te décides à m'enlever ce couteau tu sais, et vu comment t'es discrète, tu devrais te décider vite…

–Tu la fermes !

Elle sortit la bombe au poivre de sa poche et entreprit de la faire passer dans sa main gauche, tout en récupérant le couteau de l'autre.

–Tu sais ce que c'est ?

–Une bombe au poivre je dirais, à moins que t'aies mis un truc chimique spécial à la place.

–Bingo. Alors tu bouges à peine et je t'asperge, et ensuite je te plante, c'est clair ?
Tandis qu'il acquiesçait, elle recula légèrement pour faire le tour de la portière et se précipita dans la voiture.

–Oh putain !

Renata sursauta en voyant le sang jaillir. Dans la précipitation, elle l'avait piqué malgré elle et le sang coulait le long de sa nuque.

–Oh mon Dieu, je… Je suis vraiment désolée !

–Seigneur, mais qu'est-ce je t'ai fait pour mériter ça ?

Il se retourna vers elle, la main gauche appuyée sur sa blessure et l'air visiblement furieux.

–Tes mains… Lève les mains…

Mais Renata parlait sans conviction, presque honteuse de ce qu'elle venait de faire, et elle se sentit reculer contre la banquette.

–Non, c'est toi qui vas lever les mains, et si t'avises de me gazer je te tire dessus. A cette distance, je devrais pas te rater…

Il tenait un petit pistolet noir, pointé droit sur elle. Renata ouvrit grand les yeux et leva les mains, très lentement.

Il resta silencieux un moment puis tendit sa main pleine de sang vers l'arrière et lui prit délicatement le couteau et la bombe.

–Si tu me fais quoi ce soit, je hurle…

–J'y crois pas, c'est moi qui me fais poignarder par une fugueuse dans ma putain de bagnole et…

–Je suis pas une fugueuse ! Mais au fait… Si t'as une voiture, pourquoi t'as pris le bus depuis Chicago ?

Il inspira longuement avant de lui répondre, puis éclata de rire.

69 semaines et demi Plus d'un an d'action non-stop dans une seule cassette vidéo ! Les débuts de Wick Diepper la légende du porno, dans la monstrueuse scène d'orgie des « Catacombes de Paris » Un must pour tout collectionneur ! Réalisé par Carl Plogue Réédité par Apex Vidéo, 29.95$

16/2 J'ai loué ça en VHS aujourd'hui. Pas d'année dessus, pas cher. Mais c'est un de ses films. Je l'envoie demain. Note : emprunter aux la filière Diepper.

7/3 "69 semaines" est enfin arrivé. Ça a été tourné en 1996, on disait que sa carrière est en le déclin. C'est bien Elle, mais toujours aucun nom ! Il y a un genre de problème magnétique sur la K7 juste à l'endroit où son nom devrait apparaître. C'est clair. Son nom c'est la clé. Et si c'est ces salopes de la S.D.N avait bousillé toutes les K7 ? Impossible... Le master de la vidéo peut-être. Beaucoup plus facile déjà. D.L est largement capable de provoquer ce genre d'accident qui va bien. Merde, si ça se trouve, elle l'a fait à la main – Faut que je trouve le lien entre D.L et Apex Vidéo. Ils sont basés à Milwaukee En vacances, c'est pas si loin de chez elle.

16/3 Elle est passée sur MTV aujourd'hui ! Le con de Danny Krat où je sais qui l'a mise dans son clip ! Ça s'appelle "Video Vixxen", un truc dans le genre. Il a dû la rencontrer quand il tournait "Bordel Nuptial", avant de devenir célèbre. Super, maintenant il faut aussi que je trouve les derniers trucs de son Bon Jovi. Mais bien que son rôle dans le clip – une femme superbe dans une vidéo, Danny ne peut ni l'atteindre, ni la toucher ni rien – ça veut dire quelque chose. Même une horloge arrêtée donne la bonne heure deux fois par jour. Même une Pop-Star avec une tête de punk peut dévoiler la sagesse mystique.

–Tu lâches jamais l'affaire toi, hein ? Après tout, c'est pas si étonnant pour la fille de Duane Regis…

–Je suis la fille de Fred Dakota !

–Tiens donc, alors c'est comme ça qu'il s'appelle maintenant ?

Renata et Eugène, installés dans un petit restau. Après quelques railleries, ils avaient convenu de sortir ensemble de la voiture et de marcher jusqu'au Ned's Hasty Tasty en bas de la rue. Sur le pas de la porte, Eugène lui avait donné le choix : s'enfuir en courant et ne jamais rien savoir, ou s'asseoir avec lui pour manger un morceau, histoire que chacun explique son histoire à l'autre. A elle de voir, la seule chose qui comptait pour lui c'était d'aller mettre un pansement sur sa putain de blessure.

Quand il ressortit des toilettes, Renata s'était installée sur une banquette. Elle avait choisi une table située près de la fenêtre, d'où elle pouvait observer la devanture de la fameuse boutique. Au lieu de s'asseoir face à elle, Eugène fit glisser une chaise et s'assit en bout de table, comme s'il voulait garder un œil dessus lui aussi.

–Alors ? Qui commence ?

–Honneur aux dames logiquement, mais vu que c'est moi qu'ai le flingue, et que c'est aussi moi qui me suis fait poignarder, je crois qu'on va laisser tomber les bonnes manières. Donc je commence : qu'est-ce que tu fous ici ?

Elle lui raconta tout, son retour chez elle, ses parents disparus, l'agence de location, le bus pour Atlanta et la piste de la pension d'invalidité de sa mère. Tout sauf les détails de son intrusion chez les Ossowski.

–Hum. Juste un truc, pourquoi t'es pas allée chez les flics ?

–J'ai essayé… Je suis allée au commissariat, mais ils m'ont dit qu'ils ne trouvaient aucune trace de mes parents dans leurs registres. Comme si le numéro de sécurité sociale qu'ils avaient donné à notre propriétaire, ben il était faux. Faux comme tout le reste. Aucune mention nulle part, rien à leur nom, et rien au mien. A croire que je suis même pas née, tu vois…

Il hocha la tête, avec son petit sourire à la Dale Carter.

–Ca m'étonnerait pas que Duane Regis ait une ou deux ordonnances de paiement en retard…

–C'est qui ce Duane Regis ? Et comment tu connais mes parents ? Alors tu me suivais bien dans ce bus, pas vrai ?

– Hé, doucement hein, une question à la fois.

– T'en as posé deux d'affilée.

– Je… Et merde, t'as pas tort.

Il se mit à rire, puis poussa un profond soupir.

–Bon, j'espère que tout ce que tu dis est vrai. Il se trouve que… hum, comment dire. Tu es superstitieuse ? Les chats noirs, les trèfles, tout ça ?

–Enterrer un œuf au pied de sa porte tous les mois, brûler des pignons de pin à la première chute de neige, ce genre de choses ? C'est pas mon truc… Pourquoi ?

–Et tes parents ? Ils le font ça, le coup des œufs, les pignons de pin ?

Elle baissa les yeux sur sa gauffre et le tritura d'un air maussade, jusqu'à ce qu'elle se transforme en une épaisse mare de sirop.

–Ouais, ça et un paquet de rituels à la con dans le même genre. Ca leur arrive d'entrer dans la maison en marche arrière ou de sauter par-dessus le seuil à cloche-pied. C'est gênant tu vois… Et quoi ?

–Hum…

Eugène avala une bouchée d'œuf baveux et fit la grimace.

–Renata, si je te disais que ces petits rituels fonctionnent ?

–Tu déconnes, là !

–Si je te disais non seulement qu'ils fonctionnent, mais aussi que la raison pour laquelle ils fonctionnent, tous ces trucs sur les pignes de pin et les chats noirs là, peut provoquer plein d'autres choses ? Des choses plus importantes ?

–Mais de quoi tu parles ? T'es en train de me dire quoi là, que ma mère se balade sur un manche à balai pendant que je suis à l'école ?

–Le mythe de la sorcière sur son manche à balai est sûrement lié aux sorcières européennes qui prennent des drogues et qui vivent des expériences extracorporelles… Mais grosso modo, c'est ça : je suis en train de dire qu'il y a des sorcières, des magiciens et des ensorceleurs un peu partout, sauf qu'ils se font pas appeler comme ça.

–Conneries ! Je suis restée pour qu'on parle de mon père, pas pour entendre tes putains de contes de fées sur…

Renata sentait la colère lui nouer la gorge et lui monter aux joues.

–Très bien, très bien, tu me croies pas si tu veux !

Eugène s'était mis à crier lui aussi, mais il jeta un coup d'œil dans la salle et baisa prudemment la voix.

–Et tes parents ?

Renata ouvrit la bouche, puis se ravisa et se mordit la lèvre.

–T'as entendu parler de la Guyane, pas vrai ? La famille Manson, ces types qui ont gazé un métro au Japon, ça tu y crois ? Et tu m'as bien dit que tes parents étaient superstitieux ?

–Oui, oui…

–Bon, alors avant ta naissance, ils faisaient partie d'une secte dirigée par un certain Dermott Kane. Et ils croyaient à tous ces trucs, et à plein d'autres trucs aussi. Ils essayaient de… Comment dire, c'est pas évident de décrire ça…

–Mais quoi ? Ils essayaient de faire quoi ?

–Allez, c'est parti pour un cours de métaphysique accéléré. Il existe un certain nombre de ce que nous appellerons des « dieux », histoire de simplifier. Ce ne sont pas vraiment des dieux, mais ça y ressemble quand même. Bon, et pour chaque dieu, ou pour chaque archétype plutôt, il y a quelqu'un qui… Qui incarne cet archétype.

–Hein ?

–Bon, on est d'accord qu'il existe un Archétype de la Mère non ? Quelqu'un dans le monde, une femme qui représente le mieux l'image qu'on se fait généralement de la mère, tu vois ? Et bien cette personne a… du pouvoir. Elle est un reflet de l'Archétype, c'est ce qu'on appelle un Avatar. Elle l'incarne et elle tient son rôle sur la Terre.

–Comme quelqu'un qui se fait passer pour une vedette, un truc dans le genre ?

–Si tu veux, oui, comme quelqu'un de possédé plutôt. Quand tu deviens un Avatar, enfin quand tu commences à en devenir un… disons que ça vient tout seul, les choses se mettent en place autour de toi, tout simplement. Ça devient de plus en plus facile de ressembler à ton Archétype.

A mesure qu'il parlait, le regard d'Eugène semblait s'être abîmé dans le vide.

–Et c'est quoi le rapport entre mes parents, cette secte et ce truc ?

–Ca remonte aux années 70 et 80, à l'époque où Dermott Kane s'appelait Dermott « Arkane » et essayait de devenir un Archétype.

–Un genre de grand prêtre ?

–Non, un genre de dieu. Il avait promis à ses disciples que s'il réussissait, tous ses fidèles seraient récompensés, et blabla, et blabla. Sauf que ça s'est pas passé comme il voulait.

–Qu'est-ce qui s'est passé ?

–Deux factions rivales ont appris ce qu'il était en train de préparer, et du jour au lendemain, on a retrouvé un paquet de ses disciples avec une balle dans la tête. Ça a déclenché une petite guerre et Kane a fini par opérer un repli stratégique au bout de quelques années.

Renata secoua la tête.

–J'y comprends rien…

–En gros, tes parents faisaient partie d'une secte qui est devenue une menace pour d'autres sectes, et ces autres sectes se sont liguées contre celle de tes parents. Alors pour éviter de se faire avoir les uns après les autres en restant groupés, les fidèles se sont dispersés et cachés un peu partout dans le pays. Les autres sectes ont fini par se dire qu'il n'y avait plus de danger et elles ont recommencé à se battre entre elles.

–Et maintenant, qu'est-ce qui se passe ?

19/3 Apparemment, "l'Epouseur" a été tourné en Allemagne par Gunther Lorenz, un genre de "pornographe avant-gardiste" à mi-chemin entre Café de la Chair" et "Dr Caligari"). Les distributeurs américains ont trouvé l'original trop cradé et trop bizarre (un truc du genre "La tentation du Père L." seulement en allemand). Alors ils ont fait appel à Elle pour tourner une poignée de scènes en plus et ils ont fait un mix des deux. Je cherche toujours la version originale en allemand mais rien à faire. Ça pourrait être important : c'est peut être la première fois qu'il y a de l'occulte (même dilué et super commercial) dans son œuvre.

Bordel Nuptial – Etalon d'Or du meilleur film pour adultes en 1994 ! Un film taillé sur mesure pour les deux stars Wick Diepper et Earnest Johnson. Réalisé par le génie allemand Gurtter Lorenz, avec une musique de Danny Krak ! Pagan Vidéo, 44.95$

1/4 Et merde, c'est un Poisson d'Avril ou quoi ? Où est Son nom ? C'est possible qu'il ait été aspiré du texte au moment de son Ascension ? J'ai essayé de le commander et plus la moindre trace nulle part. Je dois être sur la bonne piste. C'est forcément la bonne.

16/4 J'y crois pas, j'ai appelé pour voir s'ils avaient sorti une nouvelle version et ils m'ont répondu : "Oh ! l'édition de la Déesse Nue ?". Je l'ai commandée direct.

19/4 Aucun nom. AUCUN NOM. Ça dit "La Déesse Nue" sur la jaquette et les crédits ont été refaits pour mettre Son titre à la place de Son nom. Ah, les salauds ! Mais jusqu'où ça remonte ? D.L et ses cultistes sont assez puissants pour modifier la réalité comme ils veulent ou quoi ?

–Je sais pas trop. Il y a huit jours, un des types qui haïssait vraiment Dermott s'est réveillé avec la tête coupée. On peut difficilement faire plus efficace pour empêcher quelqu'un de parler, surtout quand il s'agit de l'Avatar du Messager. Du coup, tous les vieux copains de Dermott ont commencé à se rassembler à Atlanta. Ca faisait un moment que j'avais un pressentiment sur votre coin là, l'Illinois, mais j'avais rien ferré jusqu'à ce que tes parents commencent à bouger. Par contre, je t'avais ferrée toi.

–Euh comment ça, ferrée ?

–J'essayais de trouver Kane grâce à un thaumodolite… un genre de boussole magique si tu préfères. Sauf que ça m'a conduit jusqu'à toi. Quand tu m'as planté à la gare routière, bien joué d'ailleurs, j'ai dû faire une nouvelle lecture et cette fois, j'ai enfin trouvé le bon gars. Il est devant cette vitrine, là.

–Bon écoute, j'ai entendu assez de conneries pour aujourd'hui. Une boussole magique, hein ? Mes parents étaient peut-être assez cons pour avaler ce genre de foutaises, mais merde ! Tu me prends pour qui là ?

–Très bien… Tu penses que je baratine ? Je vais te monter. Pique-toi le doigt et saigne sur ce petit morceau d'œuf pas cuit, là.

–Hein ?

–Fais-le. Allez, fais-le. Tu voulais voir de la magie : je vais te montrer de la magie, de la vraie Magie ici même, sur cette table du Bouffe-dégueu-machin là.

–Je ne te crois pas.

–Ah non ? Alors pourquoi tu ne me laisses pas te montrer ? A quoi ça m'avancerait de te faire saigner sur mon petit déjeuner, hein ?

Renata se gratta l'oreille, mais elle fit tout de même glisser une épingle de sûreté des lanières de son sac et se piqua le petit doigt, puis le pressa au-dessus de l'œuf.

–C'est… Arf, c'est absurde.

Elle se sentait mal à l'aise, le regard d'Eugène LaRue sur la petite goutte de sang qui perlait de son doigt la troublait. A force de discuter, elle avait complètement oublié qu'il avait un flingue, en plus de sa bombe lacrymo et du couteau à viande d'Hiram Ossowski, mais la façon dont il regardait son sang venait de lui remettre les idées en place.

–Qui est le père de cette fille ?

Sa voix avait changé, elle avait quelque chose de vibrant, de grinçant, un peu comme la morsure d'une scie électrique.

Il tendit soudainement la main vers elle et frappa sèchement sur le bout de son doigt. La douleur lui arracha un petit cri mais alors que la goutte de sang tombait, Eugène se mit à souffler, d'un coup, très fort, et la goutte en plein vol s'écrasa droit sur l'œuf et forma une petit tache.

Renata n'en croyait pas ses yeux.

Sur l'œuf, écrit avec son sang, elle pouvait lire les mots « Dermott Arkane ».

Et elle eut beau fermer les yeux et les ouvrir en grand, les mots étaient toujours là.

–Oh putain…

Eugène marmonnait, d'un air presque triste qui n'avait rien de rassurant.

–Quoi putain ?

–Tout devient clair à présent.

–Mais quoi, qu'est-ce qui devient clair ?

Lorsqu'il releva les yeux vers elle, sa voix était aussi calme et douce que possible.

–Renata, quel est ton deuxième prénom ?

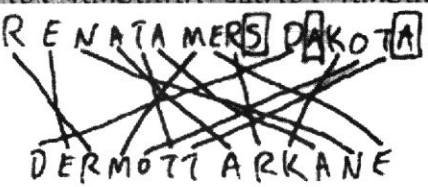
–C'est… Et bien, c'est Mers.

–Mers ?

–Oui, c'était le nom de jeune fille de ma mère… Et alors, pourquoi tu me regardes comme ça ?

–Laisse-moi te montrer quelque chose…

Eugène s'empara d'une serviette et sortit un stylo d'une des poches de sa veste. Après l'avoir secoué, il se mit à écrire «RENATA MERS DAKOTA» puis «DERMOTT ARKANE» juste en-dessous, et traça quelques lignes pour relier les mots.



–Regarde, on dirait que le deuxième prénom de ce cher vieux Dermott est Asa. Tu vois ?

–Tout ce que je vois, c'est une putain d'assiette de spaghettis.

Sans trop savoir pourquoi, Renata sentait monter une vague de larmes. Elle baissa les yeux vers l'œuf et vit que le nom s'était évanoui.

–Tu es la fille de Dermott, et ton nom n'est rien d'autre qu'une variante du sien, un anagramme si tu préfères. Et tu n'as ni numéro de sécurité sociale, ni quoi que ce soit d'autre. Je parie que tu avais toujours des problèmes pour t'inscrire à l'école, pas vrai ?

–Absolument pas.

Mais Renata savait qu'il avait raison.

–Pas étonnant que ce soit toi, que je t'aie trouvée en le cherchant. C'est précisément à ça que tu sers.

–Ferme-la, c'est complètement dingue !

Eugène ouvrit la bouche mais au lieu de parler, il se contenta de la fixer en silence, avec un air apitoyé qui la rendit folle de rage.

–T'essaies de me dire quoi au juste, que je suis une superstition, un genre de ruse pour que les gens puissent pas trouver ton type là, ton Arkane ? Tu penses que mes parents m'ont jetée et que c'est normal, vu qu'ils m'ont eue juste pour protéger le chef d'une foutue secte à la con ? C'est ça que tu penses ?

Elle pleurait pour de bon cette fois. Eugène tendit une main hésitante vers son épaule, mais elle la repoussa aussitôt.

–Et moi je pense que c'est que des conneries ! Je sais pas comment t'as fait ce tour avec l'œuf là, mais le nom de jeune fille de ma mère c'était bien Mers et mon père c'est bien Fred Dakota et… et moi je suis juste moi et pas une espèce de leurre pour un type qui sort de nulle part comme ça !

Sa gorge se noua, et elle fondit en larmes.

Eugène LaRue l'observa un moment, puis il se leva et la prit par la main.

–Viens…

–Où... Où est-ce qu'on va ?

Il sortit son portefeuille et lui lâcha la main pour payer le petit déjeuner, mais Renata se leva d'elle-même.

–Nous allons voir tes parents…

Il lui reprit la main et l'entraîna dehors. Son autre main ne quittait plus la poche de son imperméable. La poche avec le revolver.

–Eugène je…

–Ne t'en fais pas Renata, tu ne crains rien. Toi au moins, tu ne crains rien.

Eugène sortit les clefs de son épave et balaya les environs du regard. La matinée tirait sur sa fin et étrangement, la rue semblait rester désespérément vide.

–Ah au fait, prends ça avant que j'oublie.

Il sortit la bombe au poivre de sa poche et la lui tendit. Seul le couteau resta dans la voiture, coincé sous le siège conducteur.

–Eugène, avant qu'on aille n'importe où je… J'aimerais que tu me dises ce qui va se passer, enfin d'après toi.

Il cessa un instant de s'acharner sur la serrure récalcitrante du coffre et se tourna vers elle.

–Kane t'a fait quelque chose de terrible, Renata. Depuis le jour de ta naissance… et merde, il s'est même servi de toi depuis ta conception. Il s'est caché derrière toi. Je suis sûr que la plupart de ses petits copains cultistes sont pas au courant, mais c'est ce qu'il a fait.

Il y a peut-être une explication rationnelle à tout ça. Si ça se trouve, D.L a juste ses entrées dans le milieu du porno. Peut-être qu'elle a juste convaincu les types de chez Pagan Video que la "Déesse Nue" c'était son nom de scène, comme pour Prince. Pas très crédible - mais plus crédible quand même...

22/4 : R. a lâché une putain de BOMBE mystique aujourd'hui ! Je lui posais des questions sur "la Déesse Nue" et il m'a dit "Ah ! Oui, c'est mon nom déjà... je crois que ça qu'elle se faisait appeler ces derniers temps. Sûrement qu'elle essaye d'attirer l'attention vu comment sa carrière bat de l'aile ! T'as un grand fan, pas vrai ? Elle a fait un film en 91, juste avant "Bordel nuptial". J'ai le titre sur le bout de la langue... "Le voyage érotique de Rosa Cross", un truc dans ce genre. Tu veux que j'essaye de te le trouver ?" C'est tout juste si j'ai pu lui dire oui tellement j'étais sur le cul. Rosa Cross ! Elle était initiée ? Elle avait planifié son Ascension étape par étape et c'était juste un gros cul cosmique, genre incident de parcours mystique ? Sans pouvoir magique, je vois pas comment elle aurait pu enchaîner des films aussi chargés de symboles mystiques que ces trucs pornos avec les Rose Croix ! Et si c'était ça le truc, qu'elle gagne du pouvoir mystique ? Il faut que je trouve ce putain de film ! Ce film c'est la clé de tout !

11/5 : J'ai récupéré "Rosa Cross" aujourd'hui. Encore une réédition de "la Déesse Nue" par Pagan. Maintenant tout est clair. Dans "Bordel Nuptial", tout le monde se la tape sauf la Pajerdone. Dans "Jeunes clientes" elle repousse

Il donna un nouveau coup de clef et Renata sursauta quand le coffre s'ouvrit enfin.

–Enfin, j'espère qu'ils sont pas au courant…

Tout en parlant, Eugène se pencha vers le coffre et glissa un fusil à pompe sous son imperméable.

–Tu… tu penses vraiment qu'on va avoir besoin de ça ?

Il la fixa de nouveau, le visage fermé.

–Non.

Eugène s'engagea vers la boutique et Renata le suivit. De l'autre côté de la rue, il s'arrêta devant la devanture et tenta d'ouvrir la porte, en vain, puis inspira longuement, sans quitter la serrure des yeux.

–Hum, tu ferais mieux de reculer un peu, Renata.

La porte émit un petit cliquetis.

–Essaie d'ouvrir.

–Mais c'est fermé, non ?

–Plus maintenant…

Le sourire d'Eugène s'était transformé en un rictus sévère.

–Le Héraut ne peut être arrêté quand son message se doit d'être entendu.

La poignée se mit à tourner, et la porte s'ouvrit. Eugène s'engouffra sans attendre et Renata le suivit à l'intérieur. Tout était sombre et poussiéreux. Un comptoir vide, une porte au fond, la pièce semblait déserte jusqu'à ce que Renata remarque des formes, blotties sous des couvertures à même le sol. Lorsque le jour fusa par la porte d'entrée, les formes se mirent à remuer. Et l'une d'elles murmura quelque chose.

–Maître ?

–Pas vraiment… Renata, ferme la porte.

Elle s'exécuta et commença à reculer, tandis qu'Eugène allumait la lumière et braquait son fusil vers les silhouettes.

Un concert de cris emplit bientôt la pièce.

–Eugène ! Mais qu'est-ce que ça veut dire ? C'est quoi ce bordel ? Où est le Maître ?

–Oui… Où est-il, où est Maître Dermott Arkane ?

La voix d'Eugène tonnait, avec les mêmes accents qui avaient fait frissonner Renata quelques instants plus tôt, au restaurant. Les formes s'ébrouèrent et une voix couvrit soudain les cris et les murmures confus des résidents.

–Maman !

C'était la voix de Renata, et la femme qui se levait monta lentement les yeux vers elle, un mélange de méfiance et de désespoir sur le visage. Alors qu'Eugène esquissait un mouvement, Renata vit son père émerger de derrière le comptoir, une arme à la main.

–Eugène attention !

Elle se mit à hurler et Eugène changea aussitôt de cible pour viser son père.

–Duane…

La voix d'Eugène surclassait tous les sourires en coin de Dale Carter.

–Duane, je te présente ta fille… Mais ce n'est pas vraiment ta fille, pas vrai ?

–T'aurais dû rester à l'écart, Gene…

Le père de Renata était plus froid que jamais. Deux hommes, deux armes, le petit attroupement s'éloigna rapidement du centre de la pièce et une demi-douzaine d'hommes et de femmes se blottirent contre les murs, les yeux brillants de peur.

–Qu'est-ce que tu fais, Eugène ?

–Je suis venu faire une annonce…

De nouveau, sa voix avait repris sa terrifiante puissante. Une voix froide et vide, dépourvue de pitié, mélange de coup de tonnerre et de dernier soupir.

–Je suis ici pour dire la vérité.

–Gene non… Tu ne comprends pas, Gene… Maître Arkane va devenir le Héraut…

Tout le monde se mit à parler en même temps dans la salle, cherchant à raisonner Eugène, à calmer le père de Renata et à faire poser leurs armes à chacun de deux hommes.

–Papa ? Il t'a appelé Duane, papa… Il t'a appelé Duane !

La petite de voix de Renata se fit vite accusatrice.

–Duane… Tu t'appelles Fred ! Fred, espèce de salaud !

–Oh chérie, tu ne comprends pas…

La voix chevrotante de se mère, depuis l'angle de la pièce, puis de nouveau celle d'Eugène.

–Elle peut-être pas, mais moi je comprends tout, et toi aussi tu vas comprendre… Elle porte le nom de Dermott, et elle a le même sang. Il l'a conçue pour en faire un leurre. Et toi Pete, ça ne te rappelle rien ?

Eugène fusilla un homme du regard, et la femme qui se tenait prêt de lui devint livide.

–Et toi Bridget ? Ca te parle pas vrai, tu connais quelqu'un qui a fait exactement la même chose.

–Mais… Gene non, Maître Arkane ne ferait jamais une chose pareille…

Eugène les laissa parler et reporta son attention sur le père de Renata. Ou plutôt l'homme qu'elle appelait son père.

–Il l'a fait pourtant, n'est-ce pas Duane ? Il lui a mis son nom, exactement comme Alton Montgomery en 1971. Il a mis son nom sur des enfants et il s'est caché derrière eux. Quel âge tu as Renata, dix-sept ans ? Tu as été conçue à l'époque des attaques du Temple du Calice Sans Peur, de la même façon qu'Alton Montgomery avait eu un fils en 1965, la première fois qu'on l'a trouvé. Ca vous revient ? Hein que ça te revient, Gina ? Montgomery avait ce petit garçon, et quand on a cru l'avoir tué lui, c'est l'enfant qui est mort à sa place, vous vous souvenez ? On était tous horrifiés. Et toi Duane, tu étais vert de rage, je me souviens encore de ton sourire le jour où on a fini par le retrouver, le véritable Alton. Tu lui as fourré ton fusil dans la bouche, et tu lui as souri.

Renata se retourna vers son père. Impassible, sans la moindre expression, il restait de profil pour offrir moins de cible à Eugène, mais son énorme ventre dépassait toujours. Et son arme, à hauteur d'épaule, pointée droit sur Eugène.

–C'est vrai Duane ?

Un des hommes s'avança légèrement, sûrement celui qu'Eugène avait appelé Pete, se dit Renata.

–Il ment… Je n'ai jamais vu cette fille de ma vie.

–Papa !

Renata hurla en s'effondrant à genoux.

Et elle vit le pistolet.

Seule la crosse de l'arme dépassait de sous l'oreiller. Elle cligna des paupières, puis elle vit la femme adossée contre le mur, la femme qui regardait l'arme elle aussi. Renata leva les yeux vers elle. Et elle baissa les yeux vers Renata. Puis sur l'arme. Et elles se précipitèrent toutes les deux sur le revolver.

Un coup de feu, assourdissant. Eugène eut à peine le temps de tourner la tête et de faire un pas de côté, quand la traînée de feu jaillit de l'arme de Duane.

–Couchez-vous !

–Oh non ! Pitié non !

Des hurlements, de partout. Des corps jetés au sol. Renata réussit à s'emparer de l'arme, mais la femme se dressait toujours devant elle. Elle pointa le revolver droit sur elle et pressa la détente, mais rien. Un coup de fusil ébranla la petite pièce et la lumière du jour envahit toute la salle.

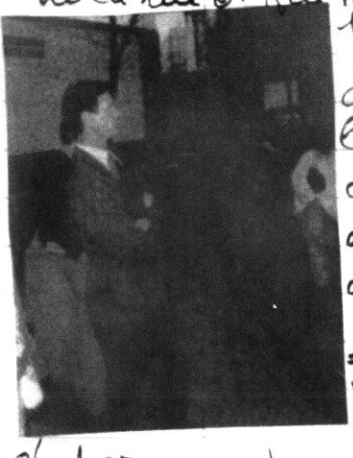
–Ma jambe ! Oh mon Dieu, ma jambe !

Renata se cramponnait à son arme pointée droit devant elle, et partout les gens hurlaient et se jetaient au sol. Puis elle trouva un petit cran. Et le coup partit. Il y eut un éclair, de la fumée, et une brusque secousse au niveau de son poignet. Et Eugène, étendu sur le sol. Eugène qui secoue le chargeur du fusil, une cartouche vide retombe, l'arme qui tire de nouveau et un homme qui chancelle, la poitrine rouge de sang. Eugène qui s'élance en courant vers la porte et Renata qui tire sans trop savoir sur qui, sans même s'en rendre compte. L'arme de son père pointée sur le dos d'Eugène… Celle de Renata qui se braque sur son père… Le coup part, son père chancelle…

Et de nouveau, la rue. Renata sent qu'elle court, l'arme lui glisse des mains, mais elle ne s'arrête pas. Renata sent qu'elle pleure, la lumière du soleil lui brûle les joues humides, mais elle ne s'arrête pas. Elle sent qu'une vive douleur irradie sur son flanc, mais elle court, et elle court encore. Et même si chaque nouveau souffle se transforme en hoquet de douleur, elle continue de courir. Et encore. Et encore…

son goût prostré de mec jusqu'à ce qu'Olivia la fasse qui pète au rideau et qu'elle s'occupe de l'immeuble entier. Dans l'Épreuve, c'est le prêtre qui la veut, mais elle se tape tous les autres sauf lui. (Je suis prêt à parier n'importe quoi que c'est encore plus flagrant dans la version allemande, vu que c'est le même type qui a fait "Bordel Nuptial"). Et c'est pareil dans "Vidéo Vixxen" !! Elle est la fille que tout le monde peut avoir — TOUT LE MONDE SAUF TOI !!!

12/6 : Ça a été un mois de fou. Je n'imaginais même pas à quel point j'étais proche de l'Archétype de la D.N. Nous est parti en vrille après la révélation conceptuelle du mois dernier. Je suis tombé malade, j'ai choppé une sorte d'otite qui m'a foutu en l'air l'équilibre pendant deux bonnes semaines. J'ai fini par comprendre. Je risquais de régresser dans la voie de l'Avatar. Tuer ce Bruit. Sa source de gaieté est puissante, mais j'erre de la voie du Héraut depuis trop longtemps pour m'en écarter aujourd'hui. Ça a quand même eu des avantages de se retrouver dans son Tourbillon mystique pendant près de deux semaines. J'ai sagné un rouleau gratuit aux Arches Dorées en haut de la rue et j'ai trouvé un billet de 20 dans le caniveau.



J'ai trouvé autre chose aussi. Cette photo s'est collée sous ma chaussure dans la rue, alors que je partais avec ma Canne. C'est Dermot Arkane dessus. Je reconnaissais ce Cabaret n'importe où. C'est pas le genre de truc qui arrive par hasard. Si Arkane recommence à traîner dans ce coin, il faut que je le coince, et vite — c'est moi qui veut devenir le Héraut, pas lui ! Ce Bon vieux détective de sorcières ne mène tout droit dans un Bled pourri, Rémoiville, dans l'Illinois. C'est là que se trouve Arkane. Seule la Déesse sait à qui il est venu foutre ici. Je pars dans la matinée. Je vais commencer par brûler ce journal — on n'est jamais trop prudent. La dernière chose que je veux, c'est que ces pages tombent entre de mauvaises mains.

Le Héraut arrive, Arkane. Crains sa juste colère !

LIVRE UN

LE NOM SECRET DES RUES



CHAPITRE UN

PREMIERE DESCENTE

L'UNDERGROUND EXISTE

Sous le reflet terrestre du Paradis, sous le monde de nos désirs, il y a des rues. Des rues aux noms secrets, des rues qui relient les arrière-cours de notre civilisation, aux terrains vagues puants d'urine du cosmos. Des rues qui plongent tout droit dans l'Underground.

Pas la peine de chercher, l'Underground n'a pas de standard. Pas d'adresse, pas de téléphone, pas de publicité dans les Inrockuptibles. Mais tu sais qu'il existe. Il existe forcément, pas vrai ? Tu le sens. Tu le sens dans tes tripes.

Qu'est-ce qui t'as mis la puce à l'oreille ? Les rumeurs ? Cette chanson qui pousse les gens au suicide, cet homme qui change de visage tous les matins, cette vidéo où l'on voit la naissance d'une déesse ? Des conneries et des légendes urbaines, t'en as entendu un paquet, mais celles-là... Celles-là, c'est différent. Ceux qui les racontent sont différents. Tu te souviens de l'ivrogne ? Ce vieux type dans le bar, qu'avait l'air d'allumer ses clopes sans jamais sortir de briquet ? Et la jongleuse du square, combien de mains tu t'es dit qu'il fallait, pour faire tourner autant de massues à la fois ? T'as bien essayé de leur tirer les vers du nez, mais ils t'ont souri et ils t'ont juste dit : c'est rien. Juste un p'tit tour de magie. L'ivrogne t'a sorti le vieux truc de la pièce cachée derrière l'oreille, la fille a fait tomber une de ses quilles, et c'était mort. Rideau, fin du spectacle. Plus de magie. Ils ont failli t'avoir…

T'as mis le temps avant de comprendre ce qui clochait, mais t'as fini par trouver. Quelque chose dans leurs yeux. Leur regard. T'as mis le doigt dessus, et ça a tout changé. Après, tu pouvais traîner pendant dix ou quinze jours sans qu'il se passe rien, et puis t'en croisais un nouveau. Ca durait qu'une seconde, mais c'était là : le même regard. Tu saurais pas le décrire, ça va du junkie en pleine crise de manque au caïd de la pègre à l'aise dans ses baskets, mais tu sais que c'est le même. Des fois, quand tu te traînes jusqu'à la salle de bain ou que t'échoues dans les toilettes d'un club, tu te surprends à chercher ce truc dans tes yeux. Des heures devant la glace sans jamais rien trouver. Faut croire que tu l'as pas. Ou alors, pas encore. Tu le sens venir pas vrai ? Ca vient, ça te chatouille le nez comme si t'allais tomber malade…

Mais tu le veux maintenant. Tu veux savoir ce qu'ils savent. Tu veux trouver ces rues secrètes, et tu veux voir où elles descendent.

Certains veulent l'Underground pour le pouvoir. Le pouvoir de changer leur corps, de changer leur vie, de changer le monde… D'autres le cherchent pour la connaissance, ils veulent comprendre ce qu'ils sont, ce dont ils rêvent. Ils veulent comprendre le cosmos.

Ils trouveront tous quelque chose. Mais ce qu'ils cherchaient vraiment, ils le comprendront pas avant de l'avoir sous les yeux.

Ce dont toi tu es sûr, c'est qu'il se passe quelque chose en dessous. Quelque chose d'important. Tu sais pas vraiment quoi, mais tu le sens. Tu le sens tout autour de toi, dans l'air de la rue, dans les gros titres des journaux et les images brouillées de la télévision. C'est tellement énorme que t'arrives pas à le décrire avec des mots. Ça avait pourtant l'air si clair dans ton dernier rêve…

Tu veux en savoir plus, pas vrai ? Le monde que tu connais ne te suffit pas : tu veux aller plus loin, creuser plus profond. Parfois, t'as envie tout foutre en l'air, t'aimerais tourner la page et vivre enfin quelque chose de vrai. Tout, plutôt que cette routine pourrie. Et tu sais qu'il y a un autre monde. Un monde de vérités. Un monde où tes désirs t'attendent…

Un monde dangereux. Il y a des gens qui disparaissent. Des gens qui meurent dans d'atroces souffrances et d'autres qui deviennent fous, lorsqu'ils découvrent ce qui vit dans ce monde invisible.

Ce monde, c'est l'Underground.

Trouve-le, avant qu'il ne te trouve…

Témoin : Ruth Pechvogel, monitrice de plongée

La spéléologie sous-marine, c'est pas donné à tout le monde. Ça n'a rien d'une promenade de santé, c'est vraiment éprouvant et prime, ça paie mal. Enfin, quand vous avez la chance d'être payé… On passe la majeure partie de son temps à nager dans des cavernes et des boyaux minuscules, et on remonte souvent bredouille. En général, l'eau est si saumâtre qu'on n'y voit rien, même avec une torche puissante. Au mieux, ça éclaire les poussières et les sédiments. Et puis c'est super dangereux, tu peux te perdre en moins de deux ou manquer d'oxygène en essayant de retrouver ton chemin, et quand ça t'arrive, ben t'as pas d'autre choix que de rester sur place, à attendre qu'un autre spéléo trouve enfin ton cadavre…

Mais bon, j'aime ça. Je suis sans doute un peu folle, mais j'aime ça. Peut-être parce que c'est dangereux, justement. Dangereux, différent, ou peut-être un peu des deux.

Bref, il y a tout un réseau de grottes immergées pas loin d'ici, un endroit appelé Shady Grove Lake. Je m'y balade depuis… quoi, deux ans ? Ca peut paraître insensé, mais il y a trois mois, j'ai trouvé quelque chose là-bas. J'étais en train d'explorer une série de petites salles, on aurait dit des fissures verticales dans le granit, très étroites. Et je suis tombée sur cette cheminée. Elle était tellement lisse que j'ai cru à une coulée de lave, même si c'est tout bonnement impossible dans cette région. J'ai commencé à remonter, je l'ai longée un bon moment et quand je suis arrivée en haut, je me suis rendue compte que je brassais de l'air. J'étais au-dessus du niveau hydrostatique, mais toujours sous terre, et complètement dans le noir. J'avais laissé ma lampe éteinte pour l'économiser, mais quand j'ai allumé, j'ai vu…
L'église.

Il n'y a pas d'autre mot. Une sphère parfaite, comme une bulle d'air piégée dans la pierre. J'ai dû me convaincre qu'elle avait été creusée ou taillée, tellement j'avais du mal à croire qu'une chose pareille puisse être naturelle. D'un point de vue purement géologique, c'est une aberration ! Enfin, une aberration avec une chapelle sous le plafond et toute une série de bancs. J'imagine qu'ils ont été sculptés dans la roche, vu la façon dont ils étaient soudés à la voûte et aux murs. Entre les bancs et l'autel, il y avait une sorte de table de communion en pierre et juste derrière, j'ai même découvert une statue. Une statue incroyable.

Tout semblait très ancien, mais les natifs de cette région étaient des Ojibway, et la statue était… égyptienne. Isis peut-être, je ne suis pas sûre, mais en tous cas rien de comparable avec la culture Ojibway. Une statue égyptienne, sculptée dans le plafond d'une grotte cachée à près d'une heure de nage en apnée dans le noir complet…

J'ai essayé de l'escalader, mais je n'ai même pas réussi à grimper sur le premier rebord. Quand j'ai enlevé mon détendeur, j'ai trouvé l'air sacrément vicié. Alors s'il y avait un chemin d'accéder à la grotte sans passer par l'eau, il a dû être condamné depuis longtemps. Je n'ai pas pu rester longtemps, vu les réserves d'air qu'il me restait, mais j'ai vraiment dû me forcer à partir. Alors j'ai replongé, mais je me suis jurée de revenir avec un appareil photo.

Et ça va faire trois mois que j'essaie de retrouver la salle. Personne ne me croit quand j'en parle, on me charrie avec des histoires des bulles d'azote qui me seraient montées au cerveau, des hallucinations provoquées par l'absence de lumière... Qu'importe. Je sais ce que j'ai vu. J'ai vu cette salle, et je vais la retrouver.
Même si ça doit être ma dernière plongée.

Témoin : Agnès Veuve, agricultrice à la retraite

De mon temps, on n'avait pas tous ces foyers pour femmes battues. Pas dans l'comté de Caesar en tout cas, ça c'est sûr. Chez nous y avait juste Mama Flo, une grosse bonne femme avec ses gamins qui courraient tellement partout dans sa maison qu'on aurait dit des fourmis. Elle avait pas d'mari la veuve Flo, mais elle avait un peu d'argent au frais, trois grands gaillards pour s'occuper d'elle et trois grandes filles pour s'occuper de tout l'reste. Quand un gamin fuguait, il filait droit chez la Flo, et pareil pour les femmes qui quittaient la maison à cause de leur bonhomme qu'était dev'nu méchant, ou qui s'était saoulé, ou qu'avait fichu le camp.

C'était pour ça qu'on était là, moi et Léo, à cause de deux belles paires d'yeux au beurre noir. On était là depuis la veille, et je m'disais que Cyrus en avait bien pour une nuit à picoler avant d'être désolé. Et puis Loretta O'Day est arrivée, et là je m'suis dit que j'pouvais bien rentrer tenter ma chance avec Cyrus. Parce qu'à côté du mari d'Retta, Antoine, ben mon Cyrus c'était rien qu'un agneau. La plupart des bons-hommes, quand tu les cherches trop, ils te bousculent aussi, et c'est partout pareil. Mais le Antoine, il était né comme un serpent. Venimeux et cruel, le Diable fait homme. Même le chef de la police en avait peur, d'Antoine O'Day, et personne n'avait plus de raisons d'le craindre que la Retta et ses deux fils. Y devaient avoir que neuf et douze ans, ses deux gars. Quand ils l'ont traînée chez Mama Flo, elle pouvait presque plus marcher la Retta, tellement qu'il l'avait battue. Et pas d'argent pour le docteur. Mais Mama Flo, elle l'a allongée dans une chambre à coucher, elle lui a parlé doucement et elle l'a baisée au front, tout comme une petite fille malade. Et je m'suis dit : ça va aller pour elle.

Mais juste au moment du dîner, v'là Antoine qui débarque chez la Flo et qu'hurle à Retta et ses deux gars de sortir dehors. Flo, elle lui dit qu'ils sont pas là, mais Antoine sait bien qu'elle ment. Il essaye par la porte qu'elle a bien verrouillée, mais Antoine il s'en fout : il la défonce. Sauf qu'il entre pas.

Quand il fait juste un pas, il tombe devant Flo et le vieux fusil à plombs de son mari qu'elle pointe droit sur lui, et avec l'air de savoir s'en servir. Ça a beau être un mauvais homme, il est pas fou le Antoine, alors il crache quelque menaces et il s'en va. Vieille femme, qu'il lui dit, vielle salope ! C'est pas toi qui va m'empêcher de récupérer ce qu'est à moi ! Flo, elle lui répond pas, elle fait juste rester les gamins derrière elle.

Après minuit, Antoine revient. C'est en plein dans la nuit, tous les gamins de Flo et ceux de Retta et Léo et deux ou trois autres, ils dorment tous comme une couvée d'chiots quand Antoine passe par la f'nêtre et commence à hurler sur Retta.

Retta, elle était dans la chambre juste à côté d'où on dormait moi et Léo, alors j'lui dis de filer dans l'armoire et de pas faire un bruit tant que moi ou la Flo on viendrait pas le chercher. Pendant que j'le mets là, j'entends un grand vacarme en bas dans l'entrée et quand j'regarde un peu par la porte, je vois la Flo qui tient tête à l'Antoine avec une poêle à frire dans la main, et Antoine avec un flingue.

–Ecarte-toi ! qu'il hurle Antoine.

–Ça risque pas, qu'elle lui répond. Touche un seul cheveu des enfants et je te tue.

–Mes enfants, c'est mes oignons ! qu'il répond, et il lui colle le flingue pile entre les deux yeux et il commence à compter jusqu'à trois.

A deux, elle lui balance un coup de poêle. Mais Antoine, il la voit venir, et il appuie sur la gâchette.

Ma parole, il lui avait grillé la cervelle avant que la poêle lui touche la tête. Mais elle le cogne, et elle le cogne encore, et ensuite il tombe. Mais Mama Flo, elle tombe pas.

Je suis allée voir après, et j'ai bien vue que cette balle elle l'avait tuée net. Un trou qu'allait du front jusqu'à sortir derrière, avec ses yeux brûlés et tout noircis par la poudre. Mais quand il est tombé, elle est restée debout, et elle a balancé encore un coup d'poêle sur la tête. J'ai rien pu faire d'autre que d'compter chaque fois qu'elle le frappait. Et un, et deux, et trois, et la poêle qui résonnait… Au premier coup il hurle, au coup d'après c'est le calme et au troisième coup, sa tête qui se craque comme un œuf et le voilà raide mort. Et aussitôt qu'il est mort, Mama Flo qui s'écroule sur lui, raide morte aussi.

Je suis la seule qu'a tout vu mais c'est vrai. Ça s'est passé comme ça, c'est moi qui vous l'dis. Et ceux qui veulent pas m'croire, comment l'Antoine a fait pour lui tirer dessus avec sa tête ouverte après les trois coups d'poêle ? Y savent pas m'dire hein ? Ça non, y savent pas m'dire…

Témoin : Remy Dole, étudiant

Faut qu'on retourne à Milwaukee, mec…

Je vais te dire ce qui s'est passé là-bas, mais écoute-moi bien : je délire pas. Je suis sérieux, tu m'entends ? Je te jure que ça s'est passé exactement comme ça…

Tu te rappelles la dernière fois qu'on était à Milwaukee, quand tu t'es tiré avec Eric ? Ouais je sais, tu veux plus le voir, c'est rien qu'une merde, n'empêche qu'à ce moment là tu t'es tiré avec lui. Moi j'étais avec les autres là, Phil et son pote, l'autre type tu vois ? Bon, le type nous emmène dans ce bar pour minets. Pas minets « minets » hein, minets genre « branchés » tu vois. Pas un truc vraiment gay, mais bon, ça le faisait quand même. Il connaissait une fille là-bas, Juanita, un truc du genre, et c'est elle qui nous a vendu le matos là, le SUP. Je lui ai demandé si ça avait un rapport avec la pub tu vois, genre « livraison express UPS » et tout, mais elle a pas eu l'air de capter. Elle m'a dit que c'était un dérivé de l'acide, genre un truc à base de LSD. Alors moi j'en ai pris, Phil en a pris et son pote aussi, l'autre type là, et putain la claque ! Je l'ai senti passer son truc, je l'ai vraiment senti passer…

C'était comme si tout avait changé, mais sans vraiment changer tu vois ? A part ce type là, celui qu'était tout seul au bar. Il avait l'air plus grand, tu vois ? Pas juste grand hein, grand genre six mètres de haut, avec une putain de lumière blanche qui lui sortait du corps. Phil et l'autre type avaient l'air de flipper, mais moi fallait que j'approche. Quand j'ai regardé Juanita, elle avait des flammes dans le front. A l'intérieur du front, tu vois ? Mais putain ce type au bar, c'est vraiment trop hallucinant ! C'était un truc trop monstrueux, le genre de truc vraiment atroce mais quand même trop beau. Il faisait peur tellement t'étais obligé de le regarder. Un peu comme un dieu, en fait. Ouais c'est ça, un dieu avec des airs d'hippocampe.

Bon, donc je me suis approché de ce type au bar et je me suis senti, je sais pas trop, pas juste en train de planer tu vois, carrément hypnotisé. Et tu sais ce que je lui ai dit ? Je lui ai dit : je sais pas ce que tu es, mais je veux en faire partie. Vache. D'un coup, c'est comme si je pouvais voir plus loin que cette… divinité hippocampe horriblement belle de six mètres de haut là, enfin j'imagine que c'est ce que tous les autres voyaient dans le bar, mais moi je regardais le véritable lui. Et c'était… merde, un peu comme ce mec super beau là, entre Dawson et Gabriel Byrne tu vois ? C'est clair qu'en temps normal, j'aurais eu aucune chance, mais il m'a regardé et tu sais ce qu'il m'a dit, avec sa voix râpeuse genre whisky plus clope ? Okay, qu'il m'a dit. Pourquoi pas.

Alors on est parti dans cet hôtel borgne en bas de la rue. J'y ai passé toute la nuit, mec. Le type m'a dit qu'il s'appelait Drew, il avait des piercings de barje sur la poitrine mais moi je m'en foutais tu vois, parce qu'il était tout. Tu comprends ça ? T'as déjà été avec quelqu'un qui était tout ? Tout ce dont tu rêvais, tout ce que t'avais toujours voulu, tu vois ? Je déconne pas mec, j'ai joui six ou sept fois dans la nuit. Je suis plus trop combien, j'ai perdu le compte sur la fin mais la dernière fois, c'était tellement fort que j'avais presque oublié comment je m'appelais, putain. Et je suis tombé dans les pommes, normal.

Le lendemain matin, je me réveille dans ce lit bizarre et je vois Drew en train de crier. Sauf que c'est plus Drew, ou alors c'est pas le même Drew, vu qu'il a toujours les mêmes piercings à la poitrine mais que maintenant, c'est une femme ! Une petite femme toute maigre, avec des cheveux châtains et des petits seins, genre èlle devait avoir la cinquantaine !

Là je pars complètement en vrille, je me mets à flipper, j'essaie de me planquer sous les draps et je hurle, et elle hurle aussi, et tu sais quoi : elle a la même voix que Drew, la même ! Et là d'un coup elle se barre en courant et je la revois plus. Elle a dû chopper les fringues de Drew ou les siennes, je sais pas, mais elle s'est tirée.

Et merde mec, je te dis que c'est vrai ! Tu sais quoi, je vais retourner à Milwaukee, je vais retrouver Juanita, je vais lui prendre un max de cet acide de dingue, et ensuite, je vais retrouver Drew et je vais découvrir qui est vraiment ce mec. Qui ou quoi.

Mais je m'en tape de l'exam mec, j'arrête pas de penser à lui ! Il faut que je sache, tu comprends ? Et merde, si tu veux pas venir, t'as qu'à aller te faire foutre aussi.

Tu restes ? Okay… Je peux prendre ta caisse alors ?

CES BRUITS QUI COURENT...

On entend un tas de choses quand on traîne dans la rue. Certaines sont vraies…
Ecoute un peu :

Dans le Dakota du Sud, il y a un type qui vit planqué derrière une trappe, au rayon « articles de sport » d'un Wal-Mart. Demande-lui un citron, il te dira un tas de trucs sur ton avenir. Que des trucs vrais.

Les avions ne volent pas. C'est juste un canular, une grosse mise en scène conçue pour le grand public qui refuse de croire à ces conneries sur la physique quantique.

Ces légendes sur les elfes, les fées, les gobelins... Ben c'est pas des légendes. Ça vient d'une race de gens tout petits qui vivent dans un labyrinthe de cavernes souterraines. Ils y vivent toujours, oui.

Les chats peuvent attraper les fantômes, tu savais ça ? Ils les attrapent, et ils les mangent. Comment tu crois qu'ils les gagnent, leurs neufs vies ?

T'as entendu parler de cette silhouette qu'on aperçoit sur le bord de la route, juste avant un accident de voiture ? Ce type, il attend sur le bas-côté pendant des heures, à fixer la route en fumant des clopes et en lorgnant sur sa vieille montre à gousset. Et une fois qu'il est parti, des voitures se percutent. Et des gens meurent.

Tous les présidents des Etats-Unis portaient un œil de verre. Ben c'était le même.

Ne te sers plus jamais des distributeurs automatiques : ils enregistrent le numéro de série des billets qu'ils te donnent et ça file direct aux services du gouvernement. Chaque fois qu'un magasin récupère un de ces billets, ils savent exactement ce que tu viens d'acheter.

Le sexe de John Dillinger, dans la chambre secrète du Smithsonian, ben c'est juste une réplique. L'original a des propriétés magiques (des trucs pas catholiques), il a été greffé sur un chimpanzé par les Brazos Brothers, deux petits génies de la technologie (encore moins catholiques) qui le contrôlent grâce à des ondes radios basses fréquences.

Tu ferais mieux d'éviter les fast-foods qui sentent trop la friture : la bouffe qu'ils servent va te pomper tout ton mojo.

Les résultats du Superbowl peuvent déclencher ou arrêter des guerres. Les scores finaux composent une clef qui modifie une grande formule logarithmique en réactualisation permanente.

Dans le Middle West, il existe une prison où il n'y a aucun garde, mais tous les prisonniers restent dans leurs cellules. Parce qu'ils ont trop peur de s'enfuir.

A Washington D.C., dans la Bibliothèque du Congrès, il y a une pièce qui contient plusieurs ouvrages de rituels magiques. C'est Jefferson lui-même qui les a cachés là, pour éviter qu'ils soient détruits. Et à ce qu'on dit, il y aurait des centaines de rituels dans chaque livre.

Les briquets avec des symboles occultes dessus, ils sont truffés d'appareils d'écoute miniaturisés. La société qui les fabrique cherche à s'infiltrer dans l'Underground grâce aux fumeurs.

Le réseau routier des différents Etats forme un gigantesque symbole magique qui sert à invoquer des légions démoniaques, en cas d'attaque soviétique.

D'ailleurs, tous les Russes immigrés en Alaska sont là pour participer à une manœuvre de récupération de la région, dont la date est fixée depuis longtemps.

La théorie des microbes est un tissu de mensonges. Les maladies sont causées par des rayons invisibles dont personne ne sait rien. Sûrement un truc extra-terrestre.



Il y a un site Internet qui vend des livres de magie. De la vraie Magie hein, du genre qui marche vraiment. L'adresse change tout le temps, vu que le site arrête pas de fermer, mais essaie donc une recherche sur « Magnum Arcanum » ou « John Doe ».

Des extra-terrestres venus de Proxima du Centaure vivent parmi nous depuis des années. Mais depuis quelques mois, ils commencent à partir.

Bigfoot a un numéro de sécurité sociale.

Le dollar de Susan B. Anthony a été dessiné par Aleister Crowley, et tu sais quoi ? Ben on retrouve des éléments identiques dans la nouvelle pièce d'un dollar.

Si tu veux être sûr de pas te faire contrôler pas le fisc, enterre des gobelets de café autour de ta maison. Une chaîne de gobelets vides, ouverture vers le haut. Ça marche, mais tu pourras plus jamais voir d'aurores boréales depuis ton jardin.

En Grande-Bretagne, la police de Hertfordshire est la seule qui ne soit pas dirigée par un franc-maçon.

Il y a une communauté Amish qui continuent d'élever le Dodo en secret. Ils utilisent son foie pour faire une potion d'immortalité.

JFK était en fait le bébé des Lindberg. Il a été enlevé par Joe Kennedy pour subir un rituel et gagner le pouvoir de canaliser la puissance magique générée par la célébrité de son père biologique, en vue de décupler sa côte de popularité. Ce rituel est toujours pratiqué chez les Kennedy.

A l'Office Américain des Brevets, il existe un département spécial « matériel occulte, rituels et artefacts ».

Mon ex-femme allait souvent chanter dans une boîte de karaoké où les esprits de musiciens morts étaient emprisonnés dans le juke-box. Tous les samedi, un peu après minuit, quelques-uns sortaient et ils tapaient le bœuf.

A Memphis, il y a un Wall-Mart invisible. C'est là que les fantômes du coin vont faire leurs courses.

Le Golden Gate est gainé dans des kilomètres de tissu cicatriciel. Sans ce truc, ça fait longtemps que la Californie serait partie en lambeaux.

Les concepts de morale et d'autorité sont générés par un parasite psychique situé dans le *corpus collosum*. C'est fréquent comme concept, presque tout le monde y croit. Le vrai danger, c'est ceux qu'ont pas de parasite. Faut s'en méfier. Heureusement, ils sont faciles à repérer : ils s'habillent comme des ploucs.

Dans chaque barre de chocolat, il y a huit pattes d'insectes. Et on paie des types pour les fourrer là-dedans.

Certains écrivains prolifiques (leurs nègres en fait, pas ceux qui gagnent de l'argent sans rien faire) glissent des sortilèges dans leurs livres. Quand tu lis ces bouquins, les bouquins te lisent aussi. Un de ces types a publié plus d'un millier de nouvelles dans des feuilles de chou, entre la fin 19ème et le début du 20ème siècle, et une fois que ses histoires auront été lues par suffisamment de monde, le pouvoir qu'il aura volé à chaque lecteur va déclencher un sortilège, et le type ressuscitera.

Les Holiday Inn sont des entités intelligentes. Chaque hôtel a ses propres desseins, mais ils sont tous reliés entre eux pour former une super entité collective. Beaucoup de clients des Holiday Inn se font manipuler à leur insu – certains en sortent indemnes, d'autres disparaissent purement et simplement. Faut croire que ça dépend des chambres.

Si tu décortiques minutieusement les numéros de téléphone griffonnés sur les murs des toilettes publiques, tu trouveras la formule de l'architecture mathématique de l'univers.

Les Templiers n'ont pas disparu : ils sont juste devenus francs-maçons.

D'ailleurs, certains d'entre eux trempent jusqu'au cou dans la conspiration financière internationale. Les Rothschild, notamment.

C'est la conspiration financière qui a fait tuer JFK. Il voulait retirer les troupes américaines du Vietnam, ça aurait mis plusieurs complexes militaro-industriels sur la paille, du genre Bell Helicopter, Sikorsky et General Dynamics.



La conspiration financière est de mèche avec les Illuminati.

Avant ça, les Illuminati s'étaient déjà manifesté par plein d'autres intermédiaires. 1776, la fondation de l'Ordre de l'Aube Dorée. Pile poil l'année de la Révolution américaine contre l'Angleterre, à cause de cette histoire de taxes et de la publication de « La Richesse des Nations », par l'Anglais Adam Smith.

George Washington était franc-maçon. Hé, oui. Son monument a été inauguré dans la plus pure tradition maçonnique, et si tu doutes, t'as qu'à jeter un œil sur la petite plaque de cuivre, au pied de l'obélisque égyptienne.

Toute l'héraldique américaine est truffée de références aux traditions maçonniques.

La bande FM diffuse des instructions secrètes destinées aux armées occultes qui s'affrontent pour dominer le monde.

Le sort du monde repose sur les épaules de sept hommes. Sept types ordinaires, honnêtes et sincères. Le jour où l'un de ces gars meurt, Dieu détruit la terre.

T'as entendu parler de cette fille qui chante sans bouger les lèvres ? Ben elle chante vraiment, sauf que personne n'entend la même chanson.

Personne ne le sait, mais les chats sont les manifestations terrestres des anges.

Le réseau téléphonique est vivant. Il nous contrôle depuis 1943, et tout le monde y passe. L'arrivée d'Internet a pas arrangé les choses.

Tout le monde connaît douze signes du Zodiaque, mais les cinq qui restent…

Quand tu es ivre, la réalité s'offre enfin à toi et là, tu peux t'envoler. Fais juste gaffe de pas oublier ton parachute.

Dans l'arc-en-ciel : sept couleurs. Dans les textes sanskrits : sept chakras. Dans la gamme Barbasol : sept variétés de mousse à raser (bon ok, faut compter le gel Wintergreen, qu'on trouve plus en boutique). Alors, tu commences à piger ?

CHAPITRE DEUX

CAMPAGNE URBAINE

Dans le cadre d'une campagne urbaine, les joueurs incarnent des hommes et des femmes ordinaires qui découvrent la dimension extraordinaire du monde. Ton personnage commence à comprendre que des choses étranges se produisent, que des secrets attendent d'être découverts… Tu n'en sais guère plus que le commun des mortels, mais tu as un avantage sur les autres : tu as vécu une première expérience. Un événement déclencheur.

EVENEMENTS DECLENCHEURS

Il s'est produit quelque chose dans ta vie, quelque chose qui t'a ouvert les yeux sur l'existence d'une réalité occulte. Celle de l'Underground. Les trois témoins du chapitre précédent ont vécu des événements similaires : la grotte de Ruth Pechvogel qui se transforme en une improbable chapelle, la rencontre d'Agnès Veuve avec une morte capable de bouger, cette fameuse nuit que Remy Dole n'est pas prêt d'oublier… Trois individus, trois exemples de phénomènes surnaturels. Et toi, qu'est-ce qui t'est arrivé ?

Avant de débuter une campagne urbaine, il te faut déterminer ce fameux événement déclencheur. Concentre-toi sur une idée simple, étoffe-la un peu et imagine la première expérience de ton personnage. N'hésite pas à demander conseil à ton meneur de jeu ou aux autres joueurs de ton groupe, car en te posant des questions sur ton idée de départ, ils pourront t'aider à mieux visualiser la scène et à consolider ton histoire.

Imagine un peu… Il fait nuit. Nous sommes en plein hiver. Ton groupe s'est réfugié dans une auberge perdue dans la campagne enneigée, afin d'échapper au froid glacial qui règne au dehors. A l'intérieur, tout est tranquille. Le feu crépite dans la cheminée et une douce fumée s'élève de vos tasses remplies de café. L'aubergiste s'installe à votre table et vous pose cette simple question : quelle est la chose la plus étrange qui vous soit jamais arrivée ?

Allez-y chacun votre tour. Comparez vos expériences, questionnez-vous les uns les autres, et vous verrez que vos histoires s'enrichiront rapidement de nombreux détails.

Exemples

Les événements déclencheurs qui suivent peuvent faire de bons points de départ.

Tu avais huit ans, et c'était la première fois que tu allais dormir chez un copain. Réfugiés au grenier avec une couverture et un oreiller, vous avez passé une bonne partie de la nuit à vous raconter des blagues et à lire des bandes dessinées. Vous avez fini par tomber de sommeil, mais vous vous êtes réveillés à peine quelques heures plus tard. Il faisait encore nuit, et juste à côté de vous, il y avait un coffre. Un coffre très ancien. Ton copain a allumé la lampe de poche prêtée par sa mère et dans la pâle clarté du faisceau, vous avez vu le coffre s'ouvrir… sur le visage d'une petite fille. Elle t'a fixé droit dans les yeux et elle a murmuré en grimaçant : Ne me regarde pas, ne me regarde pas... Tu as fermé les yeux de toutes tes forces pendant plusieurs minutes, et quand tu as osé les ouvrir de nouveau, il n'y avait plus personne. Personne non, mais tu n'as jamais pu oublier les yeux brillants de rage et de haine pure qu'elle a posés sur toi…

Pour tes quinze ans, tes parents t'ont offert un chiot. Tu l'adorais ce petit chien, mais ton grand-père lui, il le détestait. Il habitait juste en bas de chez vous, et chaque fois que tu descendais la rue pour promener le chien, ton grand-père se postait à la fenêtre et te lançait un sale regard. Un soir, tu es rentré tard et tes parents t'ont annoncé que le chien s'était échappé. Ils l'avaient bien appelé, cherché partout, mais en vain. Malgré l'heure tardive, tu es tout de suite parti à sa recherche et tu es tombé sur ton grand-père, assis sous son porche. Il t'a fait signe d'approcher, l'air grave, et t'a avoué qu'il détestait ton chien. Qu'il le détestait, mais qu'il avait une bonne raison. Il a les yeux de ta grand-mère. Voilà ce qu'il t'a dit. Tes parents ne t'ont pas cru, mais il n'en a plus jamais reparlé après ça. Il est mort d'une crise cardiaque deux ans plus tard.

Pour passer la ceinture noire, votre prof de karaté avait l'habitude d'imposer un « petit test » assez particulier : aller au Jolly Roger's, le bar où se retrouvent tous les bikers du coin, et déclencher une bagarre. Quand ton ami Ron y est passé, tu n'étais encore que ceinture verte mais tu l'as tout de même accompagné. Ron s'est planté devant la bande de tatoués, il a levé les yeux au ciel et il a poussé un gros soupir. Sur le parking, son adversaire lui a foncé dessus et lui a tranché le nez. Tranché net, comme un morceau de craie. Et il a jeté le morceau dans la benne à ordure où tu as fini par le retrouver, histoire que les médecins puissent le rafistoler. Plus tard, Ron t'a dit que le gars devait avoir un cutter ou une lame planquée, mais toi, tu sais ce qui s'est vraiment passé. Tu as tout vu. Et le type n'avait rien dans les mains. Ça t'a suffit pour comprendre que le karaté, c'était de la foutaise comparé au truc de ces gars tatoués. Mais le pire, c'est qu'en emmenant Ron à l'hôpital, tu as compris autre chose. Vous vous étiez trompés de bar.

Tu cherchais un coin pour dormir, dans une portion d'autoroute en construction. Le coin était désert, du moins il l'était jusqu'à ce que tu remarques ces deux types sur le pont. Deux drôles de vieux types, qui parlaient en faisant des bruits de gorge. Difficile de comprendre ce qu'ils se disaient, mais tu es sûr d'avoir entendu les noms de « John Dillinger » et de « Genghis Khan ». Ils ont crachoté comme ça un bon moment puis ils se sont serrés la main en disant : «Le vainqueur remporte l'intégralité de la mise». Là, ils ont ouvert leurs grandes valises noires et deux robots en sont sortis. Des robots vraiment bizarres. Le premier ressemblait à un alligator en argent et l'autre, à un gorille construit avec des morceaux d'armes. Quand les robots ont commencé à se battre, tu as essayé de te rapprocher pour mieux voir, mais les deux vieux types t'ont repérer. Ils ont tendu le doigt dans ta direction et les robots t'ont foncé dessus. Heureusement qu'ils devaient être abîmés, parce que tu as réussi à sauter par-dessus la rambarde avant qu'ils ne te rattrapent. L'alligator a juste eu le temps de d'arracher un bout de mollet…

Tu étais encore trop jeune pour aller au cinéma tout seul, mais tu savais déjà que le Platinum était un lieu magique. Tu te faufilais pour voir « Les Dents de la Mer », « E.T. » et tout les autres films qui y passaient, mais le projectionniste te mettait dehors à chaque fois. Et puis le multiplex s'est installé en ville, et le Platinum a mis la clef sous la porte. Une nuit, tu as surpris des gens en train d'entrer dans le vieux cinéma fermé. Tu les as suivis en utilisant ton fameux passage secret et tu as découvert un vieux film en noir et blanc, un que tu n'avais jamais vu. Ils étaient tous là : le gérant, la caissière, le gars qui vendait du pop-corn, tous les anciens employés du Platinum, mais habillés comme des personnages de Casablanca. Et ils ont commencé à traverser l'écran, un par un. Ils devenaient plus gros et ils perdaient leurs couleurs, jusqu'à se retrouver complètement dans le film. Au moment où le dernier allait entrer à son tour, tu t'es précipité vers l'écran et tu l'as supplié de t'emmener avec lui. C'était le gérant. Il s'est contenté de rire et il t'a dit quelque chose à propos de « Cinnamon Nancy qui disparaîtra sûrement après son départ ». Il est passé à travers l'écran, les lumières se sont rallumées et tu es resté persuadé d'avoir rêvé tout ça. Jusqu'à la semaine dernière, quand tu as vu ce film diffusé sur une chaîne câblée. La Maison à la Porte Miroir…

Tu avais à peine dix ans, la nuit où ta maison a brûlé. Avec tes parents à l'intérieur. Tes parents et tes deux chats. Toi aussi tu serais mort, si cet homme n'était pas arrivé juste à temps. Cet homme aux yeux vairons. Il a marché au travers des flammes, il a baissé les yeux vers toi et il t'a demandé : Tu veux vivre ? Tu as fait oui de la tête, et il t'a sorti de l'enfer. Le feu vous cernait de partout, la fumée te rentrait dans la gorge… Au moment où tu étais sûr de mourir asphyxié et carbonisé, tu as senti sa main se refermer sur la tienne, et vous vous êtes retrouvés dehors. Tout simplement. Il t'a juste dit : Tu me revaudras ça un jour. Ne te marie pas, ne t'engage avec personne. Et deviens pompier. Je reviendrai quand tu auras vingt-six ans.
Vingt-six ans. C'est ton anniversaire vendredi, et tes collègues de caserne te préparent une fête de tous les diables…

CREER TON GROUPE

Pas question de partir seul à l'aventure : il existe d'autres personnes qui partagent tes idéaux, des gens qui cherchent leur propre vérité et qui sont comme toi, marqués par le souvenir de leur événement déclencheur. Le souvenir de ce moment qui a tout changé.

Le meneur de jeu peut avoir sa petite idée et suggérer un certain type de groupe, mais les joueurs peuvent naturellement en décider eux-mêmes. L'important, c'est que vous sachiez tous pour quelles raisons le groupe s'est constitué et quelles motivations, quels buts communs incitent les personnages à rester ensemble. Ces informations sont importantes pour permettre aux joueurs de décrire les relations qu'ils entretiennent, non seulement au sein du groupe mais aussi avec d'anciennes rencontres ou d'autres compagnons de route.

Les groupes qui suivent peuvent faire de bons modèles, mais il ne s'agit que de bases, d'idées de départ conçues pour aider les joueurs à tracer les grandes lignes de leurs relations.

LE CERCLE D'AMIS

Votre groupe est soudé par l'amitié. Vous vous connaissiez avant que chacun ne découvre l'existence du surnaturel, et vous avez décidé de vous lancer ensemble, pour partager vos impressions et découvrir la vérité.

Motivations

Chaque membre du groupe a ses propres buts, mais la présence de la petite bande permet à tous de surmonter les difficultés de la vie et de veiller les uns sur les autres. Ce cercle d'amis a quelque chose de fraternel, de sacré, où chacun sait qu'il pourra toujours compter sur les autres en cas de besoin.

Avantages

Vous êtes déterminés à lutter et à faire face ensemble. De plus, vous vous connaissez bien et vous avez tous confiance les uns en les autres.

Contreparties

Il arrive parfois que l'amitié se transforme en indifférence, voire pire. De plus, il se peut que votre groupe ne réunisse pas suffisamment de compétences pour se sortir de certaines situations, à l'instar de groupes plus formels, ou que certains interlocuteurs ne voient en vous qu'une bande de dilettantes peu fiables. Enfin, ces mêmes relations d'amitié peuvent gravement vous nuire, si elles sont utilisées par des ennemis qui savent en jouer...

Exemples

Start-up, Start-off. Avant de vous intéresser à l'occulte, vous n'étiez que de simples collègues de travail, au sein d'une compagnie informatique aujourd'hui fermée. Votre projet commun devait permettre le développement d'un singulier moteur de recherche, capable d'établir des corrélations entre des événements apparemment dépourvus de liens et d'analyser des textes, des données et des sites d'information, en vue d'établir des schémas de prévision des fluctuations du marché. Alors que vous commenciez à obtenir des résultats pour le moins étranges, vos comptes-rendus se sont subitement entassés et le directeur de l'agence est mort. Combustion spontanée. Un vautour capitaliste a immédiatement racheté l'entreprise, tous vos résultats ont été saisis et l'équipe entière a été licenciée. Mais dès le lendemain, vous avez tous eu le sentiment d'être épiés. Reste à savoir par qui. Et pour quelles raisons…

Les amis de Charlie Verrick. Charlie, c'était l'ami de tout le monde, le garçon le plus populaire du collège. Pendant que vous passiez des semaines à réviser, Charlie partait en expédition au Pérou, à la recherche de cités perdues. Quand vous sortiez vider quelques canettes, Charlie se pointait avec des potes Hell's Angels. Et naturellement, le 11 septembre, Charlie faisait partie des équipes de secours. C'est là qu'il a disparu. Sous les décombres. Après ses funérailles, vous avez tous pris une grande décision : vivre comme Charlie Verrick. Vous avez renoncé à vos petites vies sans histoire, bien décidés à découvrir les secrets du monde qui vous entoure et à mener enfin une existence excitante, palpitante. Et depuis ce jour, chacun de vous ressent la présence de Charlie. Il est là, près de vous, jusque dans vos rêves. Qui sait, c'est peut-être lui qui vous inspire toutes ces idées…

Au bonheur des dames. Dans ta petite ville de province où tu as grandi, il y a ceux qui ont de l'argent, et il y a les autres. Tes potes et toi, vous êtes plutôt dans la seconde catégorie, mais sur le plan physique, on peut dire que vous êtes plutôt gâtés… En grandissant, vous avez vite appris à en profiter, et même si vous n'êtes officiellement que moniteurs de tennis, surveillants de baignade, chauffeurs particuliers ou jardiniers, la vérité, c'est que vous plaisez aux femmes. Aux femmes riches. Les veuves, les vieilles filles, les célibataires : toutes celles que vous fréquentez font partie des plus familles les plus puissantes de la ville. Vous les connaissez mieux que personne, tous ces nantis qui passent leur temps à médire, à jaser, à comploter les uns contre les autres comme des vipères cupides. L'argent ne fait pas le bonheur, et vous êtes payés pour le savoir : l'envers du décor, vous l'avez sous les yeux tous les jours. Ces fameuses morts accidentelles, les mystérieux revers de fortune, les trahisons les plus abjectes… Tout ce qu'il y a de plus pourri dans cette ville est là. Pas évident de rester à l'écart de toutes ces manigances, quand on les côtoie d'aussi près. Surtout qu'à leur contact vous avez tous appris une chose : quand on vit dans un tel nid de serpents, ceux qui ne mangent personne se retrouvent dans le rôle de la proie sans défense…

LES INVESTIGATEURS DE L'OCCULTE

Vous savez tous que ce monde est semé de mystères, et vous entendez bien les découvrir. Ensemble, vous cherchez à comprendre les implications de ce fameux « Underground » et à mesurer le danger qu'il représente pour l'Humanité. Membres d'une organisation gouvernementale secrète, reporters de terrain ou journalistes payés par une société de presse spécialisée, vous êtes les Van Helsing modernes, à la poursuite des rejetons de Dracula…

Motivations

Découvrir tout ce qui peut l'être sur l'Underground et l'occulte, révéler au grand jour les machinations qui se tissent dans l'ombre et contrecarrer les complots les plus noirs. Eviter de sombrer dans le « côté obscur », quoi que ces termes puissent vraiment signifier. Et si possible, rester en vie.

Avantages

Outre une curiosité naturelle qui vous pousse à creuser toujours plus profondément, vos premières expériences vous ont préparés au pire et vous vous sentez prêts, sinon à les combattre, à affronter la plupart des dangers de vos explorations. On ne vous la fait plus, vous savez que tout ce qu'on dit est vrai…

Contreparties

Vos premières découvertes vous ont permis d'apprendre l'existence de l'Underground, mais vous ignorez encore tout de ce qui s'y passe vraiment. Chacune de vos recherches risque d'éveiller les soupçons et de vous attirer les foudres des autorités, des officiels…et des autres. Car chaque fois que vous son-



dez l'abîme, l'abîme vous sonde lui aussi, et le jour viendra où vous deviendrez comme ces monstres que vous combattez…

Exemples

La salle de TD N°6. Le professeur Morbius est un vieil homme étrange, mais ça, vous le saviez déjà quand vous vous êtes inscrits à ses cours de psychologie… Alchimie, rituels magiques, invocations d'esprits : à en croire les rumeurs, il devait s'en passer dans sa classe, des « choses bizarres plutôt pas que psychologiques ». Vous saviez à quoi vous attendre, comme tous les étudiants qui ont choisi ce module, d'autant plus qu'un dixième de la note finale à l'examen, ce n'est vraiment pas le genre de cours qu'on prend à la légère. Programme chargé dès le premier semestre : parcourir le campus, fréquenter les communautés mystiques, étudier le New Age, le Wicca, le Santeria, le rastafarisme… Tous ces courants populaires et leurs branches dérivées, c'est bien joli, mais après ? S'il y a quelque chose de véritablement occulte dans cette ville, il ne vous reste que quelques mois pour le découvrir. Les partiels approchent.

Les gardiens du temple. Tout tourne au ralenti, dans ce bled paumé. Surtout quand on travaille pour le comté, à réparer l'asphalte du réseau routier. Retaper des vieilles caisses dans son garage et siffler quelques bières en tirant la caille au fusil à pompe, ça va bien cinq minutes. Heureusement qu'il y a la grotte. Les gars du bar et toi, vous avez un secret depuis que vous êtes mômes. La grotte que la vieille Mamma Vaudou vous a montrée. Celle où se cache l'ange. Mamma disait qu'à l'époque, les villageois montaient jusqu'à la grotte pour maltraiter la pauvre créature, histoire de prouver leur fidélité au diable. Vous ne l'avez entendue qu'une seule fois mais elle résonne encore, cette petite voix si faible, si douce, qui chantonne depuis les profondeurs de la terre… Depuis que Mamma est partie, c'est vous qui gardez la grotte. Et c'est vous qui les repoussez, tous ces fanatiques qui descendent au village et qui viennent traîner près de l'entrée, juste pour faire souffrir la pauvre créature. Ça dure depuis trop longtemps, leur petit manège. Le temps de trouver leur foutu temple sataniste et vous allez leur faire comprendre, à tous ces abrutis. Vous allez régler ça à l'ancienne.

Les ripoux de la DEA. Tout a commencé le jour où tu as quitté ton école technique pour t'engager dans l'armée. Tu pensais que ça serait plus… excitant, et t'as pas été déçu du voyage. Ni une ni deux : te voilà détaché au centre opérationnel d'Amérique du Sud, direction l'Agence de Contrôle des Drogues, la fameuse DEA (Drug Enforcement Agency). C'était peut-être plus excitant, mais tu as vite compris ce qu'on attendait vraiment de toi. Descendre le garde du corps d'un gros bonnet du crime, c'était juste la routine : pour devenir un héros, c'était sa villa et ses cargos bourrés de drogue qu'il fallait faire partir en fumée. Sûr que ta morale en a pris pour son grade. Par contre, avise-toi de loucher vers les kilos de drogue qui te passent sous les yeux tous les jours et… Et oui mec, c'est sur toi que ça tombe. A toi le retour gratuit en bateau, seconde classe non-fumeur, carrière brisée en prime. Heureusement que t'as rien dit à personne, au sujet des caves secrètes du vieux Pablo. Tous ces trucs que t'as vus, genre cette tête au nez en métal qui dansait dans son bocal en verre, ou ces oiseaux en cristal là. Ceux qui parlaient. Un seul mot de tout ça, et t'étais bon pour la section 8 La bonne nouvelle, c'est que tes anciens compagnons de chambrée te font encore confiance, et ton ancienne équipe de la DEA aussi. Enfin certains. Mais ça te travaille pas, tout ça ? T'as pas envie de savoir ? Allez, avec toutes ces heures que t'as passées à manipuler des explosifs, me dis pas que t'as pas ton petit projet…

LES REDRESSEURS DE TORT

Quelque chose se prépare, quelque chose de terrible. Et les flics sont hors course. C'est pour ça que vous avez décidé de passer à l'action, pas pour jouer les apprentis-héros, mais juste pour éviter que le chaos s'installe un peu plus dans les environs. Selon vous, la source du problème n'a sûrement rien d'humain mais qu'importe : vous allez la traquer, et jusqu'en enfer s'il le faut.

Motivations

Votre petit groupe obéit à un code très précis. Aider les gens en difficulté, empêcher les psychopathes de s'en prendre aux enfants, détruire les monstres… Tous les membres suivent cette ligne de conduite et partagent ces valeurs, qui font force de loi.

Avantages

Votre idéal fait votre force. Vous œuvrez pour le bien de ce monde, et ce monde a besoin de héros. Vous connaissez votre mission, tout comme vous connaissez l'existence de l'Underground et des dangers qu'il représente, et aucun de vous n'a besoin qu'on lui dise ce qu'il a à faire.

Contreparties

Déterminés peut-être, mais jamais rien que des amateurs… Une bande d'idéalistes sans grands moyens, faciles à manipuler pour qui sait titiller la fibre. Vous êtes intègres oui, mais à force de refuser le pouvoir et l'argent, vous risquez d'en manquer cruellement quand il vous faudra jouer dans la cour des puissants…

Exemples

American Psychos. Des larbins, voilà ce que vous êtes. Une bande de larbins condamnés à faire des ronds de jambe pour payer vos factures. Le seul luxe que vous pouvez vous offrir, c'est d'emprunter la Jaguar d'un de vos enfoirés de patrons pour évacuer le stress. Un vrai loisir de riche. Un jour où vous aviez poussé jusqu'aux quartiers craignos, avec un de tes potes, vous êtes tombés sur deux petites frappes en train de s'amuser avec un SDF. Dommage pour eux, c'était pas le jour à vous chauffer. En moins de deux, vous avez sauté de la caisse pour dégager les types et vous avez embarqué le clochard, direction la clinique. Quand vous l'avez déposé, il s'est retourné vers vous et vous a dit qu'il y en avait des centaines comme lui. Des centaines, à qui ça arrive tous les jours. Et ça a fait tilt. Des voitures, vous en avez suffisamment sous la main pour en changer à chaque intervention. Personne ne vous surveille, vous êtes insoupçonnables, et c'est pas votre uniforme qui risque d'attirer l'attention. Le job parfait pour combattre le crime. Cette ville va changer. Lentement peut-être, mais elle va changer…

Des femmes d'honneur. Avant l'affaire Smallbury, vous n'étiez qu'une simple délégation de professionnelles engagées, avocates, journalistes ou fonctionnaires unies pour la défense des droits des femmes, dans un monde toujours aussi tristement phallocrate. Mais tout a basculé avec Otis Smallbury. Vous saviez qu'il était coupable. Vous le saviez toutes, mais aucune d'entre vous n'a pu fournir la moindre preuve à la cour. Et il s'en est tiré. Blanc comme neige. Vous n'avez même pas osé publier un article sur son compte, par peur d'humilier une fois de plus les victimes de ce pourri. Tout a changé ce jour-là. A vous qui portiez des robes, la justice a soudainement pris des allures de pantalon trop serré. Le genre de pantalon qu'il faut savoir enlever, pour se sentir à l'aise. Depuis cette fameuse nuit, vous l'enlevez régulièrement et vous passez à l'action, toujours discrètes, mais toujours efficaces. Et votre petit groupe s'agrandit de jour en jour.

Stade terminal. Des jeunes, des vieux, des pauvres, des riches… Tu parles d'un groupe, pas un dont le passé ressemble un tant soit peu à celui des autres. Un séropositif, un cancer de la gorge évolutif, une tumeur au cerveau trop maligne pour être opérable et même un de ces cas rarissimes de syndrome Berrinton. Différents jusque dans la maladie. Mais tous morts en puissance, avec juste quelques années avant de crever, lentement mais sûrement. Cinq ans, dans le meilleur des cas. Les cellules d'accompagnement des malades peuvent aller se faire foutre, aucun de vous n'est prêt à attendre la mort en se tournant les pouces. Vous allez vivre, et vous allez en profiter. Certains pour se venger, d'autres pour laisser une trace ou faire le bien autour d'eux, histoire de quitter ce monde en sachant qu'il est plus sûr qu'avant. Au point où vous en êtes, mourir plus vite peut-être, mais en ayant frappé fort…



Avant de te laisser plonger dans l'Underground, il va falloir parler de trois choses essentielles : ce que tu es, ce que tu sais faire, et ce que tu peux apprendre.

CE QUE TU ES

Quelqu'un qui refuse la routine. Métro-boulot-dodo : très peu pour toi. Tu es en quête, tu sais qu'il existe des vérités enfouies, des secrets qui méritent d'être exhumés, et tu te sens prêt à les affronter. En recherche, mais surtout quelqu'un d'entier, avec ton caractère, ta personnalité, tes passions… Et tes obsessions.

TON OBSESSION

Tous ceux qui glissent vers l'Underground ont un jardin secret. Un idéal. Pas une petite lubie, ni juste un violon d'Ingres à la Monsieur Tout-le-monde : une obsession. Une véritable obsession, quelque chose d'assez fort pour donner un sens à ta vie et influencer le cours de ton existence. Alors, qu'est-ce qui t'obsède ? Prends le temps d'y réfléchir, cherche une idée qui soit à la fois originale et utile pour ton personnage, mais ne développe pas trop et essaie de faire « simple et efficace ». Devenir une force de la nature : c'est bien. Devenir tellement fort que tu pourras battre tout le monde et que personne ne te résistera : c'est trop. Simple et efficace, hein.

Commencer la partie sans fixer d'obsession à ton personnage ? Pourquoi pas. Si ton meneur de jeu est d'accord, il sera toujours temps d'en trouver une par la suite.

Chez un Adepte, c'est-à-dire un personnage qui suit les enseignements d'une Ecole de Magie, l'obsession doit être étroitement liée à la vision mystique qu'il se fait du monde. Il doit être totalement obnubilé par cette idée directrice, pour développer pleinement son potentiel Magique. Le chapitre traitant des Adeptes (p. 108) contient des informations utiles pour déterminer ce genre d'obsession, mais avant de les lire, demande à ton meneur de jeu s'il ne préfère pas garder ces éléments secrets. S'il a choisi de vous faire jouer une campagne urbaine, il te demandera sûrement d'attendre et t'aidera à créer un personnage qui deviendra Adepte par la suite.

Pour jouer un Avatar et suivre la voie d'un Archétype, le choix de l'obsession est beaucoup plus libre. Tous les Avatars n'intègrent pas nécessairement leur Archétype dans leur vision du monde, et même si certains le font, il suffit de veiller à ce que l'obsession du personnage ne soit pas incompatible avec les motivations de l'Archétype. Beaucoup d'informations sur les Avatars se trouvent dans le livret qui accompagne l'écran, réservé au meneur de jeu. Tu auras certainement l'occasion de les lire un peu plus tard, mais la création d'Avatars n'est pas autorisée dans des campagnes de niveau urbain.

Une fois ton obsession choisie, note-la sur ta Feuille de Personnage et décris-la en quelques lignes, histoire de préciser ce qu'elle représente aux yeux de ton personnage. Quelques exemples pour t'aider ?

Exemples d'Obsessions

L'Effraction. Pénétrer chez les gens, c'est ta façon à toi de prouver ton audace, d'affirmer ta puissance. Peu importe ce que tu trouves chez eux, du moment que tu entres. Ce qui t'excite, c'est l'effraction – le reste c'est juste la cerise sur le gâteau.

L'Egypte. Un diplôme d'archéologie en poche, une collection personnelle déjà bien fournie, mais tu en veux toujours plus. En fait, tu veux tout ce qui touche de près ou de loin à l'Egypte…

Les Motivations. Ce qui te fascine, ce sont les instincts, les pulsions, les sentiments qui poussent les hommes et les femmes à agir, à renoncer, à aimer, à haïr…

Le Savoir. Accumuler les informations, échanger ce que tu sais déjà contre ce que tu ne sais pas encore, amasser un maximum de connaissances, en apprendre toujours plus… En deux mots : tout savoir.

La Musique. Pour toi, la musique est un pont invisible, un langage fait de mots harmoniques et de messages rythmiques, qui permet de communiquer et de toucher les autres, au plus profond d'eux-mêmes…

La Perfection. Gymnastique (matin et soir), salle de sport (trois fois par semaine), footing (six kilomètres par jour), piscine (autant que possible) et bien sûr : régime obligatoire (toute l'année). C'est dur, mais c'est le prix à payer pour éviter que ton corps ne se transforme en un vieux sac immonde, pas vrai ?

Le Plaisir. SM, LSD, PCP, XTC : tu as tout essayé. La première fois, c'était juste pour goûter. La fois d'après, c'était… pour être bien sûr. Et la prochaine fois, la même chose en parachute ?

La Religion. Chacun de tes actes est teinté de catholicisme, de judaïsme, de soufisme ou de bouddhisme zen. Tu adhères aux lois du Talmud, tu cherches à anéantir ton ego… Bref : tu vis, tu penses et tu parles comme l'aurait fait le Christ. Ou Siddhartha. Ou Dieu sait qui d'autre.

Les Ombres. Celles des bas-fonds de la société autant que celles de l'âme… Tu es un marginal : toujours à la lisière, tu rôdes et tu complotes, comme un fantôme urbain.

L'Alpha. A chaque groupe son meneur, et ce meneur c'est toi. Tu es le chef d'équipe, le leader de la meute, la quintessence de l'Alpha. Le mâle dominant, en toutes circonstances.

La Puissance. Ton objectif ? Devenir le mec le plus méchamment coriace de la planète. Armes à feu, poignards, boxe Thaï, tout est bon pour te rapprocher de ton idéal mystique : devenir LE tueur.

Exemples d'Obsessions (Adeptes)

Bibliomancie : Les Manuels. Bricolage, jardinage, cuisine gourmande : tu es persuadé que les guides pratiques sont les grimoires alchimiques du 21ème siècle, et qu'à l'intérieur, chaque phrase contient les germes d'une transformation.

Cliomancie : La Conspiration. La version officielle, tu la laisses au grand public. Toi, tu sais qu'il y a quelque chose derrière tout ça, quelque chose de gigantesque, et si tu parviens à découvrir les dessous de l'Histoire, à toi le pouvoir !

Dipsomancie : La Cuite. Boire jusqu'à tomber, tout le monde en est capable. Mais se réveiller ensuite avec l'esprit ouvert sur une nouvelle réalité… Par la force de ta volonté, tu vas boire jusqu'au coma et transmuer les toxines en une source de sagesse infinie. Parfaitement.

Entropomancie: La Route. L'océan ? Bah, ça reste jamais que l'océan. La vraie poésie, c'est la route. Des kilomètres de métaphores, des nuits entières de rimes : rien de plus poétique qu'une longue virée au volant de ta bonne vieille Ford.

Epideromancie : Les Entailles. Tes yeux voient, tes mains touchent, mais il n'y a que ton sang qui sente vraiment les choses. Alors tu vas le faire couler, goutte à goutte, pour qu'il teste le monde et te fasse partager le fruit de ses découvertes…

Mécanomancie : Les Trouvailles. Incompris, tous les grands hommes le sont. Comme Tesla avant toi, qu'importe si personne ne comprend ton envie d'explorer le futur insoupçonné de l'humanité. Qu'importe oui, du moment qu'ils te respectent…

Narco-Alchimie : Les Esprits. A la mort de Jerry, les autres ont tout arrêté. Expériences psychédéliques, trips collectifs, hypnose sous acide : tout. Mais tu n'as plus besoin de ça, désormais. Tu voyages avec les âmes, tu te connectes directement à la source de la sagesse infinie. Tu suis la Voie, la voie véritable… La Voie des Morts.

Personamancie : Les Masques. Vulnérable. Il y a une faille, un trou dans ta cuirasse. Une faiblesse que tu caches sous un masque impassible et des barrières mentales, pour préserver ton âme gémissante des cauchemars qui te hantent depuis tant d'années…

Ploutomancie : L'Alchimiste. Aux innocents les mains pleines, la bonne fortune sourit à ceux qui la refusent ! C'est pour ça que tu sillonnes le monde, Diogène moderne à la recherche de celui qui refusera ton or…et qui te rendra riche.

Pornomancie : Le Déclic. Tous ces clichés, toutes ces photos de ton visage déformé par l'orgasme… Dans chaque instantané se cache un peu de la Déesse Nue. Prends-en d'autres, jouis encore, et en les assemblant, tu finiras par contempler son véritable visage.

Urbanomancie : La Rénovation. Immeubles abandonnés, usines en friche, autant de carcasses vides, autant d'enfants en pleurs. Si tu pouvais leur rendre la vie, sécher les larmes de cette ville, alors les habitants pourraient glisser, souriants, dans une nouvelle ère…

Vidéomancie : Les Juges. Judy. Brown. Wapner. Tu les connais tous, ces Salomon de l'âge médiatique qui prononcent le vrai et répandent la sagesse, face aux masses hypnotisées par leur téléviseur. Retrouve chacune de leurs apparitions, compile-les, synthétise-les, et tu pourras enfin délivrer le Jugement Ultime.

TES PASSIONS

Si tu crois qu'on peut traverser l'existence comme une voiture sur une chaîne de montage, détrompe-toi… Tu es quelqu'un d'engagé, de versatile, de spontané, et tout ce qui t'arrive est susceptible de t'affecter plus ou moins sérieusement. Certaines choses te font vraiment peur, d'autres te mettent les nerfs en boule, et d'autres encore te poussent à agir ou à te dépasser.

Ces petits riens qui gouvernent ton existence, ce sont les passions. D'un point de vue purement psychologique, on pourrait dire que ces passions motivent toutes les décisions soit-disant « logiques et rationnelles » que prennent les êtres humains. Un peu comme des manettes. C'est ça : des leviers invisibles planqués au fond de ton cerveau.

On en distingue trois : la Peur, la Rage et la Noblesse.

Comme tu es quelqu'un de cohérent, il est évident qu'aucune de ces trois passions ne doit être en contradiction avec l'obsession que tu as choisie…

Chaque fois qu'une situation mettra l'un de ces leviers en déséquilibre, tu sentiras la passion prendre le dessus, comme une pulsion. Si tu la laisses te submerger, tu pourras bénéficier d'un jet flip-flop ou relancer un jet raté, mais attention : ce bénéfice n'est possible qu'une fois par séance de jeu, et pour chacune de tes passions. Alors avant de te laisser envahir par la colère, demande-toi si ça en vaut vraiment la peine.

Dans tous les cas, ton meneur de jeu peut te serrer la vis. S'il estime que la situation ne justifie pas le déclenchement d'une de tes passions, il t'en empêchera et rien ne se passera. Enfin, jusqu'à la prochaine fois…

La Pulsion de Peur

Qu'est-ce que tu crains le plus ? Les armes blanches ? Les aiguilles ? Le ridicule ? Peu importe ce que c'est, du moment que ça te fait fuir en couinant comme un lapin, les cheveux hérissés sur la tête et la gorge nouée par la panique…

Céder à une pulsion de Peur te permet d'utiliser un flip-flop ou de relancer les dés pour t'enfuir. T'enfuir hein, courir, détaler, défoncer les portes fermées : mais pas attaquer. On parle de ta Peur là, la chose qui te terrorise le plus au monde, alors non, pas question d'attaquer.

Ta Peur est directement liée à ton Echelle de Folie, qui traduit les effets de la tension nerveuse sur ton mental et ton comporte-

ment. Elle regroupe cinq états : la Violence, l'Impuissance, le Surnaturel, la Solitude et le Soi. A toi de choisir celui qui correspond le mieux à ta frayeur, car chaque fois que tu seras surpris et submergé par ta Peur, il te faudra effectuer un Jet de Stress sur cet aspect particulier de l'Echelle de Folie. Toutes les informations utiles se trouvent dans le chapitre traitant de la folie, page 62.

Exemples de Pulsions de Peur

(Impuissance) Le Feu. Il ne reste plus rien. Ta maison, ta garde-robe, ta collection de disques, tes albums de souvenirs… Le feu t'a tout pris. Le feu est mauvais, vicieux et destructeur, cruel et imprévisible…

(Solitude) Les Etrangers. Ils t'en veulent. Ils t'en ont toujours voulu, d'ailleurs. Même lorsqu'ils étaient de l'autre côté de l'océan, tu savais qu'ils te crachaient dans le dos, qu'ils médisaient, qu'ils t'insultaient dans leur sale langue abjecte… Et maintenant ils sont là, dans la rue, dans ta ville, tout autour de toi…

(Soi) La Tentation. Tu ne bois pas. Enfin, tu ne bois plus. C'est toujours pareil avec l'alcool, tu finis ivre, tu perds le contrôle et tu fais des horreurs. Alors tu ne bois plus. Enfin, presque plus. Enfin, disons que tu ne t'approches plus des bars. Ni des restaurants. Ni du petit caviste qui fait l'angle de la troisième.

(Surnaturel) La Possession. L'exorcisme ? Hum, tu n'aimes pas trop en parler. D'ailleurs tu n'en parles jamais. Tu te l'interdis, comme tu t'interdis de prononcer le nom de cette… chose. Mais tu sais qu'il est là. Il est là, oui. Il t'appelle. Et il réclame son dû…

(Violence) Les Chiens. Leurs dents… Chacune de tes cicatrices te rappelle leurs gueules béantes, avec leurs mâchoires pourpres et leurs énormes crocs blancs. Même les petits chiens à sa mémère te rendent nerveux, alors les Saint-bernard et les Dobermans… Hum ? Ok, ok, j'arrête d'en parler.

(Violence) La Victime. Le type qui s'est fait tabasser, c'était pas toi. Toi, t'es juste celui qu'ils ont fait parler. Celui qu'a essayé de jouer les durs et qui s'est tout pris sur le dos. Pas étonnant que t'aies du mal à voir les gens souffrir, hein. Regarder quelqu'un qui souffre, regarder une victime, c'est pire qu'en être une soi-même, pas vrai ?

La Pulsion de Rage

Qu'est-ce qui te met le plus en rogne ? Les violeurs d'enfants ? Les enfoirés sans scrupules qui récoltent les honneurs à la place des autres ? Il y a quelque chose qui te fait vraiment voir rouge, quelque chose que tu ne pourras t'empêcher de combattre et dont tu te dresseras contre la moindre manifestation.

Céder à une pulsion de Rage te permet d'utiliser un flip-flop ou de relancer les dés pour te calmer. Enfin, te calmer à grands coups de poings, en vidant ton chargeur, en renversant les étals des usuriers qui viennent d'envahir la cour du temple : rien qui exige du doigté ou de la précision, en fait. Quand tu es dans cet état, tu as la patience et la diplomatie d'un fauve en rut, alors crocheter une serrure ou pirater l'ordinateur du méchant, tu peux tout de suite oublier…

Exemples de Pulsions de Rage

L'Insolence. Ça leur arracherait la gueule d'être polis ? C'est dingue ça, toujours en train de la ramener, et blabla, et blabla… Un type qui cherche des noises, ça a le mérite d'être clair, mais tous ces roquets qui lâchent leurs petites vannes en minaudant, hmmm…

Les Chauffards. Toi, tu conduis bien. Tu es même un excellent conducteur. Si seulement ces abrutis pouvaient en prendre de la graine, au lieu de lambiner en seconde avec leur téléphone portable collé à l'oreille…

La Paresse. Le travail bâclé, c'est pas juste une honte: c'est carrément du manque de respect. Tous ces bons à rien là, ils se foutent de leur job, ils se foutent de leur patron et en prime, quelqu'un d'autre doit finir leur boulot ! Si t'en attrapes un au bureau, sûr qu'il va s'en souvenir…

La Fange. L'alcool. La pornographie. La drogue. Les tags. Le langage SMS. Les forums Internet. Ce pays est rongé par le cancer, et tout le monde s'en moque. Mais ça va pas durer, oh que non ! Va falloir prendre les choses en main, avec un bon balai et une grosse, grosse serpillière…

Les Bourges. Non mais qui pour qui ils se prennent, hein ? T'as pas fait HEC : môsieur se fout de ta gueule. Tu roules pas en BM : môssieur te chie dessus. Putain de bourge de merde, tu vas voir ce que j'en fais moi, de ta bagnole pourrie…

Les Politicards. Démocrates, Républicains, la gauche, la droite… Elle est où, la différence ? Parce qu'au jeu du « Faisons cracher le contribuable », avec les flics et l'Armée dans le rôle des arbitres, et le Service des Postes qui suit le match à la télé, ben ils sont aussi forts dans chacune des équipes.

La Pulsion de Noblesse

Qu'est-ce qui te donne envie de faire le bien, d'être meilleur ? Lutter contre la faim dans le monde ? Trouver un donneur pour la greffe d'organe que ta grand-mère attend ? La Noblesse incarne le dépassement, le don de soi, là où la Peur prônerait plutôt la fuite et l'abandon des autres. Pour calmer ta Rage, tu pourrais mentir, torturer et même tuer, mais dès qu'il est question de ta noble cause, tu te sens prêt à tous les sacrifices, à risquer ta vie et à endurer les pires souffrances pour le bien des autres.

Libérer une Pulsion de Noblesse te permet d'utiliser un flip-flop ou de relancer les dés pour accomplir une action désintéressée, en accord avec la quête que tu poursuis. Briser la serrure de cet entrepôt pour accéder à la nourriture qu'attendent les nécessiteux, traverser la ville à toute vitesse pour amener cet enfant blessé à l'hôpital, persuader ce soldat de te laisser pénétrer dans le camp de réfugiés qu'il surveille… Là encore, il s'agit d'une impulsion, d'une réaction immédiate que tu dois déclencher dans le feu de l'action, et pas d'un bonus que tu peux conserver pour plus tard. Le moment de te montrer sous ton meilleur jour, c'est maintenant.

Exemples de Pulsions de Noblesse

Le Sourire. Le monde ne serait-il pas meilleur si les gens cherchaient à se faire sourire et à se rendre heureux, plutôt qu'à vouloir toujours plus d'argent, plus de pouvoir ? Tu es de ceux qui voient le rire comme un remède universel : donne du bonheur aujourd'hui, tout ira mieux demain.

L'Héritage. A quoi sert d'avoir un passé, si c'est pour reproduire cent fois les mêmes erreurs ? Nos racines sont les meilleures fondations de notre futur, et si nous n'apprenons rien de l'Histoire, toutes les souffrances auront été vaines…

Les Innocents. Les mines anti-personnelles tuent sans discrimination. Ces saloperies font des ravages, une vraie boucherie à chaque explosion. L'enfer quand ça saute, et l'enfer pour les enlever… Mais maintenant que tu sais ce dont elles sont capables, tu es bien décidé à agir, que ce soit sur le terrain comme démineur ou dans la rue comme activiste : qu'importe, du moment que ces saletés disparaissent.

L'Amitié. La plupart des gens sont incapables de comprendre à quel point l'amitié peut compter dans une vie. Tes amis et toi, c'est un pour tous, tous pour un ! Ils sont comme ta famille, et rien ne peut entamer ta loyauté à leur égard.

La Transmission. L'éducation est la clef de tout. La connaissance fait reculer les injustices. Le savoir combat la misère et exalte ce qu'il y a de meilleur en l'Homme. Eduquer et transmettre, voilà ton sacerdoce.

Les Aînés. Parvenus à l'hiver de leur vie, la plupart des personnes âgées ont eu le temps de souffrir et d'endurer suffisamment de peines, pour qu'il faille encore en rajouter…

TA PERSONNALITE

Qui penses-tu être ? Un romantique, un guerrier ? Lion, Capricorne ? Plutôt Harry Potter, plutôt Darth Maul ? Vu que la majeure partie des gens s'en tiennent à leur première impression, autant annoncer clairement la couleur et pouvoir se décrire en quelques mots concrets. Pour ça, tu peux t'inspirer d'un Profil (genre Bon flic, Guerrier, Femme fatale…), de la symbolique d'un signe du Zodiaque (genre le tien oui, mais vu que des millions de gens lisent l'horoscope tous les jours dans le journal, dis-toi bien que ça ne choquera personne si tu changes…) ou même d'une figure de la culture pop (genre Lancelot, Arsène Lupin, Joey de Friends…). Bref : choisis un rôle et joue-le à fond. Tu as peut-être bien cerné la mentalité de ton personnage, mais n'oublie pas que les autres doivent aussi la comprendre.

Exemples de Personnalités : Profils

Le Bon flic : Sévère mais juste, tu mets un point d'honneur à garder les pieds sur terre et à rester fidèle à tes proches, dont tu t'efforces de mériter la confiance. Tu ne cherches qu'à faire le bien, et qu'importe si ton sacerdoce a parfois l'air d'un fardeau.

Le Méchant flic : Moitié pit, moitié bull, tu es le genre de type qu'on n'aime pas trop savoir en liberté et qu'on n'appelle qu'en désespoir de cause. Tu es juste bon pour les coups durs et on prie pour que tu ne fasses pas trop de grabuge, mais ça te convient. T'as pas besoin de gratitude. T'as juste besoin d'une cible.

Le Guerrier : Tu t'es entraîné dur pour devenir un véritable combattant. Tu maîtrises de nombreuses armes, même ton corps en est une, mais tu caches tes talents en attendant le moment d'agir, car la voie du guerrier est un cheminement solitaire.

Le Fataliste : Tu as tout vu. Plus rien ne te surprend, à part la pure bonté d'âme (à la limite), plus rien ne te déçoit, à part l'enthousiasme immodéré (et encore), et plus rien ne t'impressionne, à part le cynisme (enfin, s'il est pire que le tien).

La Femme fatale : Tu es la tentation, le fruit empoisonné, la friandise pour laquelle les hommes fondent en sachant qu'ils sont bons pour la carie ou l'infarctus. Mais après tout, c'est leur problème s'ils sont aussi faibles et si tu n'as qu'à siffler pour qu'ils se mettent à ramper à tes pieds. A croire qu'ils aiment ça…

L'Agitateur : On t'a montré du doigt, on t'a trahi, on s'est moqué de toi, mais rien ni personne n'a jamais pu t'arrêter. Tu es dans le vrai, et tu le sais. Les ronds de cuir et les puissants peuvent bien s'en prendre à toi : ils n'arriveront pas à te faire taire.

Exemples de Personnalités : Zodiaque

Bélier : Courageux, puissant, déterminé… et salement égocentrique. Tu parles de toi, tu penses à toi, bref : tout tourne autour de toi. Le profil rêvé pour un boxeur.

Taureau : Tu es du genre à faire ton boulot sans te poser de questions existentielles : toujours tout droit, peu importe ce qu'il y a sur ta route. Réceptionniste ou flic en puissance.

Gémeau : Le bien, le mal, le négatif, le positif, le concret d'un côté, la Vérité de l'autre… En gros, tu te trompes pas souvent, mais tu te prends bien la tête. Pas étonnant qu'autant de Gémeaux se mettent à la philo, quand ils arrêtent la drogue.

Cancer : Intuitif, sensible, loyal envers les tiens : autant de qualités qui peuvent valoir de sacrées désillusions – car à trop accorder sa confiance, on se retrouve vite trahi. En tous cas, si tu as des enfants, ils doivent t'adorer.

Lion : Tes plus grandes forces : le charisme et l'autorité. Tes plus grandes faiblesses : l'arrogance et un profond besoin de reconnaissance. Tu as besoin des autres, mais façon chef d'entreprise. Ou gourou de secte.

Vierge : Sagesse, prudence, pureté : la Vierge est signe de clairvoyance et de lucidité. Ton passe-temps favori ? Prouver ta supériorité intellectuelle. On dit que les Vierges font d'excellents juristes, critiques d'art ou de théâtre avisés… mais tu sais déjà tout ça, pas vrai ?

Balance : Tout vient à point à qui sait attendre. C'est sans doute pour ça que rien ne te touche vraiment, que tu encaisses assez facilement les coups durs de la vie et qu'au fond de toi, tu es convaincu de ne rien devoir à personne.

Scorpion : Intransigeant. Implacable aussi. Ta force de volonté semble effrayer les gens autant qu'elle les fascine. Amants inoubliables, même quand on le voudrait, les Scorpions font de très bons poètes, proxénètes ou animateurs de télé-achat.

Sagittaire : Assez de théorie (tu attends du concret) et assez d'hypocrisie (tu attends du respect). Entre travail (freelance) et rêves (d'indépendance), tu vis le reste au jour le jour (toujours).

Capricorne : Versatile, patient, tout en finesse, tu es du genre piano va sano qui s'adapte à son environnement pour mieux le façonner. Prompts à la vengeance plutôt qu'à la rancune (fais-moi une crasse aujourd'hui, tu la paieras demain), les Capricornes ont tout pour faire de bons espions. Et des délateurs hors pair.

Verseau : Réactif, vigilant, tu gardes ton sang-froid en toutes circonstances et maîtrises comme personne l'art du compromis et de la négociation. Pas étonnant que tes amis comptent sur toi pour calmer le jeu en cas de coup dur — et pas étonnant que tu les trahisses chaque fois que c'est-mieux-pour-toi. Neutre ? Non, juste pas impliqué.

Poissons : Un peu cobra, beaucoup panda, tu es capable d'accomplir de véritables prouesses en situation de crise, mais la plupart du temps, il faut bien avouer que c'est plutôt la situation qui te fait criser. Rien de très grave hein, c'est juste qu'il te faut un boulot 99% attente contemplative et 1% action fulgurante. Genre prêtre, quoi. Ou prostituée.

Exemples de Personnalités : Culture pop

Kane dans Kung Fu : Tu es un mystique, un philosophe, un nomade sans attache qui sillonne le monde en quête de connaissances. Une route semée d'obstacles, mais plus rien ne t'étonne : le cycle est ainsi fait que pour aider les gens à ouvrir leur esprit, il te faut fréquemment donner quelques coups de boule.

Joe Pesci dans Les Affranchis : Derrière le boute-en-train que tout le monde apprécie se cache un homme d'action, un homme prêt à bondir sur le moindre problème et à le régler… à sa façon. Selon les circonstances, tu peux passer de la franche camaraderie à la violence extrême le temps d'un claquement de doigt. En gros, mieux vaut devenir ton pote qu'avoir affaire à toi.

Heather Donohue dans Le Projet Blair Witch : C'est pas que tu veuilles jouer les petits chefs, c'est juste que personne d'autre n'est capable de proposer un plan ou d'avoir une idée. Du coup, pas question d'abandonner, même morte de peur ou complètement paumée. Les autres ont accepté de te suivre, alors tu en es responsable.

Louise dans Thelma et Louise : Il t'a fallu du temps avant de te lâcher, mais maintenant que c'est fait, plus personne ne va te dicter ta conduite. Impulsive ? Entêtée ? C'est sûrement vrai oui, mais toi au moins, tu te sens libre.

Professeur Rogue dans Harry Potter : Marginal ? Qu'ils pensent ce qu'ils veulent… Après tout, ce n'est pas ton problème si tu es entouré d'abrutis sans envergure et de ratés jaloux de ton intelligence. Pendant qu'ils réfléchissent et qu'ils perdent leur temps, toi au moins tu agis.

Obi-Wan Kenobi dans Star Wars : Tu es le point d'ancrage, l'épaule solide et rassurante dans ce monde de chaos. Toujours de bon conseil, tu ne donnes ton avis que lorsqu'on le demande et tu offres ton aide à ceux qui ont besoin de toi, comme si une force intérieure te poussait vers les autres.

CE QUE TU SAIS FAIRE

Les personnages sont définis par quatre caractéristiques : le Corps, la Vitesse, l'Esprit et l'Âme, toutes chiffrées par un score allant de 1 à 100. Plus ce score est élevé : mieux c'est. En théorie, les caractéristiques d'un personnage adulte doivent être comprises entre 30 et 70, mais le meneur de jeu peut t'autoriser à sortir de cette fourchette pour développer des scores plus faibles ou plus élevés que la moyenne.

Pour fixer les scores de tes caractéristiques, tu disposes d'un certain nombre de points qui dépend du type de campagne que vous allez jouer.

- Campagne urbaine : 200 points
- Campagne globale : 240 points
- Campagne cosmique : 260 points

Le score des caractéristiques influe sur celui des compétences, que tu devras choisir une fois tes points répartis. Qu'elles soient instinctives, acquises par l'entraînement ou d'ordre surnaturel, comme par exemple Conduire, Mentir, Tirer avec une arme à feu ou Percevoir les Auras, toutes les compétences sont associées à une caractéristique bien précise. Le score de cette caractéristique limite le niveau maximal que peuvent atteindre les compétences qui lui sont liées, ce qui veut dire que plus tu investis de points dans une caractéristique, plus tu pourras développer les compétences associées.

TES CARACTERISTIQUES

A toi de répartir tes points comme tu l'entends, en t'aidant de la description de chacune des caractéristiques, mais n'oublie pas que ton personnage est bien plus qu'une série de chiffres.

Une fois que tu auras fixé tes scores, essaie d'ajouter une petite phrase à côté de chacune pour les traduire en termes plus concrets. Par exemple, une caractéristique d'Âme à 65 peut correspondre à un personnage « bienveillant et généreux », tandis qu'un score de 35 désigne plutôt quelqu'un de « froid ». En Esprit, ces mêmes scores vont donner « petit dictionnaire ambulant » ou au contraire, « pas très futé », tandis que la Vitesse se traduira par « sacrés réflexes » ou « bel empoté ». Enfin pour le Corps, disons «sportif en forme» contre «plutôt mou du genou»?

Le Corps

Cette caractéristique mesure la puissance physique, la résistance et la coordination du personnage. Un gymnaste aura un score bien plus élevé qu'un alcoolique chronique, chez qui la valeur sera logiquement faible. C'est donc le Corps qui détermine combien de coups tu peux encaisser avant de tomber.

Ce que représente le score de Corps

10% Aux portes de la mort. Tu es incapable de te déplacer sans aide et ton état de santé nécessite une surveillance médicale de tous les instants.

20% Très fragile. Incapable de monter plus de cinq marches d'affilée.

30% Faible et maladif. Tu dois reprendre ton souffle tous les deux étages et il te faut du temps pour récupérer. Sûrement plus de graisse que de muscles.

40% Rien d'exceptionnel. Un peu chétif ou un peu trop gras, mais bon.

50% Dans la moyenne. A l'aise en maillot de bain et capable d'aider un ami à déménager sans gros efforts.

60% Plutôt bien bâti. Le genre qu'on se dépêche de prendre dans son équipe avant les matchs de foot entre potes.

70% Plutôt balèze. Ton décapsuleur à toi, c'est ton pouce.

80% Athlète professionnel. Tu soulèves des grosses charges sans trop d'effort et les petits coups de barre, c'est bon pour les autres.

90% L'homme fort. Ton truc à toi, c'est déchirer des annuaires, soulever des voitures, tordre des barres en fer, ce genre de choses quoi.

Le Corps et les Points de Résistance

Les Points de Résistance mesurent la quantité de dégâts que tu peux encaisser avant de tomber raide mort. A la base, ton score est égal à ta valeur de Corps et il augmente chaque fois que ta caractéristique évolue elle aussi, grâce à l'expérience – pas par Magie.

Si tu tombes à 5 Points de Résistance, tu sombres dans l'inconscience ou tu entres en état de choc. Et à 0, tu es mort.

Tu trouveras plus de détails sur les blessures et les soins à la page 54, mais si ça peut te rassurer, ce n'est pas à toi de gérer le nombre de Points de Résistance que tu gagnes et que tu perds. Le meneur du jeu s'en charge en secret et c'est lui qui t'indiquera si tu te sens en forme ou plutôt mal en point.

La caractéristique de Vitesse

Cette caractéristique représente ta rapidité physique et tes réflexes. Un pilote de course aura besoin d'un très bon score dans cette caractéristique, par opposition à un gardien de phare par exemple. Tu veux te faufiler dans un passage étroit, garder ton équilibre sur une couche de glace ou épater la galerie sur un jeu vidéo ? Toutes ces actions dépendent de ta Vitesse.

Ce que représente le score de Vitesse

10% Immobile. Tu es incapable de faire le moindre mouvement un tant soit peu rapide ou compliqué. Un peu comme ces gens atteints de dégénérescence nerveuse. Au stade terminal.

20% Autonome, mais guère plus. Impossible de te déplacer sans tes béquilles et maladroit comme pas deux.

30% Totalement empoté. Du genre à se cogner dans les vitres, à marcher sur ses lacets et à renverser son verre, même à jeun.

40% Moyen moins. Quand tu joues aux fléchettes, la plupart de tes tirs atterrissent dans la cible et tu fais tes créneaux sans rayer ta voiture.

50% Normal. Ça t'arrive d'en planter une dans le mille de temps en temps, tu peux piquer un sprint correct et tu sais battre les cartes sans qu'elles finissent par terre.

60% Meilleur score au Pac-Man. Ou champion régional du lancer de fer à cheval. Tu laisses tout le monde sur place quand t'es vraiment pressé et si tu t'y mettais sérieusement, tu pourrais faire un excellent danseur.

70% Ton deuxième prénom, c'est Flash. Tu cours le 1500 en moins de cinq minutes et tu viens d'apprendre à jongler là, juste en regardant un type pendant quelques minutes.

80% Contrôle parfait. Tu maîtrises ton corps à la perfection et tu gagnes systématiquement à tous les jeux d'adresse.

90% Hors norme. Ta grâce et ta dextérité sont tout bonnement incroyables. Avec un peu d'entraînement, tu pourrais participer aux Jeux Olympiques.

La caractéristique d'Esprit

Des gens comme Stephen Hawking ont un très haut score d'Esprit. Les accros de télé-réalité, beaucoup moins. Cette caractéristique détermine ta vitesse de réflexion et ta capacité d'analyse, mais aussi ta force mentale. La plupart des gens perdent complètement le contrôle quand ça tourne au vinaigre dans l'Underground. Avec un bon score en Esprit, disons que tu risques de garder ton sang-froid quelques minutes de plus.

Ce que représente le score d'Esprit

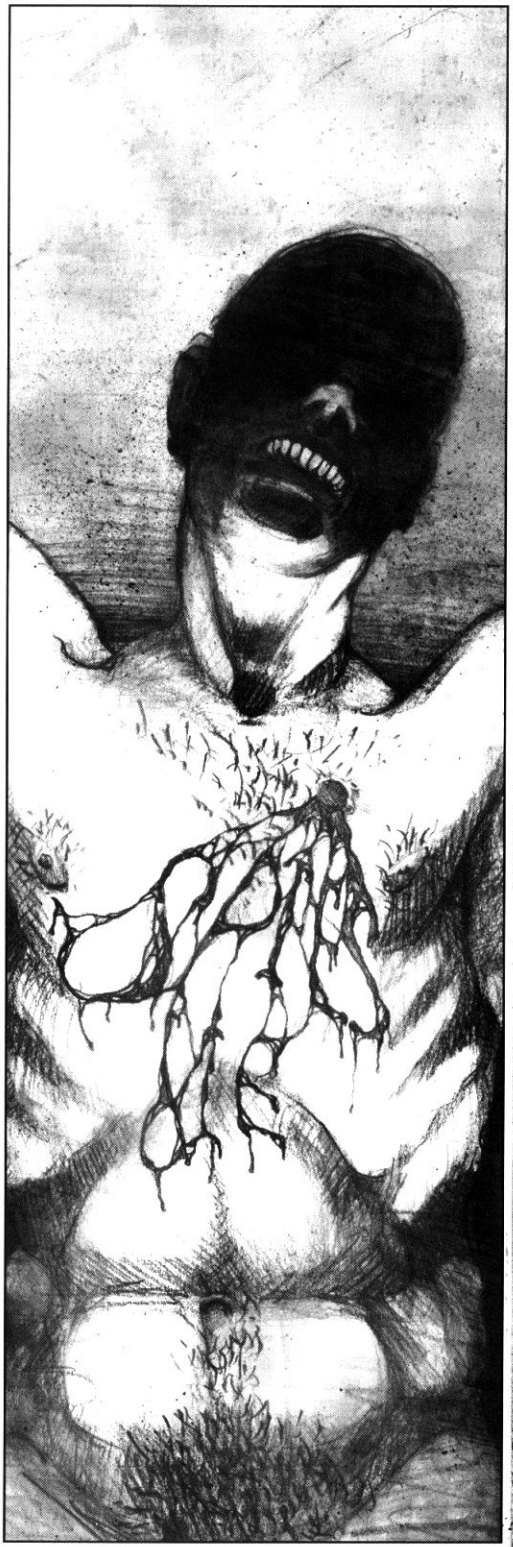
10%	Pas brillant. D'un point de vue clinique, je veux dire. Va falloir songer à te mettre dans une institution spécialisée.
20%	Attardé. Tu tournes au ralenti, mais tu peux vivre (presque) normalement si on te surveille de près.
30%	60 de QI. Tu sais lire (pas bien), tu sais écrire (pas trop), mais tu atteins rapidement tes limites.
40%	Pas vraiment un génie. Enfin, ça t'arrive quand même de gagner un camembert au Trivial, hein ? Même deux, des fois.
50%	Dans la moyenne. Tu tiens ton livre de comptes à jour et tu t'intéresses à pas mal de sujets qui touchent de près ou de loin à ton boulot. Genre le sport, la finance, l'histoire grecque…
60%	Perspicace. Tu fais les mots croisés directement au feutre et ça t'arrive souvent de finir les phrases des autres.
70%	Paré pour le Mensa. Les tests d'intelligence standards te classent dans les 5% supérieurs. Tu ne sais peut-être pas tout sur tout, mais à la vitesse où tu retiens les informations, ça devrait vite changer.
80%	150 de QI. Un vrai génie, les mots croisés du New York Times en dix minutes chrono – sans te fouler, hein ?
90%	Extralucide ? Ta capacité d'analyse et tes déductions fulgurantes passent pour de la télépathie aux yeux de tes proches.

Esprit et Echelle de Folie

Comme expliqué précédemment, la Pulsion de Peur que tu as choisie est associée à l'un des cinq paramètres de l'Echelle de Folie. Cette graduation mesure la distance qui te sépare de la démence, de la dépression, de la catatonie, de la crise de panique, du lâchage psychotique… Enfin, de toutes ces joyeusetés auxquelles on s'expose quand on fricote avec des démons. Ou quand on change d'apparence pour se faire des amis. Ou quand on procède à des rituels d'exorcisme pour chasser les résidus d'influences surnaturelles chez un psychopathe sexuel. Pas évident de garder la tête froide, hein. D'où l'autre intérêt de la caractéristique d'Esprit : déterminer jusqu'où tu peux aller avant de péter complètement les plombs.

Devenir fou d'accord, mais commencer la partie en étant déjà fou ? Si tu estimes que ton personnage peut souffrir d'un traumatisme lié à des événements de son passé, tu peux d'ores et déjà te pencher sur l'Echelle et te plonger dans le chapitre consacré à la folie (p. 62), pour démarrer la partie avec un dérangement. Pour ça, tu as le droit de placer jusqu'à trois crans «Fragilisé» où tu le désires sur ton Echelle de Folie. Pour chaque cran fixé, tu gagnes un « Endurci » à placer où tu veux, si possible sur des paramètres différents – quitte à jouer un fou, autant jouer un fou bien qui ne ressemble pas à quelqu'un de normal, hein. Si ton meneur de jeu est d'accord, tu peux éventuellement placer plus de trois crans, mais fais-moi plaisir, évite de sortir à poils dans la rue.

Ah oui, si tu joues un Adepte, tu dois obligatoirement cocher un « Fragilisé » et un « Endurci » dans le paramètre Surnaturel – en plus des autres que tu auras choisis. A force de jouer avec le feu…



La caractéristique d'Âme

Tout ce qui t'importe, tout ce qui compte vraiment pour toi implique ta caractéristique d'Âme. Les émotions, les sensations, les interactions sociales, la Magie : tout ça dépend de l'Âme. Si tu cherches à séduire, à vendre des voitures, à prononcer un discours ou à transformer tes rêves en réalité, c'est ton Âme qui va entrer en jeu.

Ce que représente le score d'Âme

10% Hum. Tu es un handicapé de l'émotion, un type incapable d'éprouver le moindre sentiment positif envers les autres.

20% Grossier congénital. La dernière fois que tu étais bien habillé ? C'est comme la politesse et les mots gentils, ça t'arrive une fois l'an. Et toujours par accident.

30% Rien qu'un gros rustre. Avec la sensibilité d'une lunette de chiotte.

40% Désagréable. Soit tu te tais et tu passes complètement inaperçu, soit tu mets tout le monde mal à l'aise avec tes commentaires foireux et ton humour pourri. Disons qu'on te supporte, sauf un ou deux qui te portent vraiment, mais alors vraiment pas dans leur cœur.

50% Dans la moyenne. Tu as suffisamment de tact et de délicatesse pour te sentir gêné face à certaines situations.

60% Particulièrement sensible. Pour parler un peu surnaturel, tu es du genre à pouvoir ressentir les forces invisibles à l'œuvre autour de toi. Rien de précis, mais tu le sens. Et vis-à-vis des autres, tu passes généralement pour quelqu'un de sensible et plutôt sympathique.

70% Si tu t'intéresses de près au monde spirituel, tu risques d'avoir des sensations chaque fois que tu te penches sur un objet, que tu visites un lieu ou que tu rencontres quelqu'un. Socialement, tu es du genre à faire et à dire exactement ce qu'il faut quand il faut.

80% A ce niveau, les énergies émotionnelles et surnaturelles font partie intégrante de ton champ de perception. Tes propres émotions sont si entières que tu ne fais rien pour les cacher, mais si tu te lançais dans la politique ou dans la manipulation, sûr que tu pourrais rapidement devenir sénateur.

90% Ton sixième sens est tellement affûté que tu pourrais presque te passer des cinq autres…

L'Âme pour les Adeptes et les Avatars

C'est si tu joues un Adepte ou un Avatar, que la caractéristique d'Âme va vraiment prendre toute son importance. L'Âme intervient dans l'utilisation des compétences Magiques et des pouvoirs, alors si tu veux faire sortir autre chose qu'un lapin de ton chapeau, n'hésite pas à y mettre quelques points.

TES COMPETENCES

Les compétences sont les applications directes des caractéristiques. Même avec un personnage costaud et bien charpenté, si tu n'as jamais appris à te battre, tu risques de te faire dérouiller par le premier type un peu entraîné.

Les compétences fonctionnent sur une base de pourcentage, de 1 à 99%. En résumé, tu lances 1D100 et tu compares le résultat au score de ta compétence, mais il existe trois types de Tests qui correspondent aux différentes situations que tu pourras rencontrer.

Pour un Test mineur, un score de 15% ou plus te garantit un succès automatique. Même pas besoin de lancer les dés. Ces Tests traduisent les situations tranquilles, sans urgence ni menace, comme prendre une photo de ton jardin ou chercher la définition d'un mot dans un dictionnaire.

Pour un Test moyen, mieux vaut avoir un score de compétence un peu plus élevé. Ces Tests sont provoqués dans des situations sensiblement moins intenses qu'un combat, mais suffisamment tendues pour laisser un doute quant au résultat de l'action. Passer toute une journée à essayer de hacker un réseau informatique par exemple, mais aussi filer son mari dans une foule bien dense ou réviser ses cours pendant une bonne semaine. Dans ce genre de contexte, l'action est brillamment réussie si le résultat des dés est inférieur à ton score de compétence, mais si ton jet est raté, tu obtiens tout de même une réussite marginale, pour peu que le résultat des dés soit inférieur au score de la caractéristique associée. En fait, tu n'échoues que si ton jet de dés est supérieur à ta caractéristique.

Les Tests majeurs sont les plus importants, et autant dire que dans l'Underground, ils arrivent très, très souvent. Tous les jets effectués lors d'un combat sont des Tests majeurs, comme toutes les actions qui comportent une part de stress ou de danger. En fait, chaque fois que tu tiendras vraiment, vraiment à réussir.

Au moment de la création, les scores de tes compétences sont limités par le type de campagne que vous allez jouer.

- Campagne urbaine : 55% maximum
- Campagne globale : 70% maximum
- Campagne cosmique : 85% maximum

Si tu estimes que ton personnage a une bonne raison de débuter la partie avec un score plus élevé, le meneur peut éventuellement t'autoriser à dépasser le maximum dans une compétence, mais dis-toi bien qu'un gros score dans une seule t'obligera à réduire celui de beaucoup d'autres.

Il n'y a pas de liste de compétences exhaustive : à toi de choisir celles dont tu as besoin et de les soumettre à ton meneur de jeu. Si les exemples qui suivent peuvent t'aider, ne te prive pas.

Une seule règle d'or : le score des compétences ne peut jamais dépasser celui de la caractéristique qui lui est associée. Si tu as 30 en Corps, impossible d'avoir une compétence Boxe à 45%.

Acheter des compétences

Comme pour tes caractéristiques, tu disposes d'un certain nombre de points à répartir dans tes compétences, à la seule différence qu'il n'existe aucune liste. Tu peux donc développer autant de compétences que tu veux, mais plus tu en choisis, moins leurs scores seront élevés.

Le nombre de points à répartir est égal au score de la caractéristique associée. Par exemple, un Corps de 60 donne 60 points à repartir dans les compétences rattachées au Corps, et idem pour les autres.

En plus de ces points spécifiques, tu disposes d'un nombre de points bonus à utiliser librement pour développer tes compétences, quelles que soient leurs caractéristiques associées. Une fois encore, ces points bonus dépendent du type de campagne.

- Campagne urbaine : 15 points
- Campagne globale : 70 points
- Campagne cosmique : 125 points

Notes sur les compétences

Avant d'entrer dans le détail des caractéristiques associées, quelques généralités sur les compétences et leur fonctionnement.

Les compétences gratuites

Avant d'avoir à dépenser le moindre point, ton personnage bénéficie déjà de quelques compétences gratuites à un score de 15% et de l'Initiative, dont la valeur de départ est égale à la moitié de ton score de Vitesse. Ces compétences gratuites peu-

vent être utilisées telles quelles mais tu peux naturellement dépenser de tes points pour les améliorer. Il y en a dix au total, toutes décrites dans les pages qui suivent et classées par caractéristique associée.

Corps : Athlétisme, Bagarre
Vitesse : Esquive, Conduite, Initiative
Esprit : Culture Générale, Remarquer, Dissimulation
Âme : Charme, Mensonge

C'est bien beau d'avoir Conduite, mais si ton personnage a grandi dans un pays où il n'y a pas de voiture ? Et bien, transforme juste Conduite en Equitation, en Courir, ou en n'importe quel autre moyen de transport. Toutes les compétences gratuites peuvent être ainsi modifiées pour coller aux origines et au vécu de ton personnage, du moment que ces changements conviennent à ton meneur de jeu. Evite juste d'exploiter cette flexibilité pour transformer les compétences gratuites en une usine à super combos ultimes de la mort qui tue. C'est nul, et entre nous, ça sert vraiment pas à grand chose.

Nommer les compétences

Tu peux choisir le nom de tes compétences aussi librement que tu peux modifier tes compétences gratuites. Au lieu de Bagarre, rien ne t'empêche de choisir Baston ou Technique de Démembrement Méticuleux de mes Adversaires. Même chose pour Conduite : A Fond les Ballons, c'est aussi bien.

L'ombre des compétences

En plus de te permettre d'effectuer des actions, les compétences traduisent l'étendue des connaissances que tu maîtrises sur le sujet. Si tu possèdes Armes à Feu, tu sais te servir d'une arme pour tirer mais en plus, tu connais un tas de choses pratiques sur la réglementation, le port d'arme, le prix d'un pistolet ou les bons plans pour trouver des munitions au marché noir. Voilà ce qu'on appelle l'ombre, cette connaissance impalpable d'un tas de sujets qui gravitent autour d'une compétence.
Par exemple, si tu as développé Egyptologie, ce principe d'ombre implique que tu es au courant des expositions d'art égyptien qui se tiennent dans ta région, que tu es capable d'évaluer l'âge d'une momie ou que tu peux facilement trouver un acheteur pour des trésors d'époque. Et tout ça avec la même compétence.
L'importance de l'ombre dépend directement du score de la compétence. Avec 30 en Armes à feu, ne t'attends pas à avoir le numéro de téléphone du moindre trafiquant. Par contre, avec 70 en Egyptologie, on pourra dire que tu es un égyptologue reconnu, sûrement considéré comme l'un des plus grands experts de ton pays.

La compétence obsessionnelle

Ton obsession ne se contente pas de diriger ta vie, elle détermine également ce pour quoi tu es doué. Une de tes compétences va donc devenir ta compétence obsessionnelle. Choisis-en une qui soit en rapport avec ton obsession et marque-la d'une croix sur ta feuille. Cette compétence particulière te permettra d'utiliser un flip-flop chaque fois que tu l'utiliseras pour effectuer un jet de dés. Tu ne peux avoir qu'une seule compétence obsessionnelle, et à moins que ton obsession elle-même vienne à changer, tu ne pourras ni en changer ni la modifier. Alors choisis-la bien.
Si tu joues un Adepte, la compétence obsessionnelle est fixée par ton Ecole de Magie.

Les compétences de Corps

Les compétences associées au Corps gèrent les actions nécessitant de la force ou de l'endurance, ainsi que toutes les activités éprouvantes sur le plan physique ou nécessitant un réel entraînement, comme les Arts Martiaux par exemple. A côté de ça, le Corps détermine également certains traits physiques naturels tels que « pulpeuse » ou « super baraqué ».

Les compétences gratuites de Corps sont l'Athlétisme et la Bagarre. La première recouvre toutes les activités physiques basiques (courir, sauter, lancer une balle ou une pierre) et la seconde gère toutes les formes de combat sans arme à feu (que ce soit avec tes poings, un couteau ou une batte de baseball).

Compétence gratuite de Corps : Athlétisme

Athlétisme 15%. Nager, lancer ou attraper un objet au vol : en gros, tous les trucs auxquels tu t'entraînais quand tu étais plus jeune, sports collectifs inclus. Mais comme rien ne remplace une véritable spécialisation, il te faudra effectuer un Test moyen si tu décides de jouer au volley-ball à un dollar le point, contre quelqu'un qui possède la compétence Volley-ball. Et si tu mises ta voiture, le Test sera majeur.

Ce que le score d'Athlétisme signifie

10% Au volley ? Tu touches la balle oui. De temps en temps. Et en donnant tout ce que tu as, tu arrives à escalader le grillage du terrain.
20% Dans la moyenne des pas sportifs. Tu fais des manchettes pour rattraper la balle – enfin, quand tu rattrapes la balle – et si tu jouais au golf, ton niveau serait un peu au-dessus du par.
30% Dans la moyenne des sportifs du dimanche. Tu réussis tes services à peu près à chaque fois et tu peux courir un bon kilomètre sans être complètement mort.
40% Dans la moyenne des sportifs. Les ados qui jouent au basket essaient toujours de t'avoir dans leur équipe. Avec un peu de chance (et un départ canon), tu devrais pouvoir semer le chien qui te court après.
50% Tu contres au volley, ça t'arrive de smasher au basket, et si tu joues dans l'équipe de baseball locale, tu lances bien et tu as une bonne frappe.
60% Tu pourrais jouer en ligue amateur au baseball et même passer pro dans un sport moins médiatisé, genre patinage ou équitation.
70% Joueur professionnel de baseball, de basket ou de foot. Ok, tu restes souvent sur le banc de touche, mais tout le monde te chouchoute et ta paie est bien ronde.
80% Athlète professionnel, mais au niveau mondial. Genre Tiger Wood.

Compétence gratuite de Corps : Bagarre

Bagarre 15%. Tu veux cogner sur quelqu'un ? C'est Bagarre qu'il te faut. Ça ne fera pas de toi un vieux maître du kung-fu, mais ça te permet d'esquiver, d'agripper, de pincer, de griffer, de mordre ton adversaire… Et qui sait, avec un 01 sur un jet de dés, tout peut arriver. Si tu as envie de jouer un adepte des arts martiaux, genre Tackwondo ou Savate, renomme simplement ta compétence gratuite en ce que tu veux.

Si Bagarre devient ta compétence obsessionnelle et se transforme en « Arts Martiaux », en « Baston Générale » ou autre spécialité du genre, tu pourras bénéficier des Extras sur tes attaques au corps à corps. Chaque fois que tu obtiendras un double sur un jet réussi, ton attaque se transformera en un coup spécial – comme décrit sur la liste des Extras, page 52.

Ce que le score de Bagarre signifie

10% Tes capacités de combat se limitent à mettre des claques, à coller des coups de pieds dans les tibias et à tirer les cheveux.
20% Typiquement le genre de personne qui a grandi dans un milieu difficile, mais qui n'a pas eu à se battre trop souvent.
30% Tu sais te battre. Rien de très impressionnant, mais tu tiens tête au voyou de base.
40% Qu'est-ce que tu préfères comme surnom, Mike l'écraseur ou Joe l'anguille ? En tous cas, si tu fais des arts martiaux, tu as ta ceinture noire.
50% Te faire dépouiller ? La dernière fois que des types ont essayé, tu leur as brisé les os à coups de poing.

60% Tu t'en sors seul face à deux adversaires, même armés de couteaux.

70% Assez méchant pour apprendre quelques coups à des boxeurs professionnels.

80% Ton corps est une machine à tuer.

Exemples de compétences de Corps

Physique particulier. Il y a quelque chose de dérangeant chez toi. Une beauté hors du commun peut-être, à moins que ce ne soit une grosse tumeur à la gorge, un œil voilé ou un bras plus long que l'autre. Chaque fois que tu rencontres quelqu'un, pour la première fois s'entend, tu peux effectuer un jet. S'il est réussi, ton interlocuteur ressent une gêne profonde et subit un malus de -10% à toutes ses compétences jusqu'à ce que tu quittes son champ de vision. Malheureusement, cet effet n'agit qu'une seule fois par personne et bien sûr, tes alliés le subissent aussi bien que tes ennemis.

Retenir sa respiration. Tu peux rester très longtemps en apnée. Normalement, un individu moyen peut retenir sa respiration pendant un nombre de secondes égal à son score de Corps, puis il doit obligatoirement reprendre son souffle. Pour toi, ce délai est augmenté d'une seconde par point investi dans cette compétence.

Pilier de bar. La plupart des gens subissent rapidement les effets de l'alcool. Tout le monde n'a pas les tripes en acier d'un poète maudit et rares sont ceux qui peuvent s'imbiber comme un William Faulkner ou un Charles Bukowski, sans finir par s'écrouler sur le comptoir. Là où un buveur occasionnel devrait commencer à subir les effets de la boisson, le meneur de jeu effectuera un Test de compétence à ta place. Si le jet est réussi, tu ne subiras aucun malus. S'il est raté, le malus s'appliquera, mais tu pourras choisir de ne pas le ressentir et d'en ignorer les effets, jusqu'à ce que tu décides d'effectuer délibérément un Test. Ce Test devient obligatoire au-delà du quatrième verre en l'espace de six heures.

Grand et lesté. Tu possèdes un centre de gravité très bas, ce qui fait de toi quelqu'un de difficile à renverser. Pour réussir, les attaques et les effets qui devraient te mettre à terre doivent obtenir un résultat supérieur à ton score dans la compétence Grand et lesté, tout en restant bien sûr inférieur à leur score d'attaque. Si tu préfères, tu peux également être Petit et lesté, ça marche aussi. Tu as déjà essayé de renverser quelqu'un qui pèse 70kg pour 1m50 ?

Inventer tes propres compétences de Corps

Voici quelques exemples de compétences que tu pourras choisir avec l'accord de ton meneur de jeu : Escalade, Boxe, Haltérophilie, Marathon, Football, Basket-ball, Judo, Natation, Résister à la torture, Travailler de longues heures sans se reposer…

Les compétences de Vitesse

Tout ce qui touche de près ou de loin aux réflexes, au temps de réaction, à l'intentionnalité, à la coordination et à la proprioception, dépend de la caractéristique de Vitesse. Vu que de nombreuses activités physiques et sportives allient rapidité, souplesse et/ou force, certaines compétences de Vitesse peuvent recouper des compétences de Corps : par exemple, avec Corps à 40 et Vitesse à 50, ton meneur de jeu pourra t'autoriser à développer une compétence de Tennis à 45% au lieu de 40. Si ton score de Corps n'est que de 30, il risque de refuser.

Compétence gratuite de Vitesse : Esquive

Esquive 15%. Lorsqu'on te fonce dessus ou qu'on essaie de te frapper, tu te pousses. Instinctivement. Ce réflexe est simulé par ce pourcentage d'esquive gratuit, qui traduit également ta capacité à limiter la casse lors d'un combat. Si tu ne fais qu'utiliser ton Esquive sans jamais chercher à te battre ni tenter la moindre action, tu risques de finir le combat à plat ventre, mais sans une égratignure.

Ce que le score d'Esquive signifie

10% Déjà que tu as du mal à éviter de te marcher sur les pieds quand tu danses, alors en combat…

20% A la limite, tu peux esquiver un objet qui te tombe dessus.

30% Si une voiture te fonce dessus, tu as de bonnes chances de réussir à éviter le pire.

40% Quand tu étais plus jeune, personne n'aimait jouer à la balle au prisonnier avec toi. Tu étais trop bon.

50% Si tu exerces un métier à risque, du genre flic ou pompier, tes collègues doivent t'appeler « Le chat » et te vanner sur tes neuf vies.

60% Personne ne peut te toucher. Enfin, à moins que tu ne le veuilles vraiment.

70% Quand on te tire dessus, tu as l'impression de jouer dans Matrix.

80% La même chose sans doublure : Jackie Chan.

Compétence gratuite de Vitesse : Conduite

Conduite 15%. Cette compétence représente tes chances de garder le contrôle de ton véhicule dans les situations difficiles, comme maîtriser un dérapage, éviter un piéton ou freiner juste à temps pour éviter de plonger dans un ravin. Aucun jet n'est nécessaire tant qu'on ne te tire pas dessus ou que tu n'essaies pas de jouer les cascadeurs à plus de 100km/h.

Ce que le score de Conduite signifie

10% Catastrophe ambulante. Soit tu roules à fond dans les zones dangereuses, soit tu te traînes à 80 sur l'autoroute.

20% Conducteur moyen. Pas assez bon pour te faufiler dans les embouteillages, mais tu arrives à stabiliser ta voiture sur une plaque de verglas.

30% Niveau professionnel, genre chauffeur de taxi ou conducteur poids lourd. On a dit professionnel hein, pas cascadeur ni pilote de F1.

40% Tu conduis largement aussi bien que les vieux routiers habitués aux trajets longues distances.

50% Mettre ta voiture sur deux roues, ça tu sais faire, et tu as même de grandes chances de la reposer sans trop de casse.

60% Voilà, ça c'est le niveau d'un cascadeur professionnel ou d'un pilote de course.

70% Fini l'amateurisme, tu es un pilote chevronné et reconnu sur le circuit.

80% Le genre d'adversaire que tout le monde craint sur les courses de stock-car.

Compétence gratuite de Vitesse : Initiative

Initiative. Quand ça tourne au grabuge, il y a ceux qui restent plantés sur place, la mâchoire pendante, et il y a ceux qui se mettent immédiatement à l'abri. L'Initiative ne mesure pas la qualité, mais la rapidité de ta réaction lorsqu'on te tire dessus, qu'on tente de t'empoigner ou qu'on se met à te cogne la tête à grand coup de planche en bois.

Ton score d'Initiative est égal à la moitié de ton score de Vitesse. En situation de combat, tu pourras soit effectuer un Test d'initiative, et espérer que le résultat soit inférieur à ta caractéristique de Vitesse, soit conserver ton score d'Initiative tel qu'il est.

Cette compétence se développe comme les autres, tu peux l'améliorer tout de suite en y mettant des points de création ou utiliser l'expérience, au fil des parties.

Ce que le score d'Initiative signifie

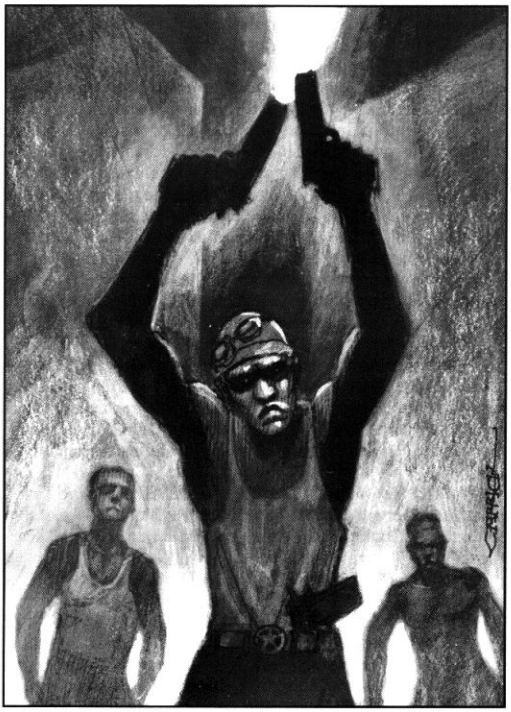
10% Hum ? Kessya ?

20% Quand il y a du danger, tu te mets à grogner, l'air méchant.

30% Disons que tu as conscience de la situation et des problèmes autour de toi.

40% Plutôt méfiant, mais ça te rend de sacrés services quand ça tourne au vinaigre.

50% Avant, tu étais rapide. Maintenant, tu es vachement rapide.
60% Tu vaux bien un Doc Holliday en combat.
70% Miyamoto Musashi réincarné.
80% Hum. Je ne vois qu'une seule explication : un sixième sens.



Exemples de compétences de Vitesse

Faire deux choses en même temps. Bi-processeur : tu es capable d'effectuer deux actions simultanées sans perdre en efficacité. Techniquement, chaque fois que tu accomplis une action de Vitesse, tu as le droit d'effectuer une seconde action dans la foulée si le résultat de ton premier jet est inférieur à ton score de Faire deux choses en même temps. Enfin, sauf si ces deux actions sont strictement incompatibles, il va sans dire. Par exemple, si ton jet d'Armes à feu est suffisamment bon, tu peux tirer au pistolet et frapper ton adversaire dans le même round. Arracher le parachute des mains de ton ennemi puis tirer la ficelle, ça marche aussi. Naturellement, ta seconde action échoue si ton jet est supérieur à ton score de compétence ou de Faire deux choses en même temps.

Dégainer. Normalement, il faut une action pour dégainer et une autre pour agir, mais comme tu t'es entraîné à sortir ton arme le plus rapidement possible, tu peux attaquer dans la foulée si ton jet d'initiative (ou de compétence) est inférieur à ton score de Dégainer.

Saisir à la volée. Cette compétence permet de s'emparer très rapidement d'objets que les gens tiennent à la main ou laissent dépasser de leurs poches. Pas question de jouer les pickpockets : la victime sait tout de suite qu'elle se fait dépouiller, mais tu es tellement rapide qu'elle n'a pas le temps de t'en empêcher. L'utilisation de cette compétence en combat est assez délicate, car si tu veux saisir l'arme de ton adversaire, il te faudra réussir ton jet et obtenir un résultat supérieur au score de la compétence qu'il voulait utiliser pour agir (Armes de poing, de Combat au couteau, etc.). Pas évident à réussir, mais si ton adversaire n'a pas encore sorti son arme, un simple jet de Saisir à la volée suffit pour lui chiper dans son étui…

Réflexes de survie. Tu es du genre paranoïaque. Chaque fois qu'un combat éclate, ta première réaction consiste à te transformer en lapin de garenne : tu baisses les oreilles et tu détales. Du coup, si ton jet d'Initiative est inférieur à ton score de Réflexes de survie, tu bénéficies d'un flip-flop. Bonne nouvelle : cette compétence fonctionne même si le résultat inversé dépasse ton score de Réflexes de survie, du moment qu'il reste inférieur à ta Vitesse. Par exemple, avec 30% en compétence, tu peux transformer un 24 d'Initiative en un 42, du moment que tu as plus de 42 en Vitesse.

Inventer tes propres compétences de Vitesse

Encore quelques exemples à soumettre à ton meneur de jeu : Billard, Ping-pong, Armes à feu, Fléchettes, Tours de passe-passe, Pickpocket, Déplacement silencieux, Sprint, Tennis, Jonglage, Equitation…

Les compétences d'Esprit

Connaissances livresques, capacités de réflexion et de logique, les compétences d'Esprit englobent tout ce qui demande un minimum de vigilance, de perception, d'astuce ou plus généralement, de jugeote.

Compétence gratuite d'Esprit : Dissimulation

Dissimulation 15%. Ou comment cacher des objets, te cacher toi-même ou cacher quelqu'un d'autre. Cacher au sens concret du terme hein, ça marche pour dissimuler un revolver sous un fauteuil, mais pas pour faire disparaître une grosse somme d'argent dans un paradis fiscal. Note que pour cacher quelqu'un, il faut impérativement que ce quelqu'un ne bouge pas.

Ce que le score de Dissimulation signifie

10% On dirait que tu as du mal à appréhender le concept du cache-cache…
20% C'est bon, tu as compris. Mais tu vas toujours sous le lit ou dans l'armoire.
30% Subtiliser du courrier, tu sais faire.
40% Disons que tu pourrais tromper une épouse un poil jalouse ou des parents suspicieux.
50% Trafiquant professionnel, ça te dirait ?
60% Mieux : trafiquant professionnel, mais sans finir en prison.
70% Subterfuges, déguisements, ruses et un paquet d'autres trucs.
80% OK, j'abandonne, tu es un ninja.

Compétence gratuite d'Esprit : Education

Éducation 15%. Difficile d'avancer dans la vie sans avoir rien appris à l'école… Un score de 15% correspond à un niveau plutôt moyen, il te faudra au moins 25% pour espérer gagner quelques bons points. Avec 40%, tu peux avoir ton BAC avec une petite mention et même pousser un peu derrière. Si tu désires une compétence impliquant un diplôme supérieur ou une connaissance professionnelle bien spécifique, transforme Éducation en Philosophie, en Médecine, en Histoire occidentale ou en n'importe quelle autre compétence universitaire ou professionnelle adéquate. On partira du principe que tu as la culture générale qui va avec.

Ce que le score d'Education signifie

10% Tu as eu ton BEPC ? De justesse, non ?
20% Plutôt bon élève au lycée.
30% Baccalauréat, et avec mention.
40% Certainement BAC+2, genre DEUG ou DUT.
50% Diplôme universitaire (DEA, DESS, CAPES…) ou plusieurs DEUG en poche.
60% Tu es un expert reconnu dans ton domaine d'étude.

70% Expert reconnu oui, mais sur le plan international. Tu pourrais devenir maître de conférence et gagner plein d'argent.

80% Articles, interviews, reportages : tu es incontournable dans ta spécialité.

Compétence gratuite d'Esprit : Remarquer

Remarquer 15%. Tu as vu ce truc ? Non hein ? La plupart des gens ne font jamais attention à ce qui les entoure, mais il y a tant de choses qui peuvent attirer l'œil : un mignon petit chiot, une voiture toute neuve dans un quartier paumé, l'éclat du soleil sur la lunette du tireur embusqué qui s'apprête à te loger une belle balle dans la tête, ce genre de détails… Heureusement que certaines personnes sont plus vigilantes que d'autres. Tiens par exemple, les inspecteurs de police ont tous au moins 40% dans cette compétence.

Ce que le score de Remarquer signifie

10% Tu vois les trucs énormes, c'est vrai, mais on te distrait facilement.

20% Dans la moyenne, les pièces qui tombent des poches n'échappent pas à ta vigilance. Les billets non plus.

30% Tu flaires les travelos et les fausses blondes à dix mètres, et tu fais très peu de fautes de frappz… Oups.

40% Toujours en alerte, façon inspecteur de police, médecin légiste ou archéologue.

50% Tu remarques tout, jusqu'aux plus infimes détails. Drôles d'odeurs, livres à l'envers, et cette porte là, elle était pas fermé à clef hier ?

60% Quand la nuit est calme, tu peux entendre un soupir à plus de dix mètres. Et tu lis ton journal à la lueur des étoiles.

70% Suivre les traces de pattes d'un chat dans une ruelle sombre ? Oui, c'est possible.

80% Elémentaire, mon Sherlock Holmes.

Exemples de compétence d'Esprit

Autorité. Quand tu donnes des ordres, il y a quelque chose en toi qui fait que tout le monde s'exécute. Voilà la compétence indispensable à tous les personnages flics, chefs de gang, prêtres et autres maillons forts d'une structure hiérarchisée (pour les personnages des joueurs s'entend, ceux du meneur de jeu n'ont pas besoin de ce genre de compétence). A titre d'exemple, un officier de police lambda aura un score d'environ 15% en Autorité, tandis qu'un agent fédéral tournera dans les 30%. A priori, pas besoin de Test pour se faire obéir dans une situation basique, du genre obtenir un arrêt maladie, mais un bon score sera utile si ton médecin a une vraie dent contre les tire-au-flanc. Idem pour rallier les foules, obtenir des renforts ou l'aide de spécialistes. Les applications de cette compétence ne manquent pas, mais chaque meneur de jeu pourra en limiter les effets à sa guise. Pire, il peut aussi annuler cette compétence (temporairement ou définitivement) si tu commets une faute grave ou que tu manques aux attentes de tes supérieurs hiérarchiques. Perquisition sans mandat, hein McBlain ? Ok, ton arme et ta plaque.

Conviction. Convaincre les autres oui, mais en se convaincant soi-même que ce qu'on dit est vrai, alors qu'on sait pertinemment que c'est faux. Je ne vois absolument pas de quoi tu parles, je n'ai tiré sur personne, ce genre de trucs. Une vraie compétence de schizophrène, et surtout une forme de comédie aussi brève que délicate qui implique d'occulter certains souvenirs, en les masquant sous des vagues émotionnelles intenses. En gros, en souhaitant vraiment que ce que tu dis devienne réalité. Lorsque ton jet de Conviction est réussi, tu peux répondre brièvement et donner l'impression que tu dis la vérité. D'ailleurs, tu ne mens pas vraiment, puisque tu crois fermement à ce que tu racontes. Le problème de cette compétence, c'est que tu t'exposes à un stress mental de Soi chaque fois que tu l'utilises. Ce Test est de rang 2 pour une situation banale et de rang 5 si ça devient sérieux, genre mais oui je t'aime. Plus d'informations sur les Tests de Stress page 62.

Hypnothérapeute. Il ne s'agit pas de contrôler les esprits, mais juste de pouvoir plonger un sujet volontaire dans un état de transe. Utile pour faire resurgir de lointains souvenirs, renforcer des suggestions, persuader une victime qu'elle est un singe ou une madeleine. Oublie les illusionnistes de cabaret, cette compétence te permet d'aider les autres à gérer leurs troubles et à affronter leurs souvenirs refoulés. Techniquement, tu permets aux gens de surmonter leurs échecs et d'effacer ces vilains petits « Fragilisés » de leur Echelle de Folie (page 68-69 pour plus d'informations sur les soins psychiatriques). Il est possible d'hypnotiser quelqu'un sans son consentement, mais uniquement si ce quelqu'un n'a pas conscience de ce que tu cherches à faire, et en réussissant un jet inférieur d'au moins 40% à ton score de compétence. Si ta victime n'est pas consentante et qu'en plus, elle sait ce que tu veux lui faire, l'hypnose est tout bonnement impossible.

Mémoire photographique. Cette compétence bien connue permet de mémoriser instantanément tout ce qui se trouve dans ton champ visuel. Pour qu'elle fonctionne, il te faut annoncer ton intention de « photographier », dépenser une action et noter clairement sur ce que tu as observé. Par la suite, un simple jet réussi te permettra de faire ressurgir les informations, comme ces noms inscrits sur la page d'annuaire que tu as feuilletée la veille, par exemple. Variante de cette compétence : Mémoire eidétique (souvenir total), qui te permet de te rappeler dans les moindres détails, d'une scène ou d'un objet que tu as observé avec attention. Qu'on soit bien d'accord, il ne suffit pas de jeter un coup d'œil comme pour la mémoire photographique, mais si tu as lu un livre en entier et avec attention, un bon jet devrait te permettre de réciter n'importe quelle page sans te tromper…

Inventer tes propres compétences d'Esprit

Quelques exemples blabla meneur de jeu blabla : Réparation automobile, Biologie, Crochetage, Médecine, Stratégie, Physique, Psychothérapie, Occultisme…

Compétences paradigmes

Une compétence paradigme traduit un certain regard que tu as sur le monde, inspiré par une philosophie profondément ancrée dans ta personnalité. Instruction militaire, Foi religieuse ou Scepticisme profond envers le surnaturel sont de bons exemples. Elle te permet de mieux gérer certains stress mentaux, mais elle te rend d'autant plus fragile face à d'autres. Comme pour les compétences obsessionnelles, tu ne peux en posséder qu'une et elle doit nécessairement être liée à ton obsession, à tes passions et à tout ce qui fait ta personnalité. Seuls les Adeptes ne peuvent pas posséder de compétence paradigme, étant donnée que leur philosophie est déjà profondément ancrée dans leur Ecole de Magie.

Rien ne t'oblige à développer une compétence paradigme. Si l'idée t'intéresse, tu devras la choisir et l'associer à deux types de stress mentaux : un contre lequel elle te protège, et l'autre face auquel elle te rend vulnérable. Si la compétence choisie permet ce genre d'ambiguïté, tu peux utiliser le même stress pour les deux aspects. Dans tous les cas, si tu as du mal à choisir ou à te décider, n'hésite pas à te reporter au chapitre traitant de la Folie, page 62.

Une fois ta compétence créée, commence par cocher une case « Fragilisé » en face de l'aspect vulnérable que tu as défini. Cet échec est permanent et rien ne pourra l'effacer : il s'agit du point faible de ton armure psychique. Ce point noir n'affecte pas directement tes jets de folie, mais il te rapproche du moment où tu risques de contracter une maladie mentale permanente. Coche donc cette case au feutre afin de ne pas la gommer par inadvertance.

Chaque fois que tu rateras un jet d'Esprit ayant trait au domaine de ta compétence paradigme, tu pourras relancer immédiatement les dés si tu le désires, mais en utilisant ton score de compétence au lieu de ton score d'Esprit. En cas de succès, tu surmonteras le stress de la situation grâce à ta philosophie personnelle, qui t'aura aidé à te dépasser. Attention, le fait de réussir ce jet spécial ne te fait gagner aucun « Endurci » pour ce critère.

Cette option de relance ne s'applique pas à ton critère vulnérable, sauf si tu as choisi le même critère deux fois. Tu as déjà écopé d'un « Fragilisé », on ne va pas t'en rajouter…

Pour t'aider à choisir, voici quelques exemples de compétences paradigmes décrites avec leurs domaines (protégé/vulnérable).

Militaire (Violence/Solitude). Ton passage dans les forces armées t'a plus ou moins vacciné contre l'horreur et la violence des combats, mais tu as du mal à gérer les situations de crise lorsque personne n'est là pour te donner des ordres.

Sciences (Surnaturel/Surnaturel). Ton esprit scientifique ne jure que par logique, raison et principes de causalité. Du coup, le moindre phénomène naturel un tant soit peu déconcertant, même s'il est généralement admis par tous, te met tout de suite le cerveau en ébullition.

Superstition (Surnaturel/Impuissance). Là où d'autres ne voient que simples coïncidences, tu distingues des mécanismes concrets et des connections hautement symboliques. Mais plus tu es ouvert à l'existence de ce monde invisible, plus ta foi en une puissance supérieure te rend incapable d'accepter ta propre faiblesse.

Corporatisme (Soi/Violence). Ton sens aigu des affaires élève le pragmatisme et le résultat au rang de véritables valeurs morales. Du coup, lorsqu'il t'arrive de faire preuve de faiblesse, tu vois en toi un très appréciable sens de la flexibilité… Mais entre nous, à force de voir la vie comme une gigantesque OPA, tu manques un poil de tripes quand ça tourne au vinaigre.

Christianisme (Impuissance/Soi). Jésus est grand, Jésus est bienveillant, Jésus te donne la force de supporter les pires moments de ton existence. Le problème, c'est que tu n'as ni la grandeur, ni la force de Jésus. Et tu t'en rends compte tous les jours…

Bouddhisme Orthodoxe (Solitude/Violence). Associées à une pratique assidue de la méditation, les doctrines bouddhistes de détachement et de non implication auxquelles tu adhères, rendent le concept de solitude supportable – voire agréable. Mais que peuvent tes rêves de pacifisme face à la violence du monde moderne ?

Les compétences d'Âme

Plus que sur les aptitudes mentales, les compétences d'Âme s'appuient sur l'interaction et l'intuition, à l'image des compétences sociales et de la plupart des talents artistiques.

Si tu as choisi de jouer un Adepte, ton École de Magie elle-même sera une compétence d'Âme. Tu devras donc ajouter le nom de ton École à côté de « Magie » sur ta fiche, comme par exemple « Magie : Entropomancie », « Pornomancie », « Cliomancie », « Dipsomancie », etc. Si tu n'es pas encore sûr de ton choix, note juste « Magie » pour le moment, mais n'oublie pas de compléter une fois l'École connue.

Toujours pour les Adeptes, l'École de Magie devient également la compétence obsessionnelle et permet de bénéficier des Extras, de la même façon qu'un pratiquant d'arts martiaux qui choisit Bagarre comme compétence obsessionnelle. Ces Extras sont des effets spéciaux qui surviennent en cas de double sur un jet de Magie. Quelques exemples sont proposés page 115, mais tu pourras en créer d'autres en en parlant avec ton meneur de jeu.

Compétence gratuite d'Âme : Charme

Charme 15%. Il y a des moments où mieux vaut faire bonne impression. Pour aborder cette superbe jeune fille assise au comptoir par exemple, mais aussi lors d'un entretien d'embauche ou face à la grande prêtresse du culte que tu tentes d'infiltrer.

Ce que le score de Charme signifie

10% Même tes amis te trouvent chiant…

20% Tu n'as pas trop de mal à t'intégrer dans un groupe dont tu partages le centre d'intérêt, et tu sais prendre ton patron dans le sens du poil sans lui lécher ouvertement les bottes.

30% Assez doué pour paraître amical et sympathique, même face à des gens dont tu n'as pas grand-chose à faire.

40% Lorsqu'un gros client vous rend visite, c'est toujours à toi que le patron demande d'être aux petits soins et d'organiser la soirée.

50% Si tu mens aussi bien que tu joues de tes charmes, tu pourrais mener une jolie petite vie d'arnaqueur.

60% Tu as tout pour faire un grand diplomate ou un grand séducteur. Peut-être même les deux.

70% Ta langue de velours est proprement irrésistible…

80% Même tes ennemis ont du mal à te détester.

Compétence gratuite d'Âme : Mensonge

Mensonge 15%. Il est parfois nécessaire de masquer la vérité, pour le bien de tous ou juste pour te tirer d'une situation délicate. La plupart se mettent à bafouiller ou à se contredire, peu de gens savent mentir sans que ça transparaisse sur leur visage.

Ce que le score de Mensonge signifie

10% Tu sais mentir. Enfin, quand l'enjeu n'a rien d'important et que ton interlocuteur a envie de te croire.

20% Tu mens assez bien pour lancer une rumeur, du moment que tu n'as pas besoin d'argumenter trop longtemps.

30% Tu mens bien, et avec assurance.

40% De l'aisance, de la facilité : ta maîtrise du mensonge reflète une habitude quotidienne de la demi-vérité, option commercial véreux, détective privé, comédien ou coureur de jupons invétéré.

50% Mentir, c'est une seconde nature pour toi. Tu es assez doué pour jouer les flics infiltrés dans la mafia ou te faire enrôler dans les services secrets.

60% Tu as le don de créer des mensonges élaborés, complexes et détaillés, tout en restant parfaitement cohérent.

70% Assez convaincant pour affirmer quelque chose de complètement hallucinant tout en restant crédible, et assez fort pour ne jamais te mélanger les pinceaux, même avec tes six identités et tes dix-sept versions de l'histoire.

80% Les gens croient tout ce que tu racontes. Alléluia.

Exemples de compétences d'Âme

Ami de la famille. Tu es pote avec un gangster, un médecin légiste, un expert en occultisme, bref : un type qui peut te rendre quelques services sans que tu aies besoin de faire de jet. Des petits services hein, du genre salut Matt, tu me prêtes vingt dollars, je te rembourse dès que j'ai touché ma paye. Pour des services nécessitant une prise de risque ou un véritable effort, le jet de dés s'imposera et devra s'accompagner d'une bonne explication. Surtout si tu veux que Rocco, il t'aide à enterrer le cadavre du sénateur que tu trimballes dans ton coffre. Attention, le score de ta compétence pourra être revu à la baisse si tu n'entretiens pas vraiment cette relation et si ton fameux ami a l'impression d'être considéré comme un vulgaire outil. Dis-toi bien que personne n'a envie d'avoir des amis dans ton genre…

Voir les auras. Même si tu ne maîtrises aucune Ecole de Magie, tu peux chercher à percevoir les auras en faisant un effort de concentration. Un jet réussi te donnera des informations sur les aptitudes magiques, l'état de santé, les capacités physiques, l'humeur ou la situation métaphysique générale d'un individu. Les cas de possession démoniaque ou d'infection par un parasite astral, peuvent ainsi être facilement détectés. Seuls les êtres vivants possèdent une aura, mais rien ne t'empêche de déterminer qu'un objet est magique ou que le conducteur de cette voiture là et bien c'est un loup-garou.

Aura de commandement. Tu dégages quelque chose d'autoritaire, un charisme qui fait de toi quelqu'un à qui l'on obéit même s'il n'a pas la moindre légitimité. Les gens te suivent, tu es de ceux qui peuvent organiser efficacement les sauvetages en mer, affirmer aux victimes paniquées que tout est sous contrôle, ou dans le cas qui t'intéresse, obtenir des réponses à tes questions sans avoir à creuser.



Ami de tout le monde. On te trouve souvent quelque chose de familier. Va savoir pourquoi, ton visage neutre et avenant, peut-être ? La facilité que tu as à reproduire malgré toi les attitudes, l'accent et le langage des bonnes personnes ? Tu sais pas trop d'où ça vient, mais les gens ont tendance à te prendre pour un cousin éloigné, un ancien camarade d'école ou un voisin de là-où-ils-habitaient-avant, ça alors comment tu vas ?

Intuitions. Cette compétence te permet d'avoir une Intuition lorsque tu réussis ton jet, comme expliqué page 146. Chaque jour, tu peux l'utiliser un nombre de fois égal au chiffre des dizaines de ton score de compétence. Il est impossible de la déclencher en combat, mais rien ne t'empêche d'utiliser un jet d'Intuition que tu avais mis de côté avant le début du conflit.

Faire l'idiot. Y a pas meilleur que toi pour faire croire à tout le monde que tu as le QI d'un loukoum. Pas très utile a priori, sauf qu'ils ont tendance à te sous-estimer et à toujours pencher pour la solution la moins flatteuse. Allez, encore un abruti qui s'est perdu en cherchant les toilettes, pas de quoi sonner l'alarme : mettez-moi ça dehors avec un bon coup de pied au cul, ça suffira. Ça peut servir, surtout qu'ils ont souvent tendance à en dire plus que nécessaire, vu qu'ils sont persuadés que tu ne comprends rien et qu'il faut t'expliquer longtemps.

Imitation. S'il faut vraiment traduire, disons que tu sais reproduire plein de voix et de sons avec ta bouche. Ça te permet de faire des trucs super utiles, du genre imiter le cri du canard ou sortir des vannes avec la voix de Clinton, et accessoirement de te faire passer pour quelqu'un d'autre au téléphone…

Chanter le blues. Tu n'as peut-être aucune formation musicale, mais tu sais chanter une bonne ligne de blues et tu fais toujours grosse impression dans les soirées karaoké.

Inventer tes propres compétences d'Âme

Tu connais la musique, alors : Persuasion, Comédie, Attirer la sympathie, Peinture, Intimidation, Séduction, Se faire payer des coups, Obtenir un prêt bancaire, Danse, Travail dans le social…

Agir sans compétence

Parfois, tu auras besoin d'effectuer une action pour laquelle tu n'as aucune prédisposition, aucune compétence appropriée et même pas l'ombre de l'ombre d'une compétence utile. Tu vois le topo ? Va falloir t'en remettre à ta chance, en espérant que les dés soient de bonne humeur aujourd'hui…

Pour des Tests mineurs et moyens, tu peux utiliser le score de la caractéristique en rapport, mais assorti d'un malus de –30. Si le jet est réussi, tu obtiens un succès marginal – autrement dit, le gros coup de bol, tu t'en es bien tiré c'est vrai, mais laisse faire ceux qui savent la prochaine fois, d'accord ?

Pour un Test majeur, la seule chose que tu puisses tenter est un Inch Allah avec la caractéristique appropriée, où seuls les doubles et les succès critiques sont pris en compte. Dans tous les cas, tu n'en retires aucun bénéfice particulier et ton action se solde là encore par une réussite marginale – autrement dit, le gros coup de bol, etc.

En cas d'échec, c'est la catastrophe. Forcément, quand on rate une action pour laquelle on était complètement incompétent, faut pas s'attendre à mieux. Fais confiance à ton meneur de jeu pour gérer l'étendue du désastre que tu viens de provoquer…

Exemple : tu n'as pas développé la compétence Photographie, mais tu veux quand même prendre quelques photos ? Aucun problème, si c'est pour jouer les reporters au mariage de ton frère, un jet d'Esprit à –30 suffira largement : vu que les merveilles finiront dans l'album de famille, personne n'ira se plaindre de la qualité.

Maintenant, supposons que tu planques devant un immeuble avec un ami détective. Mettons qu'il parte chercher un café et qu'il te laisse avec son appareil super sophistiqué, option zoom et trépied, la totale. Et là, une voiture arrive, coup de klaxon, votre cible sort du bâtiment et se précipite vers l'automobile… Tu as deux secondes pour la prendre en photo mais bien sûr, tu n'as aucune idée de la manière dont cet appareil

fonctionne. Vu les circonstances : Inch Allah obligatoire. Avec une caractéristique d'Esprit de 58, tu réussiras à prendre un cliché à peu près potable si tu obtiens 01, 11, 22, 33, 44 ou 55. En cas d'échec, tu risques d'abîmer l'appareil et même de le laisser tomber, ce qui risque naturellement d'attirer l'attention sur toi.

A côté de ça, il y a des actions qui sont tout bonnement impossibles. Tu auras beau passer dix heures dans le cockpit d'un F-15, même en prenant le temps d'appuyer sur tous les boutons pour voir comment ça marche, il n'y aura aucune, mais alors aucune chance pour que l'avion finisse par décoller…

C'est donc toujours au meneur de jeu de décider si telle action est réalisable ou non. En fonction des circonstances, il peut se contenter d'appliquer des malus sur le jet ou interdire l'action purement et simplement. Mais oui, ça lui arrive aussi d'accorder des bonus…

CE QUE TU PEUX APPRENDRE

Il n'y a que les morts qui n'évoluent plus, et ton personnage est vivant. Tu es quelqu'un d'actif, de dynamique, pas du genre à s'asseoir et à attendre sans rien faire. Tu t'apprêtes à descendre dans l'Underground, tu risques même d'y faire les quatre cents coups, alors autant dire que tu ne vas peut-être pas te transformer, mais t'améliorer dans ce que tu sais faire, ça oui!

AMELIORATIONS INSTANTANEES

Chaque fois que tu obtiens un double lors d'un Test majeur, peu importe que le jet soit réussi ou raté au final, tu peux immédiatement augmenter de 1% le score de la compétence que tu viens d'utiliser. Chaque compétence ne peut bénéficier que d'une seule amélioration par séance de jeu, mais il n'y a pas de limite au nombre de compétences qui peuvent évoluer de cette façon. Attention, cette règle ne fonctionne ni pour les jets de caractéristiques, ni pour les Tests de compétence mineurs ou moyens.

GAGNER DES POINTS D'EXPERIENCE

Chaque fois que tu agis au cours de la partie, le meneur de jeu peut te récompenser en te donnant des Points d'Expérience, communément appelés XP. Ces points, tu pourras les dépenser à la fin de la partie, pour améliorer le score de tes caractéristiques et de tes compétences, ou bien les cumuler et les garder pour plus tard.

Pour commencer, tu gagnes 1 XP rien que pour avoir participé à cette partie. Merci d'être venu : 1 XP.

Ensuite, le meneur de jeu doit t'accorder 1 ou 2 XP si ton personnage était présent au moment critique de l'aventure, même en cas d'échec, et même si tu t'es fait assommer dès la première seconde. Pour avoir participé à cette scène : 1 XP minimum.

Tu gagnes également 1 XP chaque fois que tu fais quelque chose de particulièrement intelligent, comme résoudre une énigme grâce aux indices, planifier une embuscade, rendre l'aventure excitante, amusante ou surprenante. Bref, tu mérites une récompense : 1 XP.

Enfin, quand la partie s'achève, tous les joueurs votent pour désigner celui qui a fait le meilleur boulot – meilleur boulot étant volontairement laissé à l'interprétation de chacun. Tu ne peux naturellement pas voter pour toi et le meneur de jeu ne vote pas non plus, mais c'est lui qui départage les éventuels ex-aequo et accorde 1 ou 2 XP au vainqueur. Tu as fait le meilleur boulot : 1 ou 2 XP.

Au final, tu devrais gagner entre 1 et 8 Points d'Expérience par partie. Ne râle pas trop si tu trouves que ton meneur de jeu fait son radin, l'attribution des XP est son meilleur moyen de gérer la progression de sa campagne. S'il veut que vos personnages deviennent puissants rapidement, vous recevrez tous un paquet de points et vous deviendrez vite des «clients sérieux », comme on dit dans l'Underground. S'il préfère un style de jeu plus réaliste, les XP seront alors plus rares et plus difficiles à gagner.

DEPENSER SES POINTS D'EXPERIENCE

Augmenter une compétence de 1% coûte 1XP, et augmenter une caractéristique de 1% en coûte 2. Pour chaque séance de jeu, tu ne peux dépenser que 3 XP par compétence et 2 XP par caractéristique, mais du moment qu'elles sont différentes, rien ne t'empêche d'en améliorer autant que tu veux.

La seule exception à cette règle concerne le développement de nouvelles compétences. Pour acheter une compétence, il faut dépenser 10 Points d'Expérience. Tu débutes alors avec un score de 10%, mais avant de te laisser acheter ce nouveau talent, le meneur de jeu peut décider qu'il te faut trouver un professeur ou passer par un entraînement spécifique (comme effectuer son baptême de l'air, indispensable pour apprendre le Parachutisme).

QUELQUES PRECISIONS

LA CREATION DU PERSONNAGE

Le but de Unknown Armies, c'est de faire de bonnes aventures. Tu ne joues ni contre le meneur de jeu, ni contre les autres joueurs : tes seuls adversaires sont ceux que le meneur créera pour ton groupe et toi.

Cette notion peut sans doute paraître étrange et abstraite, mais elle est en fait très simple : la meilleure histoire est celle qui mérite d'être racontée. Aucun point, aucune règle, ne pourront rendre intéressant un personnage ennuyeux et sans âme.

Qu'est-ce qui fait qu'un personnage est ennuyeux ? La sécurité, déjà. Comme la plupart des jeux de rôles, Unknown Armies se fonde sur le danger, la prise de risque, l'aventure et l'intrigue. Dès le moment où tu crées ton personnage, tu dois accepter qu'il risque de subir toutes sortes de choses désagréables, du genre devenir fou, finir estropié ou mourir.

Si tu essaies de créer le personnage ultime, invulnérable, immunisé à tout, tu vas passer ton temps à éviter les pièges au lieu de les déjouer. Et tu échoueras. Bien sûr, tout le monde veut que son personnage soit compétent, et les règles sont là pour ça, mais n'oublie pas qu'un personnage vraiment compétent peut avoir des idées… et les concrétiser.

Entre nous, si tu veux vraiment que ton personnage survive, joue un banquier. Compétence Comptabilité au maximum. Tu ne serviras à rien dans l'aventure, mais comme ça au moins, tu ne risques pas de mourir. Elle est pas belle la vie ?

Si tu veux vraiment t'amuser, essaie de créer un personnage intéressant. Les règles sont aussi là pour ça.

LES COMPETENCES OBSESSIONNELLES

Si tu te poses la question : oui, ça vaut vraiment le coup d'en prendre une. En plus de traduire la motivation profonde de ton personnage, les compétences obsessionnelles te donnent la possibilité d'utiliser le flip-flop, ce qui augmente vraiment tes chances et te donne statistiquement plus de réussites qu'avec une compétence normale. Petite comparaison :

Compétence normale	Compétence obsessionnelle
10	18
20	34
30	50
40	63
50	74
60	83
70	90
80	95
90	98

Il est clair que les Adeptes sont avantagés par ce système, vu qu'ils ont toujours leur Ecole de Magie pour obsession, mais dis-toi bien qu'avec une compétence obsessionnelle de type Arme à feu ou Arts martiaux à 50%, tu pourras aborder chaque combat avec l'équivalent d'un score de 74%. Alors ?

POURQUOI PAS DE LISTE ?

L'absence d'une vraie liste de compétences, avec description de la caractéristique associée et tout et tout, risque de surprendre ou de dérouter certains joueurs. La plupart des joueurs, même. Etant donné que la plupart des jeux proposent ce genre d'outils, c'est très compréhensible : le choix d'Unknown Armies et de ses simples exemples de compétences, peut donner l'impression d'un certain flou artistique ou d'un risque de confusion. C'est possible, oui. Mais c'est voulu.

Pourquoi ? Primo, pour faire simple. La création des personnages se basant sur une répartition de points, une liste de compétences aurait considérablement ralenti cette phase : plus il y a de compétences, plus les choix sont longs et délicats, à plus forte raison si le nombre de points est élevé. Mieux vaut donc se contenter d'une poignée de compétences vraiment importantes, tout en laissant au meneur de jeu le soin de les utiliser ou d'opter pour un jet de caractéristique, selon l'action entreprise par le joueur. Plus simple, plus souple et plus intéressant.

Secundo, pour faire sobre. Dans les jeux où les personnages ont accès à une grande variété de compétences, certaines sont souvent difficiles à différencier. En limitant le nombre de compétences, les applications concrètes de chacune deviennent plus évidentes, ce qui aide les joueurs et leurs personnages à se spécialiser.

Tertio, pour ne pas brider votre imagination. Plutôt que de pousser son caddy dans un supermarché de la compétence, chaque joueur va devoir réfléchir à ce dont son personnage a réellement besoin. Les personnages savent faire des choses, mais faut-il vraiment tout traduire par une compétence ? Le rafting occupe une grande place dans la vie de ton personnage ? Dis-toi bien que peu de jeux risquent de te proposer Rafting dans leur liste de compétences… D'où l'intérêt des compétences ouvertes, qui permettent de moduler une base existante pour l'adapter aux particularités de chaque personnage. Par exemple, une compétence standard telle qu'Histoire peut devenir Histoire française du 17ème siècle. Le but de ce système est d'utiliser les compétences pour traduire les particularités du personnage, plutôt que de le définir grâce à des compétences listées.

Enfin, quarto donc, pour encourager la coopération. Qu'on soit bien d'accord : coopération, ça veut dire travailler avec le meneur de jeu, pas lui imposer sa vision d'une compétence ou décider que telle caractéristique est plus appropriée qu'une autre. Coopération par le dialogue, donc. Si tu n'es pas d'accord sur la nature d'une compétence, essaye de trouver un compromis, tout en acceptant que le meneur de jeu puisse avoir le dernier mot. C'est son rôle, après tout. Au cas où une mésentente de ce genre surviendrait lors d'une partie, évite de lancer un débat animé au beau milieu de l'aventure : accepte la décision du meneur de jeu, reporte la discussion à plus tard et continue à jouer. Vous êtes tous là pour ça, non ?

Bref, tout ça pour dire que le système d'Unknown Armies fonctionne, qu'il est particulièrement approprié à ce jeu, et qu'au final, si quelque chose te dérange, rien ne t'empêche de le modifier. La plupart des joueurs le font, et ça n'a rien de bien difficile. Fouine dans d'autres systèmes de règles pour trouver la liste de compétences qui vous convient, associe une caractéristique à chaque talent et hop ! le tour est joué. Et si tu trouves que les personnages débutent avec trop peu de compétences, augmente simplement le nombre de points disponibles à la création. Sachant qu'un personnage d'Unknown Armies moyen dispose de dix à quinze compétences (compétences gratuites comprises), tu n'aura qu'à doubler le nombre de points pour chaque tranche de dix compétences supplémentaires.

POURQUOI DES SCORES SI FAIBLES ?

Une des questions les plus fréquemment posées au sujet de la première édition : Pourquoi des scores de compétences aussi bas ? Une réponse, deux raisons : les règles et le contexte.

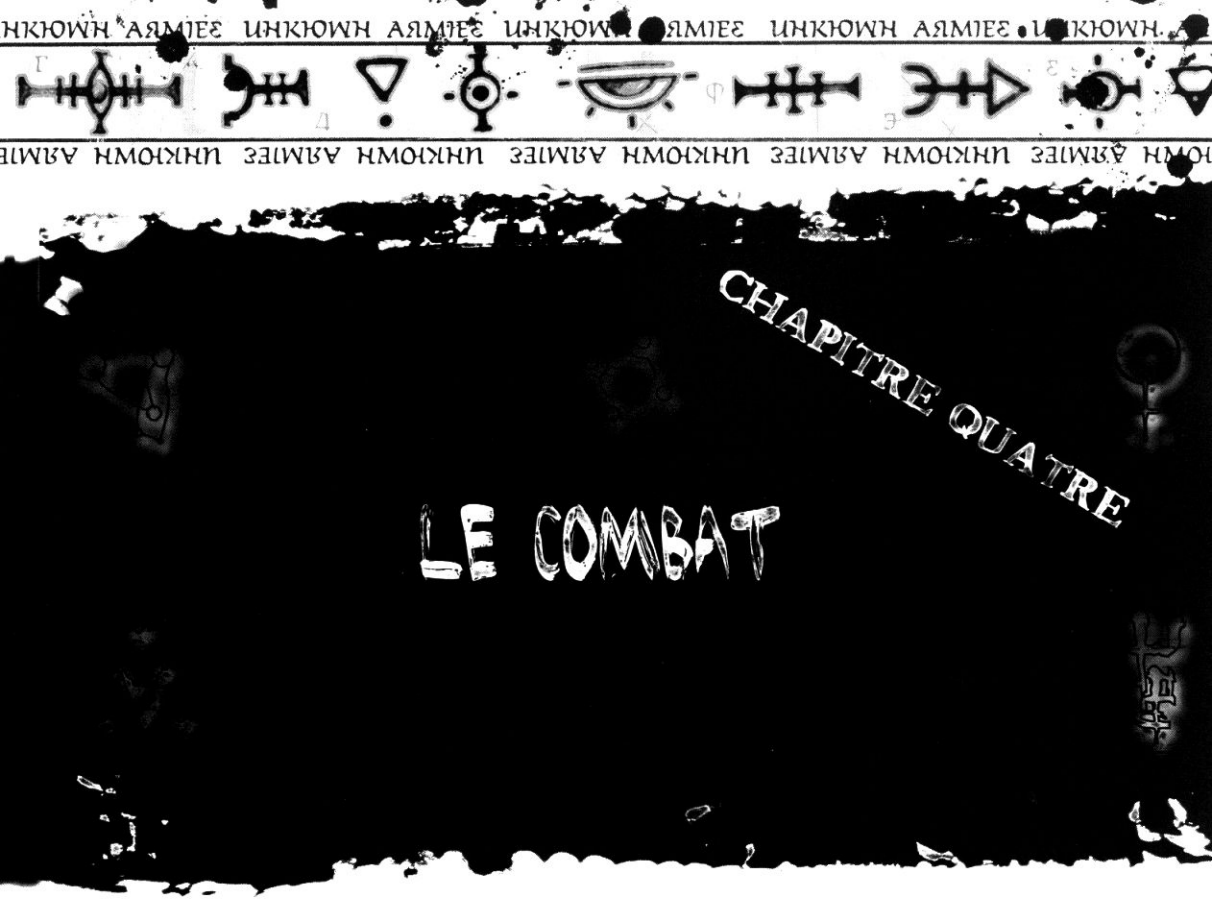
Dans Unknown Armies, une compétence ne représente pas la même chose que dans les autres jeux, car elle mesure la maîtrise d'un personnage dans les situations les plus critiques. La plupart des jeux de rôles, et plus particulièrement des jeux d'horreur, mettent en scène des contextes dangereux et effrayants. Malgré cela, le score des compétences y reflètent leur utilisation dans des conditions normales, et certains jeux ne font même pas la différence, puisque leur système donne les mêmes chances de réparer sa Jeep un dimanche tranquille, avec une boite à outils, une bande de potes et un pack de bières fraîches sous la main, que dans une ruelle sombre où une horde de monstres de monstres s'apprête à déferler en bavant de rage… Au mieux, certains jeux indiquent un score valable pour le dimanche et y appliquent une flopée de modificateurs en fonction de la situation.

Plutôt que de ralentir les parties avec des formules mathématiques, le système d'Unknown Armies part du principe que le score de compétence est valable pour une situation à risques. Il peut paraître faible, mais entre nous, a-t-on vraiment plus de chances de réussir lorsqu'on est en danger de mort ?

Voilà pour les règles, passons au contexte. Unknown Armies est un jeu d'horreur. Il joue sur les incertitudes, le doute, la nécessité de faire des choix cruciaux : toutes sortes de mécanismes liés à la peur. Et la peur se marie mal avec des scores de compétences trop élevés. Si chaque personnage se baladait avec 75% en Armes à feu, la plupart de ses ennemis auraient l'air de grosses cibles en carton. Pas super effrayant, dans le genre.

Moins les scores de compétences paraissent élevés, moins les personnages se sentiront en confiance et plus les joueurs devront faire en sorte que la situation leur soit favorable. Faible en Initiative ? Prépare une embuscade. Mauvais au corps à corps ? Attaque donc à distance. Ton score de Charme est trop bas pour espérer une remise ou un service gratuit ? Trouve de bons arguments pour convaincre ce type de t'aider, quitte à le faire chanter.

Un personnage de jeu de rôles, c'est l'alliance du personnage en lui-même et du joueur qui l'incarne. Dans les jeux où les caractéristiques sont trop élevées, les joueurs peuvent traverser l'aventure sans jamais trop se fouler et au final, tout est beaucoup plus facile, et tout est beaucoup moins intéressant. Le système d'Unknown Armies a peut-être l'air plus compliqué, mais il propose un vrai challenge aux joueurs. Il force à réfléchir, à planifier ses actions et parfois même à sacrifier ses acquis. La vie est dure, oui. Mais c'est la vie.



CHAPITRE QUATRE

LE COMBAT

Tôt ou tard, tu tomberas sur quelqu'un. Quelqu'un de bien, né d'une famille aimante, capable d'apprécier la course des nuages dans le ciel d'été, quelqu'un qui a connu l'amour ou perdu un ami, quelqu'un qui aime les animaux et qui sait dire bonjour, s'il te plait et merci. Quelqu'un de bien oui, quelque part sur la Terre. Toi d'un côté, lui de l'autre, et ce poignard posé sur le sol d'une petite pièce crasseuse. Un seul en sortira. Et tu devras le tuer.

Instant terrible. Vos regards se croisent et tu sais qu'il pense comme toi. Il aime la vie lui aussi, il veut survivre, il veut d'autres moments et il en aura, même s'il doit te trancher la gorge, même s'il doit t'ouvrir le ventre et te laisser crever là. Seul avec tes entrailles. Instant terrible oui, parce que tu avais le pouvoir d'éviter tout ça. Tu aurais pu faire d'autres choix, rester loin de cette pièce, rester loin de cette arme, chercher une solution sans violence et sans mort. Tu aurais pu, et tu le sais. Même les chiens ont assez de bon sens pour ne pas se battre sans y être forcés. Plus de bon sens que toi, qui soutient le regard d'un être humain en sachant que dans quelques secondes, l'un de vous crachera ses derniers cris de sang sur les chaussures de l'autre. Instants terribles oui, parce qu'on n'oublie jamais.

SIX MANIERES D'EVITER UN COMBAT

Alors avant de saisir ce poignard, réfléchis bien. Prends le temps d'étudier toutes les options qui s'offrent à toi : l'horloge s'arrête.

Abandonne. La vie d'un homme pour ton orgueil ? Allez lâche ton arme, lève les mains et dis-lui que tu as un marché à proposer. Offre-lui quelque chose pour qu'il te laisse partir par exemple, ou bien brouille les pistes, parle-lui d'un truc qui n'a rien à voir avec la situation et négociez tous les deux, histoire de trouver une solution ensemble.

Désarme-le. Le couteau sur la table ? Saute dessus et balance-le par la fenêtre. Ton adversaire sort un flingue ? Planque-toi ou esquive jusqu'à ce qu'il manque de balles. Débrouille-toi pour ramener le conflit à une bonne vieille bagarre : si vous pouvez régler ça à l'ancienne, personne ne ressort avec les pieds devant et personne ne finit en prison pour homicide volontaire.

Recentre le conflit. Tu dois te battre, ok. Mais comment ? Bras de fer, partie de cartes, course au trésor, concours de bière… Des façons de se battre, c'est pas ça qui manque hein, et n'importe quoi fera l'affaire du moment qu'au final, il y en a un qui gagne, et un qui perd. Tous les vrais joueurs te le diront : ne mise jamais rien que tu ne peux pas te permettre de perdre. On est d'accord ? Alors pourquoi tu mets ta vie sur le tapis, hum ?

Passe la main. Et s'il y avait quelqu'un d'autre, quelqu'un de beaucoup plus puissant que vous, quelqu'un que ta mort ou la sienne mettrait salement en rogne ? Dis-lui que tu fais partie de la Mafia, ou n'importe quoi d'autre. Dis-lui que ce combat risque d'avoir de lourdes conséquences et essaie de le convaincre qu'il vaut mieux laisser les boss laver leur linge entre eux, au lieu de vous étriper.

Appelle les flics. Si tu en veux vraiment à quelqu'un, laisse donc la police faire le sale boulot pour toi. Cherche des preuves, porte plainte, colle un procès à ce type, fais-le plonger… Pourquoi te salir les mains quand tu peux anéantir ton ennemi sans quitter ton bureau ?

Sauve-toi. Et merde, c'est trop con d'en arriver là… Ce serait pas plus simple de quitter la ville pour un coin plus tranquille ? Nouveau job, nouvelle piaule, on repart à zéro et fini les histoires ? Allez quoi, le monde est trop petit pour vous deux c'est ça ? Tu déconnes là.

HUM...

Tu tiens toujours à te battre, hein ? Je sais ce que tu vas me dire, tu t'es fourré dans un cul-de-sac et t'as pas moyen de t'enfuir, c'est ça ? Quoi, des gens vont mourir si tu ne te bats pas ? Oh je vois, c'est l'autre en face qui est trop stupide pour envisager une issue pacifique… Hum. Et si t'avais juste envie d'un peu d'action, hein ? Allez, t'as gagné. Voici les règles qui permettent de tuer des gens qui vivent. Amusez-vous bien…

A PROPOS DU COMBAT

Pour chaque combat, les règles doivent fournir une réponse aux mêmes questions récurrentes : qui agit en premier (Initiative), comment toucher son adversaire (attaque), comment éviter d'être touché (esquive), qu'est-ce qui se passe lorsqu'on est touché (dégâts), qu'est-ce qu'on peut faire d'autre lors d'un combat (autres actions) et enfin, qu'est-ce qui se passe après le combat (blessures et soins) ?

Le déroulement d'un combat est aussi imprévisible qu'incroyablement dangereux. Comme tu n'as rien d'un héros invulnérable, du genre qui gambade en souriant pendant les fusillades et qui se contente de quelques claques pour assommer ses ennemis, dis-toi bien qu'un simple voyou de base, avec un tesson de bouteille et un peu de chance aux dés, peut salement amocher un expert du combat.

Le score de tes compétences de combat tient compte des circonstances dans lesquelles tu vas devoir les utiliser : le chaos et la confusion. Ton 40% en Armes à feu ne veut pas dire que tu as 40% de chance d'atteindre une cible en carton, fixée à une quinzaine de mètres, mais 40% d'atteindre une cible qui bouge, qui saute, qui hurle, le tout sous la pluie et dans une ruelle sombre. Surtout que ta cible, elle tire aussi…

N'oublie pas que tes compétences de combat traduisent ton efficacité. Un simple jet de Bagarre peut correspondre à une manœuvre d'encerclement stratégique comme à une paire de baffes, une série de coups de poings, une violente morsure ou un bon vieux tirage de cheveux des familles. Techniquement parlant, les règles ne font aucune différence entre un triple coup de pied sauté spécial ninja (joli) et une méchante rafale de coups de poing dans les dents (efficace), d'où l'intérêt d'utiliser la narration pour décrire ses actions.

L'INITIATIVE

Au début d'un combat, le meneur de jeu commence par déterminer qui agit en premier, puis en deuxième, puis en troisième, etc. Cette procédure est appelée Initiative. Chaque joueur attend son tour pour annoncer ce qu'il veut faire, ce qui implique que les plus lents doivent souvent se contenter de réagir aux actions des plus rapides. Mieux vaut donc être dans les premiers.

Le combat se divise en rounds. Cette unité de temps relativement abstraite est conçue pour faciliter la gestion du jeu, plutôt que pour mesurer un laps de temps précis. Pour donner une échelle, mettons qu'un round représente environ trois secondes de combat, mais ne te focalise pas trop sur l'aspect chronomètre : un round dure le temps qu'un personnage effectue une attaque, une esquive, lance un sort ou accomplisse une action simple du même genre.

CALCULER L'INITIATIVE

Pour déterminer le moment où tu pourras agir dans un combat, tu dois effectuer un Test de Vitesse et chercher à obtenir le meilleur résultat possible. Les doubles et les critiques, qu'ils soient réussis ou ratés, ne sont pas pris en compte dans ce type de jet particulier.

* **Si tu réussi ton jet de Vitesse**, tu agis avant tous ceux qui l'ont raté, et avant ceux qui l'ont réussi avec un résultat moins bon que le tien.
* **Si ton jet est raté**, tu agis après tous ceux qui ont réussi, mais avant ceux qui l'ont raté avec un score inférieur au tien.

INITIATIVE PAR DEFAUT

Au lieu de lancer les dés, tu peux décider d'utiliser le score de ta compétence Initiative comme résultat de ce Test. Avec un score de 34%, ton Initiative pour ce combat sera donc de 34. Cette option d'Initiative par défaut est considérée comme un jet réussi.

* Si tu choisis l'Initiative par défaut, tu agis donc avant tout ceux qui ont raté leur jet, et avant tous ceux qui l'ont réussi avec un résultat inférieur à ton score de compétence.

EMBUSCADE ET INITIATIVE

Tendre une embuscade à tes adversaires te permet d'effectuer ta première attaque dès le début du combat. Ensuite, tu agis en fonction de ton score de Vitesse, considéré comme un jet réussi. Si ta Vitesse s'élève à 62 et que tu réussis ton attaque surprise, ton score d'Initiative sera donc de 62 pour tout le combat.

* L'attaque par surprise te permet d'agir le premier. Pour le reste du combat, tu agiras avant tous ceux qui ont raté leur jet, et avant tous ceux qui l'ont réussi avec un score d'Initiative inférieur à ton score de Vitesse.

Note que l'Initiative d'embuscade n'est valable que si tu surprends vraiment tes adversaires. Quand deux types se toisent avec l'air mauvais depuis cinq minutes, le premier qui frappe ou qui dégaine son arme a peu de chances de surprendre l'autre… L'avantage de cette attaque par surprise ne peut donc être accordé que par le meneur de jeu, en fonction de la situation.

AMELIORER SON INITIATIVE

Une fois qu'ils sont déterminés, les rangs d'Initiative restent les mêmes jusqu'à la fin du combat, mais il est possible d'améliorer sa position en décidant de passer son tour et de ne rien faire pendant un round entier. Au début du round suivant, tu pourras effectuer un nouveau jet sous ton score de Vitesse ou utiliser ta compétence d'Initiative, comme au début du combat.

EGALITES EN INITIATIVE

Si deux adversaires possèdent le même rang d'Initiative, chacun lance un dé et le perdant voit son rang diminué d'un point. Il agira donc juste après le vainqueur.

Exemple : Aron, Brian, Claudia et Derek font face à trois membres d'une cabale rivale : Xander, Yolanda et Zack. A, B et C choisissent d'utiliser leur score d'Initiative, tandis que D, qui possède un bon score de Vitesse, préfère tenter de lancer les dés.

Aron	Vitesse : 30	Compétence d'Initiative : 25
Brian	Vitesse : 40	Compétence d'Initiative : 20
Claudia	Vitesse : 50	Compétence d'Initiative : 30
Derek	Vitesse : 60	Jet : 54 (réussi)

Le meneur de jeu décide que Y et Z vont utiliser leur score de compétence et que seul X lancera les dés. Xander est un peu bête, il aime prendre des risques.

Xander	Vitesse : 45	Jet : 61 (raté)
Yolanda	Vitesse : 55	Compétence d'Initiative : 30
Zack	Vitesse : 65	Compétence d'Initiative : 33

Xander échoue, il agira donc en dernier. Avec leur score de 30, Claudia et Yolanda sont à égalité et doivent être départagées. Claudia obtient un 7 et le meneur de jeu un 3, ce qui réduit le rang d'Initiative de Y à 29. Pour ce combat, les rangs d'Initiative sont donc :

Derek	54	Aron	25
Zack	33	Brian	20
Claudia	30	Xander	échec
Yolanda	29		

Les rangs d'Initiative restent valables jusqu'à la fin du combat, sauf si l'un des protagonistes décide d'améliorer son score. Avec sa compétence d'Initiative à 30, Yolanda pourrait bien essayer et tenter d'effectuer un nouveau jet pour se démarquer de Claudia – mais un round sans rien faire, c'est cher payé en début de combat. Dans ce cas de figure, la seule personne qui devrait relancer son Initiative, c'est Xander. Mettons qu'il se tienne tranquille pendant un round et qu'il obtienne un succès à 40, voici les nouveaux rangs d'Initiative :

Derek	54	Yolanda	29
Xander	40	Aron	25
Zack	33	Brian	20
Claudia	30		

ATTAQUER

Lorsque ton tour arrive, tu peux choisir de passer le round à attaquer un adversaire. Indique au meneur de jeu la compétence de combat que tu comptes utiliser, puis désigne ta cible et lance un dé de pourcentage. Comme d'habitude, ton résultat doit être inférieur ou égal à ton score de compétence, tout en étant le plus haut possible. Si tu réussis, tu touches ton adversaire: bravo.

Tous les Tests de compétence effectués en combat sont des Tests majeurs. Alors si tu ne te sens pas à la hauteur, ne va pas tenter le diable…

DEGAINER

Avant de te servir d'une arme, la logique demande à ce que tu la tiennes en main. Si tu ne l'as pas au début du combat, il te faudra un round pour la dégainer, ce qui implique que seule une arme prête à être utilisée peut servir lors du premier round.

MODIFICATEURS D'ATTAQUE

En fonction de la situation, certains modificateurs peuvent s'appliquer à tes compétences de combat en fonction, sous la forme de bonus ou de malus. Note qu'ils viennent s'ajouter ou se retrancher au score de tes compétences, et non au résultat du jet. On commence donc par appliquer le modificateur, puis le Test s'effectue contre le score de compétence modifié.

Le meneur de jeu utilise ces modificateurs pour traduire la tension, la situation dramatique de la scène. Ils rendent le combat plus intense, plus mortel. Ou les deux. Les modificateurs varient de 10 en 10 et sont généralement compris entre –30 et +30. De quoi affecter sérieusement le score des compétences, mais on ne le rappellera jamais assez : les compétences de combat traduisent le réalisme d'une situation rapide et tendue.

Modificateur	Exemple de situation
-30%	Tu es aveugle.
-20%	La température extérieure est de -10° et tu es en caleçon.
-20%	Tu viens de te faire éblouir.
-20%	Tu te bats en équilibre sur une planche, dix mètres au-dessus du vide.
-10%	Tu es dans l'eau, immergé jusqu'à la poitrine.
-10%	Tu es drogué, et en plein bad trip.
-10%	Tu tentes de tirer tout en plongeant à travers une vitre.
-10%	Tes pieds sont attachés.
-10%	Tu plonges en chute libre.
0%	Rien de particulier, sinon le chaos, la fureur et le danger du combat.
+10%	La cible sur laquelle tu tires est en portée longue, mais elle n'esquive pas.
+10%	Tu utilises une arme de mêlée assez longue pour tenir ton adversaire désarmé à distance.
+10%	Ton adversaire est pieds nus sur un sol couvert de débris de verre.
+10%	Ton adversaire est impressionné, il t'a vu tuer un homme sans la moindre pitié.
+10%	Ton adversaire porte un énorme sac à dos, lourd et encombrant.
+20%	Ton adversaire a les pieds attachés.
+20%	Ton adversaire vient juste de finir un marathon.
+20%	Ton adversaire vient de tuer ton meilleur ami sous tes yeux, et il ricane, un pied posé sur son corps encore chaud…
+30%	Ton adversaire a les mains menottées, des fers aux pieds…

Ami meneur de jeu, ne prends pas l'habitude d'appliquer tous les modificateurs possibles pour chaque situation. Ces exemples ne sont que des guides, pas une liste de commissions. Mieux vaut rester simple et éviter de cumuler tous les modificateurs possibles et imaginables. Envie de corser la situation pour donner du fil à retordre aux personnages : -10%. Envie de leur donner un petit coup de pouce : +10%.

Dans l'idée, utilise ces exemples pour définir le modificateur approprié, pas pour calculer le moindre petit facteur, et si un élément risque d'affecter tous les combattants de la même manière, mieux vaut ne pas appliquer de modificateur du tout. Par exemple, deux personnages qui se battent dans une cabine téléphonique subissent les mêmes désavantages. Même chose pour les facteurs environnementaux tels que la pluie, la boue, l'obscurité… Si ça affecte tout le monde, c'est qu'on peut s'en passer.

Les modificateurs doivent appuyer le côté dramatique du combat et moduler un peu le jeu. Ils ne doivent en aucun cas figer le dramatique ou alourdir la partie.

LES FOCUS

Si tu veux vraiment être sûr d'atteindre ton adversaire, tu peux demander un Focus, alias modificateur de concentration, en déclarant ton intention au début du round et pas lorsque ton tour arrive. Si le meneur de jeu estime que les circonstances

ne s'y prêtent pas, parce que tu es gravement blessé, ivre mort, sous l'effet d'un sortilège qui t'empêche de te concentrer ou n'importe quoi d'autre, il refusera purement et simplement.

Un Focus traduit la concentration de toute son énergie: tu te focalises sur une cible, de toutes tes forces, et tu te désintéresses du reste du combat. C'est à toi de choisir, au début du round, la valeur du bonus qui s'appliquera sur ton jet d'attaque (+10, +20 ou +30). Espérons seulement que tu seras encore debout à ce moment là… Naturellement, tu ne peux bénéficier que d'un seul Focus, obligatoirement lié à une compétence de combat.

Dès le début du round, tout le monde comprend que tu fais tout pour atteindre ta cible. Dans les films, c'est le moment où les yeux des deux combattants se croisent avec intensité, où tout ce qui se passe autour d'eux semble devenir secondaire… Bref, l'inconvénient, c'est que tous ceux qui t'attaqueront durant ce round, en particulier ta cible, bénéficieront du même bonus pour te toucher. Si tu as choisi un Focus de +30, tout le monde te frappera donc à +30. Ouch.

La bonne question est : qu'est-ce qui se passe si mon adversaire décide lui aussi de prendre un Focus ? La bonne réponse est : les deux se cumulent, pour toi comme pour lui, et tu frapperas avec son bonus de Focus en plus du tien. Cependant, les Focus ne sont cumulables que jusqu'à +30. Si tu réclames un bonus de +10 et que ta cible demande le même contre toi, chacun de vous recevra un bonus de +20. Mais si les deux choisissent un bonus de +20, le bonus cumulé sera bloqué à +30. 40, faut quand même pas pousser…

Au meneur de jeu de décider si tes adversaires bénéficient ou non du bonus de ton Focus. Quelqu'un qui se bat à l'autre bout de la pièce, plaqué au mur par un grand gaillard, aura très peu de chance de pouvoir te toucher pendant que tu te concentres sur ta cible. Par contre, le type planqué derrière la poubelle du bout de la ruelle, celui qui tire sur tout le monde là, autant dire qu'il va se faire une joie de t'ajuster peinard pendant que tu lui tournes le dos… En clair, tu fais une cible parfaite. Alors soit tu la joues prudente et tu prends un Focus à +10, soit tu fais le foufou et tu demandes +30. Dans tous les cas, t'es prévenu.

Exemple : Au début du troisième round de combat, Claudia demande un Focus de +20 contre Yolanda. Lorsque le tour de Claudia surviendra, elle bénéficiera donc d'un bonus de +20 sur son jet d'attaque de son adversaire. Le problème, c'est que Claudia n'est qu'en quatrième rang d'Initiative, ce qui implique que Xander et Zack pourront tous les deux l'attaquer avant qu'elle n'agisse, et avec un bonus de +20. Si Claudia est toujours debout, Yolanda (qui agit en cinquième) bénéficiera du même bonus pour riposter (si elle est toujours debout, elle aussi). La clef du combat est entre les mains du meneur de jeu, qui doit déterminer si Xander ou Zack peuvent attaquer Claudia ou s'ils sont trop occupés par leur propre combat.

ESQUIVER

Bonne nouvelle ! Tu peux tenter d'éviter les coups. Lorsque ton tour arrive, il te suffit d'annoncer l'utilisation de ta compétence d'Esquive comme seule action du round, et te voilà relativement protégé. Relativement seulement, car ton esquive n'affecte pas les attaques entreprises avant ton rang d'action, vu qu'elles sont trop rapides pour toi. Si ton adversaire réussit son attaque alors que tu peux l'esquiver, deux cas de figure possibles:

* Premièrement, effectuer un Test d'Esquive et obtenir un résultat au moins égal au jet d'attaque de l'adversaire : tu ne subis aucun dommage.
* Deuxièmement, rater ce jet mais posséder un score d'Esquive supérieur au résultat du jet d'attaque : tu ne subis que la moitié des dommages, arrondis au supérieur.

Si tu veux continuer à esquiver durant le round suivant, il te suffira de déclarer ton intention au début du nouveau round. Ton esquive s'appliquera donc à toutes les attaques, même celles des adversaires plus rapides que toi, et tu peux continuer sur cette lancée aussi longtemps que tu le souhaites. Si tu choisis d'arrêter l'esquive permanente au début d'un round pour effectuer une autre action, la prochaine esquive que tu devras tenter sera de nouveau gérée par les règles d'Initiative habituelles.

Esquiver, ça ne veut dire que tu te contentes d'éviter les coups qui fusent vers toi : c'est un comportement global, une somme de mouvements de corps, de parades et de déplacements que les règles résument en une phase applicable à tout type de combat.



HAUT SCORE D'ESQUIVE

Si ta compétence d'Esquive s'élève à 85% ou plus, tu as la possibilité d'attaquer ou entreprendre toute autre action sans cesser d'esquiver, à moins que le meneur de jeu trouve le cumul des actions impossible au vu des circonstances.

ESQUIVER LES BLASTS

La compétence d'Esquive ne sert à rien contre les Blasts – ces attaques Magiques et autres décharges d'énergie déclenchées notamment par les Adeptes. Pour un Blast, réussite ou échec sont gérés par des critères surnaturels et des règles spécifiques, décrites dans le chapitre consacré aux Adeptes. Aucun Blast n'est donc affecté par l'Esquive, exception faite de ceux qui provoquent des attaques physiques, telles que des projections d'objets, des nuées de couteaux, etc.

DEGATS

Lorsqu'une attaque effectuée contre toi est couronnée de succès, tu perds des points de blessure. Et tu les perds immédiatement. Pas question d'attendre le round suivant ou la fin du combat : les conséquences des attaques s'appliquent toujours sur-le-champ.

Un jet d'attaque réussi peut provoquer deux types de dégâts, selon le type d'attaque. Les dégâts des armes à feu sont fixés par le résultat du jet de dés – un jet d'attaque à 43 cause 43 points de dégâts – tandis que les dommages au corps à corps sont chiffrés par la somme des deux dés : un jet à 43 donne donc 7 (4 + 3) points de dégâts. Certains modificateurs peuvent affecter ces résultats, comme expliqué un peu plus loin, mais les dommages causés par les Blasts des Adeptes sont décrits dans le chapitre Adeptes.

Note : Les armes à feu sont susceptibles de choquer les plus fragiles et les moins habitués, causant panique, paralysie ou hystérie totale. Pour simuler cet impact, toutes les victimes prises pour cible par une arme à feu, doivent effectuer un Test de Violence de rang 1, comme décrit dans le chapitre traitant de la Folie.

DEGATS DES ARMES A FEU

Le montant des dégâts causés par un tir d'arme à feu est donc égal au résultat du jet d'attaque : un jet de 45 réussi cause 45 points de dégâts. On comprend vite qu'avec un score de compétence élevé, les chances de faire beaucoup de dégâts augmentent autant que celles de toucher, ce qui simule la possibilité d'atteindre des zones sensibles et des parties vitales du corps. Revers de la médaille : ce même score de compétence fixe donc la limite des dégâts qu'un personnage pourra occasionner. Si ta compétence Armes à feu n'est que de 40, tu ne pourras pas causer 70 points de dégâts avec une seule balle. Enfin, sauf cas particulier bien sûr.

Il existe une autre limitation concernant les dégâts : le calibre des armes à feu, qui fixe les dégâts maximum que peut causer chacun des différents types d'armes. Même avec une attaque réussie et un résultat supérieur à ce seuil maximum, les points de dégâts occasionnés ne pourront jamais dépasser la limite fixée par le calibre de l'arme. Tout est naturellement listé dans les tableaux des armes à feu.

Exemple : Derek possède 65% en Armes à feu et utilise un Colt Viper, dont le seuil de dégâts maximum s'élève à 50. S'il tente une attaque et obtient 79, son jet sera raté et il ne causera aucun dommage. Avec un 23 par contre, il touchera et provoquera 23 points de dégâts. Et même avec un 62, il ne blessera jamais qu'à 50 points de dégâts, car c'est le maximum que son arme puisse infliger.

En cas de réussite critique, l'attaque cause automatiquement les dégâts maximums de l'arme, même si ce maximum est supérieur au score de compétence du tireur.

En cas d'échec critique, l'action se solde par un incident de tir ou un enraiement de l'arme. Avec une arme automatique ou semi-automatique, c'est l'enraiement : le mécanisme qui alimente la chambre se bloque, il va falloir passer un round entier les mains dans la ferraille et réussir un Test d'Armes à feu pour réparer tout ça. Bien sûr, si ce jet est raté, rien ne t'empêche de continuer mais pour chaque nouvelle tentative, il te faudra passer un round entier sur ton arme bloquée. Avec toutes les autres armes, c'est l'incident de tir : seule la balle est défectueuse, le mécanisme n'a rien et tu pourras tirer de nouveau dès le prochain round. Pense juste à décompter une balle et relève la tête fissa, ta cible vient de bouger.

Les doubles n'ont aucun effet sur les dégâts des armes à feu.

TIRS VISÉS

Contre une cible de taille humaine, il est possible d'atteindre une partie spécifique du corps en réussissant un jet d'attaque assorti d'un seuil minimum :

- **La jambe** : jet minimum de 30.
- **Le bras** : jet minimum de 40.
- **La main ou le pied** : jet minimum de 40. L'attaque inflige des dégâts de type corps à corps, et si c'est la main qui est touchée, la cible lâche tout objet qu'elle tenait au moment de l'impact.
- **La tête** : jet minimum de 50, mais bonus de +10% sur le score de compétence, soit autant de chances que pour toucher une main ou un pied, mais avec des dégâts d'armes à feu…

TIRS MULTIPLES

Il est possible de tirer plusieurs fois dans un même round en divisant le score de compétence, modificateurs éventuels inclus, entre le nombre d'attaques souhaité. Le nombre de tirs est limité à trois par round. A partir de quatre et au-delà, ce sont les règles de tir de barrage qui s'appliquent, comme expliqué quelques lignes plus loin.

C'est au joueur de choisir la façon dont il veut diviser son score de compétence. Avec une compétence à 30% et deux cibles potentielles, il est possible de tirer une fois sur chacune ou deux fois sur la même, en utilisant 15% puis 15%, une fois 20% et une 10%, un tir à 29% et un autre à 1%… Idem avec trois tirs : trois jets à 10%, deux tirs à 9% et un à 12%, etc.

Il est impossible d'appliquer un Focus sur un tir multiple affectant plusieurs cibles distinctes. Par contre, sur une seule et même cible, ce serait bête de se priver… Dans ce cas, le modificateur s'ajoute à la compétence avant la division, comme pour n'importe quel autre type de bonus ou de malus. Avant la division, hein. Pas une fois sur chaque tir.

TIRS DE BARRAGE

Plus question de viser : tu te contentes d'arroser tes adversaires pour les forcer à baisser la tête, histoire que tes compagnons puissent avoir le champ libre. On parle de « tir de barrage » à partir de quatre tirs dans le même round. Plusieurs personnes peuvent y participer : les effets sont cumulatifs.

Comme pour l'esquive, le tir de barrage est lié au rang d'Initiative, ce qui le rend inutile contre des adversaires plus rapides. Mais comme pour l'esquive, il est possible de poursuivre cette action en la déclarant au début de chaque round qui suit, ce qui la place automatiquement avant l'Initiative des adversaires.

Un seul suffit pour gérer tous les tirs du round. Sur un double ou un 01, le tir de barrage touche par hasard un des combattants et il faut alors lancer les dés pour chiffrer les dégâts, tandis que le meneur de jeu détermine aléatoirement qui est atteint.

Les effets d'un tir de barrage dépendent du nombre de balles tirées dans le round :

- **4 à 10 tirs** : malus de –10% à ceux qui se trouvent dans la zone de tir
- **11 à 20 tirs** : malus de –20% à ceux qui se trouvent dans la zone de tir
- **+ de 21 tirs** : malus de –30% à ceux qui se trouvent dans la zone de tir

ARMES AUTOMATIQUES

Les armes à feu sont déjà terriblement dangereuses, mais les mécanismes automatiques les rendent plus terribles encore. Petit cours de destruction des autres :

* Tu peux choisir de tirer une rafale de trois balles ou de garder le doigt pressé sur la détente. En termes de règles, une rafale compte comme un seul tir et un arrosage en bonne et due forme, soit une volée de dix balles, suit logiquement les règles de tir de barrage.
* Une rafale de trois te donne un bonus d'attaque de +10%.
* Un arrosage te donne un bonus d'attaque de +40%, mais tu dois obtenir au moins 20 sur le jet pour toucher.
* Dans les deux cas, le maximum de dégâts lié au calibre des munitions n'est pas pris en compte : le résultat des dés fixe le montant total des dégâts de la rafale.

Les armes entièrement automatiques sont plus ou moins illégales, tant aux Etats Unis que dans la plupart des autres pays. Leur utilisation en combat risque fort d'attirer l'attention des autorités locales – et accessoirement, de pousser tes ennemis à riposter en conséquence.

MUNITIONS SPÉCIALES

Il existe de nombreux types de munitions disponibles, de la tête creuse à la balle en caoutchouc. Toutes produisent un effet différent, mais techniquement, les dégâts maximum de l'arme sont augmentés de 10 points pour chacune de ces munitions. Une seule exception : les balles perce-blindage, alias «tueuses de flics», qui perforent les gilets pare-balles et sont décrites juste en dessous.

GILETS PARE-BALLES

Lorsqu'ils encaissent un tir d'arme à feu, les gilets pare-balles transforment les dégâts en dommages de type «corps à corps», sans tenir compte du bonus de l'arme. Ainsi, un tir à 62 points de dégâts deviendra une simple égratignure à 8 points.

Face à un adversaire équipé d'un pare-balles, il reste possible de viser la tête, les jambes, les mains et autres zones non protégées, comme expliqué au rayon des « tirs visés ».

Les fameuses balles perce-blindage traversent donc littéralement les gilets pare-balles, mais les dégâts restent tout de même arrondis au multiple de 10 directement inférieur. Un tir à 45 ne causera donc que 40 points de dégâts et, bonne nouvelle, un jet de 08 sera arrondi à 0, c'est-à-dire rien.

DEGATS AU CORPS A CORPS

Pour les attaques physiques, coups de poing, coups de tête, rouleau à pâtisserie et autres battes de baseball dans les dents, les dégâts infligés sont égaux à la somme des deux dés. Un jet de 47 réussi donne donc 11 (4+7) points de dégâts et comme toujours, il existe quelques exceptions.

Au corps à corps, l'utilisation d'une arme augmente logiquement les dégâts provoqués par l'attaque. Ce bonus dépend de l'arme et peut être calculé rien qu'en répondant à ces trois questions :

* L'armes est-elle : grosse ? Grosse, au sens « assez grosse pour devoir être maniée à deux mains ».
* L'armes est-elle : lourde ? Lourde, au sens « assez lourde pour briser un os d'un coup ».
* L'armes est-elle : tranchante ? Tranchante, au sens « qui coupe, qui perfore… qui tranche, quoi ».

Pour chaque « oui » obtenu, l'arme inflige 3 points de dégâts supplémentaires. Dans le genre, une simple pierre «lourde» ne bénéficie que d'un bonus de +3, par opposition au rocher (lourd) ou au silex (tranchant). Une bonne grosse chaise en fer est suffisamment lourde pour justifier son bonus de 6 points de dégâts, contrairement à la vulgaire chaise en bois, tout juste grosse à +3. Un couteau, ça coupe : 3 points de bonus. Une machette ou une épée, ça coupe et c'est bien lourd : 6 points de bonus. Le meilleur pour la fin ? Une tronçonneuse, ça coupe, c'est lourd, c'est gros… et c'est 9 points bien mérités. Le système est tout simple, mais un récapitulatif complet des armes et des bonus traîne tout de même dans ces pages. Sauras-tu le trouver ?

En cas de réussite critique, c'est la perte de conscience ou la mort immédiate de ton adversaire. Et c'est toi qui choisis. S'il n'a pas encore agi durant ce round, il ne pourra donc plus le faire. Bien sûr, mort ou inconscience doivent sonner doux aux oreilles du meneur de jeu, car si tu frappes ton adversaire à grands coups d'oreiller mou, même avec un jet énorme, il ne risque pas d'aller faire de beaux rêves…

En cas d'échec critique, c'est toi qui subis les dégâts, c'est-à-dire le bonus de l'arme augmenté de 20 points gratuits. Autrement dit : 0+0 = 20. Et oui. Au meneur de jeu de décider si tu as juste été assez mauvais pour te blesser toi-même ou si c'est ton adversaire, après avoir facilement paré ton coup, qui t'a logé une riposte gratuite.

Un double réussi inflige des dégâts d'arme à feu, augmentés du bonus de l'arme. C'est énorme, mais ça n'est valable qu'avec une arme à +6 ou +9. Une arme dont le bonus n'est que de +3 n'aura aucun effet particulier en cas de double réussi.

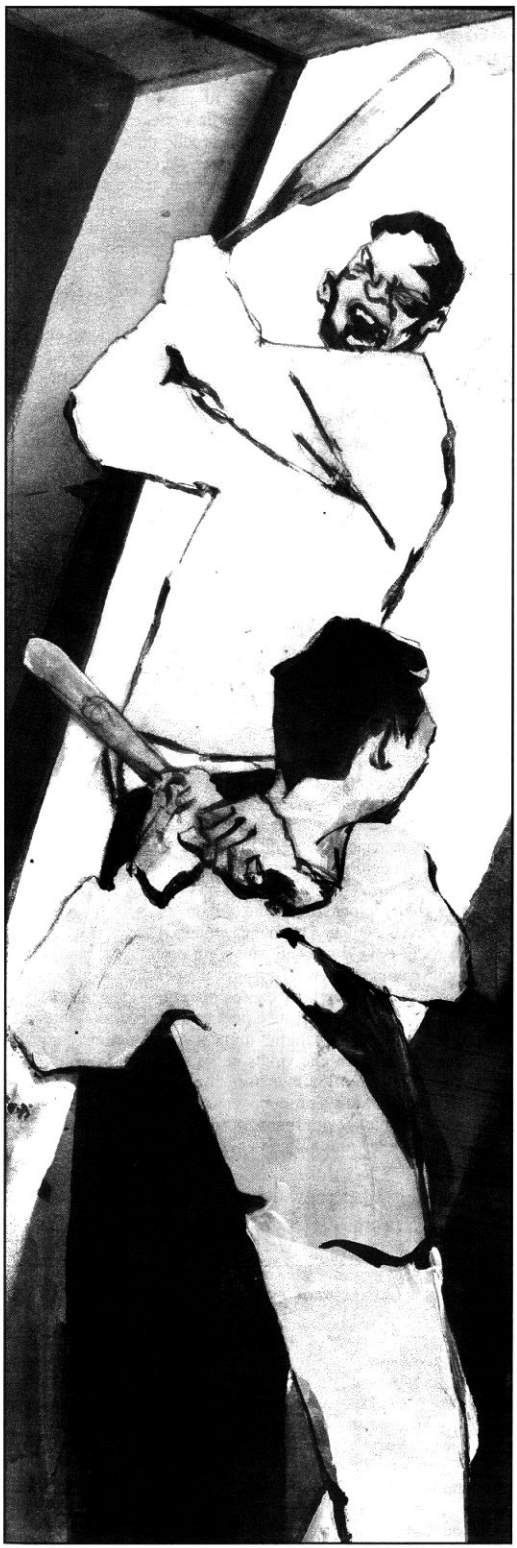
Note : si ta compétence d'attaque au corps à corps est également ta compétence obsessionnelle, un double réussi te donne droit à un Extra, dont tu trouveras la description un peu plus loin dans ce même chapitre. Sauf contre-indication expresse, les effets d'un Extra s'ajoutent à l'effet « dégâts des armes à feu » dont nous venons de parler.

Enfin, avec un double raté, tu subis un nombre de points de dégâts égal au bonus de ton arme : une arme à +6 te causera donc 6 points de dégâts. Si tu te bats à mains nues, ce résultat n'a aucun effet particulier.

DÉSARMER

Pour désarmer son adversaire, il faut réussir une attaque assortie d'un seuil minimum de 30. Celle-ci ne cause aucun dégât mais permet, au choix, de faire tomber l'arme par terre ou de s'en emparer.

Note : s'il s'agit d'une arme tranchante ou d'estoc, tu subis automatiquement 3 points de dégâts à moins d'obtenir un double ou une réussite critique sur ton jet. A moins d'user de psychologie, tenter de retirer une lame des mains de son adversaire, c'est la meilleure façon de perdre ses doigts.



Attaques multiples

Pour effectuer plusieurs attaques au corps à corps dans un même round, il suffit de diviser son score de compétence, modificateurs inclus, entre le nombre d'attaques souhaité. Là encore, il n'est possible de tenter que trois attaques au maximum.

Et là encore, c'est toi qui choisis la façon dont tu veux répartir ton score. Avec une compétence de Bagarre à 55% et deux adversaires, ça peut donner deux attaques sur le même ou une attaque sur chacun, avec une première à 30% et la seconde à 25%, une à 40% et l'autre à 15%, un gros 54% suivi d'un petit 1%, etc. Pour trois attaques, deux à 20% et une 15%, ou bien… Hum. Bref.

Comme pour une attaque d'arme à feu, il est impossible d'appliquer un Focus en cas de cibles multiples, mais rien ne l'empêche sur une cible unique. Le modificateur de concentration s'ajoute avant la répartition du score de compétence, comme pour n'importe quel autre bonus ou malus, et non : il ne s'ajoute toujours pas à chacune des attaques. Donc, un Focus de +30% transformera une compétence de Bagarre de 15% en un score plus raisonnable de 45%, à répartir entre les deux ou trois attaques, et non un 15% à répartir plus 30% sur chaque attaque.

Projeter un adversaire

Pour mettre ou jeter son adversaire à terre, il faut annoncer son intention puis réussir son attaque avec un résultat minimum de 30. En cas de succès, il subit des dégâts normaux plus l'Extra bien nommé : « Jeté au sol ».

Lancer des objets

Pour attaquer une cible en lui lançant un objet ou une arme, il faut utiliser Athlétisme plutôt qu'une compétence de combat – sauf, et c'est la seule exception, si cette compétence de combat est également ta compétence obsessionnelle. On parle de lancer une attaque directe contre un adversaire hein, pas lancer une grenade ou un vulgaire frisbee.

Pour infliger des dégâts, l'objet doit être lourd, gros ou tranchant, comme décrit un peu plus haut. Le bonus de l'arme ne s'ajoute pas aux dégâts, mais les effets spéciaux d'un double réussi s'appliquent normalement.

Attaques au couteau

Toute attaque au corps à corps avec une arme tranchante inflige au minimum 1 point de dégâts, même si le jet est raté. Cette règle ne s'applique pas aux armes lancées, à moins que les deux adversaires soient vraiment proches l'un de l'autre.

Exemple : Avec un score de Bagarre de 37% et un petit poignard, tu fends l'air devant toi en essayant de toucher ton adversaire, mais tu obtiens 43. C'est raté oui, mais il subit quand même 1 point de dégâts…

…pourquoi ? Parce qu'un couteau, ça coupe. Tiens, imagine-toi dans un beau costume bien blanc, avec des gants bien blancs et de belles dents bien blanches, face à un jeune voyou armé d'un marqueur noir. Rien de très inquiétant, mais essaie de lui arracher son feutre des mains, ou de lui tirer les oreilles, ou de lui botter le cul, ou de lui n'importe-quoi-d'autre que garder tes distances. Hum ? Et oui, plein de feutre. Plein de vilaines marques noires sur ton beau costume blanc. Maintenant on est d'accord : les couteaux, ça coupe.

Feintes

Feinter pour mieux frapper, la technique est connue : on attire son adversaire sur un terrain glissant, on le pousse pour qu'il résiste et on l'attire d'un coup sec vers l'avant, on lorgne

vers son cou et on frappe en plein ventre… On feinte, donc. La mécanique est simple : annonce ton intention de feinter, décris la manœuvre ou la façon dont tu t'y prends pour tromper ton adversaire, et si le meneur de jeu approuve, tu peux lancer les dés. Pas de modificateur ni de règle spéciale, mais si le jet est réussi, l'adversaire est berné. Il ne subit pas de dégâts durant ce round et peu importe qu'il esquive ou non, puisque ton attaque ne cherche pas à le blesser. Le round suivant, si tu attaques cet adversaire, tu ne lanceras qu'un seul dé qui sera automatiquement transformé en double. Un résultat de 1 se transforme en 11, un 7 en 77, etc.

En clair, si ta feinte est réussie, tu bénéficies automatiquement d'un double au round suivant. Si le double réussit, c'est parfait, mais attention aux doubles ratés et aux échecs critiques : un 0 a dix fois plus de chances de sortir qu'un 00…

Extras

Si ta compétence de combat au corps à corps est également ta compétence obsessionnelle, qu'il s'agisse de Judo, de Kung-fu ou simplement de Bagarre, tu bénéficies des Extras. Ces résultats spéciaux se produisent chaque fois qu'un jet est réussi grâce à un double, et à moins que la description de l'Extra ne précise le contraire, les Extras s'ajoutent aux effets des doubles sur les dégâts. Seules les compétences obsessionnelles donnent droit aux Extras.

Chaque fois que tu obtiens un Extra en combat, tu peux en choisir les effets dans la liste qui suit. Si ton meneur de jeu est d'accord, tu peux aussi créer tes propres Extras, liés à ta compétence obsessionnelle.

Quelques Extras

Méchant coup. Tu bénéficies de l'effet d'un double réussi et infliges des dégâts de type armes à feu, même si tu te bats à mains nues ou avec une arme dont le bonus n'est que de +3.

Aveuglé. Ton adversaire ne subit aucun dommage, mais il ne voit plus rien pendant les quatre prochains rounds et subit un malus de –30% à toutes ses actions.

Sonné. En plus des dégâts normaux, ton adversaire est sonné et subit un malus de –10% à toutes ses actions pendant les quatre prochains rounds.

Donne-moi ça. En plus des dégâts normaux, ton adversaire lâche son arme et tu peux soit la récupérer, soit la laisser tomber au sol. Dans les deux cas, l'effet est immédiat et tu ne subis pas les dégâts automatiques d'une tentative de désarmement.

Jeté au sol. En plus des dégâts normaux, ton adversaire est déséquilibré et tombe immédiatement par terre. Son rang d'Initiative devient automatiquement le dernier de la liste et jusqu'à ce qu'il dépense une action pour se relever, il ne peut attaquer que des cibles passant à moins d'un mètre de lui.

Clef de Kung-fu. Au lieu de faire des dégâts, tu saisis ton adversaire au moyen d'une clef qui l'empêche d'attaquer et esquiver, jusqu'à ce qu'il réussisse à se dégager de ta prise. Pour se libérer : ton adversaire doit effectuer un jet de combat à mains nues (Bagarre, Tae Kwon Do…) et obtenir un résultat au moins égal au score de ta compétence de combat. Tu peux également décider de relâcher ta prise au début du round, avant que quiconque ait le temps d'agir. Dans ce cas, ton adversaire et toi pourrez tous deux continuer le combat normalement.

Pour attaquer : une cible maintenue par ce genre de clef peut être attaquée par n'importe qui, et avec un bonus de +10%. De plus, tant que la prise est maintenue, tu peux lui infliger gratuitement 5 points de dégâts par round en lui coupant le souffle, en lui donnant quelques coups de genou, etc. Si tu possèdes une arme de mêlée dans l'autre main, ces dégâts passent à 8 points par round.

Désarmer : Au lieu d'infliger des dégâts gratuits, tu peux tenter de désarmer cet adversaire en effectuant un nouveau jet de corps à corps, à partir du deuxième round d'immobilisation. Si c'est réussi, applique simplement les effets de l'Extra «Donne-moi ça ».

Limitation : Exception faite des dégâts gratuits sur ton adversaire emprisonné, tu ne peux effectuer aucune autre attaque. Ni aucune esquive.

Esquive du singe. Non seulement tu infliges les dégâts normaux à ta cible, mais en plus tu gagnes le droit de rediriger la prochaine attaque qui tentera de t'atteindre, vers n'importe quel combattant suffisamment proche pour que l'action soit réaliste. Cet effet doit être annoncé avant que l'attaquant choisi ait effectué son jet, et c'est au meneur de jeu d'estimer si la cible est « suffisamment proche » ou non. L'attaque ne peut en aucun cas se retourner contre celui qui la porte, mais tu peux décider que le coup part dans le mur, dans le plafond ou dans ce grand miroir là, plutôt que vers une autre personne.

Méchante blessure. Lance un dé (un seul) et ajoute le résultat aux dégâts déjà infligés par ton attaque.

Nouveaux Dégâts. Lance deux dés (deux, donc) et utilise ce résultat au lieu des dégâts infligés par ton jet d'attaque. Si tu utilises une arme à +6 ou +9, tu continues d'infliger des dégâts de type arme à feu même si ce nouveau jet n'est pas un double.

Deuxième couche. En plus des dégâts normaux, tu peux effectuer une seconde attaque, tout de suite, et sans aucune pénalité.

Avantage psychologique. En plus des dégâts normaux, ton adversaire ne pourra pas bénéficier des effets d'un double jusqu'à la fin du combat.

Le critique qui tue

Quand on obtient le 01 mortel qui tue automatiquement le pauvre type d'en face, ce serait un poil dommage de se contenter d'un simple « tiens, bon, ben il est mort »… Mourir c'est bon, mais mourir en crachant toutes ses dents, c'est excellent. Quelques exemples ?

Avec un objet contondant

- **A la tempe** : un coup violent provoque un traumatisme crânien du genre fatal. Mort instantanée.
- **Sur l'arête du nez** : des fragments d'os projetés dans les sinus peuvent transpercer les parois nasales et provoquer une forte hémorragie dans la gorge de la victime. A moins qu'une âme charitable se fende d'une trachéotomie dans les cinq minutes qui suivent, elle mourra étouffée dans son propre sang. De plus, sans forcément clouer le pauvre type au sol, on peut raisonnablement considérer que la douleur a calmé ses ardeurs d'acrobate.
- **A la base du crâne** : un coup porté par derrière, ou après avoir contourné son adversaire, peut facilement briser la nuque, coup du lapin, perte de conscience et mort instantanées.
- **A la gorge** : la trachée peut être écrasée, option douleur intense et crise de panique immédiate, la victime sombre dans l'inconscience en une vingtaine de secondes, voire moins si elle était déjà essoufflée, et meurt par asphyxie dans la foulée.
- **Au sternum** : un coup vraiment violent peut briser l'os xiphoïde et plonge des fragments droit dans le coeur.
- **Entre les omoplates** : coup violent = arrêt cardiaque instantané.

Avec un objet acéré

- **Dans l'œil** : même un petit couteau planté à travers la paupière, peut tuer rapidement. C'est d'ailleurs comme ça qu'est mort le dramaturge élisabéthain Kit Marlowe.
- **Sous le sternum** : un coup montant peut percer le coeur.
- **Dans la tempe** : un coup bien orienté atteint directement le cerveau.
- **A la gorge** : un coup rapide provoque une hémorragie dans la trachée et asphyxie la victime.
- **Au cou** : une entaille assez large causera une forte hémorragie et tranchera soit une veine, soit une artère.
- **Le long du biceps** : si elle est suffisamment profonde, une entaille du coude jusqu'à l'épaule peut trancher l'artère.
- **Le long de la jambe** : même chose, mais de la hanche au genou, ça tranche l'artère.

AUTRES TYPES DE DEGATS

Si tu cherches à mourir, ce ne sont pas les moyens qui manquent… Suffit de demander.

A COUP SÛR

Pas question d'embuscade ou de fusil sniper, on parle d'une victime immobile, sans défense, à portée de main… Quelqu'un dont tu peux trancher la gorge pendant son sommeil ou un type solidement attaché à sa chaise, sur qui tu peux tirer sans trop de risques.

Ta cible est sans défense, à toi de décider si elle est morte ou pas.

Ne prends pas ce choix à la légère : il s'agit d'un instant dramatique, et les conséquences de ta décision auront des répercussions, peu importe ce que tu choisis. La décision de tuer quelqu'un de sang-froid – pas en combat, pas par accident, pas sous l'effet de la colère ou de la peur : de sang-froid – est sûrement l'une des plus importantes qui soient. Alors réfléchis bien.

Si tu choisi de tuer, fais juste un Test avec la compétence adéquate. Si tu échoues, avec une arme de poing ou à mains nues, tu n'infligeras « que » les dégâts indiqués par le jet, mais en mode armes à feu. Et si tu échoues avec une arme à feu, elle causera « juste » le maximum de ses dégâts.

Si tu réussis, la victime est morte. Point barre.

Attends un peu, point barre pour elle, mais pas pour toi: tuer de sang-froid une victime sans défense t'expose à un Test de Violence de rang 7. Et le meneur de jeu peut également en rajouter une couche. Si tu te considérais comme quelqu'un de sympa, tolérant ou respectueux de la loi, un tel acte te vaudra sans doute un petit Test de Soi. Et puis si par malheur, tu venais à rater ton coup ou que ta victime survivait à une balle dans la tête, un Test d'Impuissance ou de Surnaturel serait pas superflu…

NOYADE

En cas de besoin, tu peux retenir ta respiration pendant un nombre de secondes égal à ton score de Corps. Après, soit tu respires, soit tu perds connaissance. Dans les deux cas, si ça t'arrive sous l'eau, tu te retrouves immédiatement hors combat et tu coules, à moins que quelqu'un ne plonge à ton secours pour te réanimer. Et là, le meneur de jeu peut te demander un jet de Corps réussi, pour voir si tu te prêtes de bonne grâce à la réanimation. Comptons qu'une personne moyenne, avec un score moyen de 50 en Corps, reste ainsi en vie pendant cinquante secondes, soit quinze ou seize rounds. Si elle ne coule pas, c'est parce qu'elle fait de son mieux pour rester à la surface, grâce à des Tests de Natation ou, si elle n'a pas appris à nager, des Test d'Athlétisme. Chaque réussite permet de respirer une fois et de remettre le compte à rebours à zéro.

ETRANGLEMENT

Il y a deux façons d'étouffer quelqu'un : presser la trachée pour l'empêcher de respirer ou couper l'oxygénation du cerveau. Dans le premier cas, on saisit le cou à deux mains, on couvre la tête avec un oreiller ou un sac en plastique, et on utilise les mêmes règles que pour une noyade. Avec un score moyen de 50 en Corps, la victime résiste donc pendant cinquante secondes, soit toujours quinze ou seize rounds. Dans le second cas, il faut commencer par réussir une attaque avec un résultat minimum de 20, puis maintenir sa prise pendant les trois rounds suivants, et la victime s'évanouit. Deux rounds de plus, et elle meurt. Tuer quelqu'un de cette façon expose aux mêmes risques qu'un meurtre « A coup sûr » décrit plus haut, en ce qui concerne les risques de Folie. Ce type d'étranglement nécessite l'utilisation d'une corde, d'une écharpe ou de tout autre objet susceptible d'être enroulé, puis noué fermement autour du cou de la victime. Si la pression sur la carotide est suffisante, la mort arrive très vite.

Pour se libérer d'un étranglement, il faut réussir un Test d'Esquive ou de Bagarre. En cas d'échec, il est possible de recommencer au début de chaque round, et c'est d'ailleurs la seule action possible.

ACCIDENT DE VOITURE

Pour gérer les dommages d'un accident, le meneur de jeu commence par déterminer la vitesse et lance un dé par tranche de 15 Km/h, puis en choisit deux « arbitrairement » en prenant en compte des facteurs tels que présence d'airbag, ceinture de sécurité attachée, type de véhicule, etc. Si la voiture roulait à 65 Km/h, le meneur de jeu lance donc cinq dés et en choisit deux, afin d'obtenir un résultat compris entre 01 et 100. S'il estime que certains passagers doivent subir plus ou moins de dommages que les autres, il peut très choisir des combinaisons différentes pour chacun.

Exemple : Une voiture percute un mur de brique à 60 Km/h. Le meneur lance quatre dés et obtient 7, 7, 3 et 2, ce qui donne des résultats possibles de : 23, 27, 32, 37, 72, 73 et 77. Sachant qu'il s'agit d'une berline de classe moyenne, que le conducteur avait attaché sa ceinture et qu'il bénéficie d'un airbag, mais que le choc reste tout de même important, le meneur de jeu décide d'attribuer 27 points de dégâts au conducteur. Le passager n'avait plus sa ceinture : il se penchait par la fenêtre pour tirer sur quelqu'un. Pour lui, c'est 77 points.

Note : Si deux voitures se percutent en choc frontal, leurs deux vitesses se cumulent. Deux véhicules roulant à 60 Km/h qui se percutent donnent donc un jet à 120 Km/h, soit 8 dés pour déterminer les dégâts causés aux occupants. La question qui revient souvent est : mon personnage avait-il sa ceinture ? Hum. Si tu ne l'as pas précisé, fais donc un Test d'Esprit. Si c'est réussi, alors oui, tu y avais pensé. Sinon, révise ton code de la route.

CHUTE

Pour une chute, le meneur de jeu détermine la hauteur et lance un dé par tranche trois mètres, puis les additionne. Si la chute est volontaire et « contrôlée », le dé le plus fort est alors écarté. En sautant de trois mètres aussi prudemment que possible, tu ne risques donc rien, mais si les gros bras du caïd te balancent par la fenêtre, c'est une autre histoire… Surtout qu'un caïd, ça vit rarement au rez-de-chaussée.

AUTRES ACTIONS

A moins d'être un vrai psychopathe, il y a de grandes chances que tu te battes pour quelque chose, et pas juste pour le plaisir. Tu as une bonne raison, un Faucon Maltais sur la table, une voiture qui t'attend juste dehors, une envie pressante, n'importe quoi que tu risques de pouvoir obtenir en agissant certes, mais pas nécessairement en cognant ou en cherchant à tuer ton adversaire. Voilà ce qu'on appelle des « autres actions ».

En situation de combat, l'utilisation de la Magie à des fins conflictuelles est toujours considérée comme une action… de combat. Blesser, percuter, semer la confusion ou hypnotiser son adversaire, c'est très différent d'une tentative de divination, par exemple. Même en plein combat, si tu lances un Rituel pour deviner la couleur des chaussettes de ton adversaire, ça deviendra une « autre action ».

ACTIONS COURTES

Mis à part les actions de combat, toutes les actions se gèrent sur deux rounds. Le premier round sert à annoncer l'action, le second à la résoudre. Il est toujours possible d'attaquer

et esquiver durant le premier round, mais plus le second, qui doit être entièrement consacré à la réalisation de l'action. Lorsqu'on agit au beau milieu d'un combat, un minimum de lucidité et de concentration, c'est pas du luxe.

Une fois l'action déclarée, il est impossible d'en changer au second round. Si la situation s'y prête, le meneur de jeu peut autoriser certaines modulations, du genre glisser sous le fourgon au lieu de plonger dedans par la porte latérale, mais guère plus.

ACTIONS LONGUES

Deux rounds au minimum, mais certaines actions peuvent naturellement être plus longues. Sachant qu'un round correspond grosso modo à trois secondes, il y a une grosse différence entre mâcher son chewing-gum et aller en acheter vite fait à la boulange du coin. Longues ou courtes, toutes ces actions fonctionnent exactement de la même manière : le premier round pour déclarer, le(s) round(s) suivant(s) pour l'accomplir, jusqu'à ce qu'elle soit complètement achevée.

Vu qu'elles s'écoulent sur une plus grande période, les actions longues confèrent un peu plus de liberté et peuvent être modulées avec plus de souplesse que les courtes. Si tu t'es mis à courir vers cette porte et que le meneur de jeu a estimé la distance à quatre rounds de sprint, rien ne t'empêche de changer de direction au round trois ou quatre. Par contre, si tu décides de t'arrêter pour recommencer à te battre, il te faudra annoncer ta décision au début d'un round et attendre le round suivant pour pouvoir attaquer ou esquiver.

DEGAINER

Un seul round suffit pour dégainer son arme. Si tu annonces ton intention de dégainer, l'action est entreprise immédiatement et l'arme sera prête à l'emploi dès le début du round suivant. Bien sûr, impossible d'attaquer ou d'esquiver pendant le round d'annonce. Dans le même ordre d'idée, il faut avoir son arme en main pour pouvoir s'en servir, ce qui interdit de tirer dès le premier round du combat – sauf si tu es du genre à te promener avec ton fusil à la main.

ACTIONS SIMULTANEES

Si ta compétence d'attaque est d'au moins 85% et que le meneur de jeu est d'accord, tu peux attaquer et esquiver ou attaquer en faisant autre chose en même temps. Même chose, si ton score d'Esquive est d'au moins 85% : tu peux esquiver et attaquer ou esquiver en faisant autre chose en même temps. Et si tu es du genre super balèze avec 85% dans les deux, alors oui, tu peux faire les trois.

BLESSURES ET SOINS

A la création du personnage, tu disposes d'un nombre de Points de Résistance égal au score de la Caractéristique Corps. Ensuite, tu perds des Points de Résistance… en cas de blessure.

C'est le meneur de jeu qui se charge de tenir le compte des Points de Résistance. Tu ne sais donc jamais combien il t'en reste, et quand tu es touché, le meneur se contente de te décrire que tu as mal, que tu te déplaces péniblement, que tu es au bord du coma… Toutes les informations utiles sont donc logiquement dans la section réservée au meneur de jeu.

Chose importante : le meneur de jeu note chaque blessure séparément, car la guérison est gérée blessure par blessure.

PENALITES DE BLESSURE

Lorsque ta vitalité tombe entre un tiers et un quart de ton total de points, le meneur t'informe que tu subis désormais une pénalité de –10% à toutes tes caractéristiques. A lui de choisir également si la pénalité affecte tout ou partie de tes actions, en fonction de la blessure elle-même.

Quand ce niveau descend entre les deux tiers et les trois quarts de tes Points de Résistance, la pénalité passe à –20% sur toutes tes caractéristiques.



La première correspond à un avertissement du style «quitte le combat au plus vite», et la seconde te prévient juste que tu es sur le point de mourir. Entre nous, si tu laisses tes caractéristiques subir cette pénalité de –20%, tu finiras aussi par quitter le combat, mais sûrement dans un sac.

Dans tous les cas, les pénalités ne s'appliquent que pour des Tests de Caractéristiques. Les compétences ne sont pas affectées.

SOIGNER UNE BLESSURE LEGERE

Pour soigner une blessure représentant une perte d'environ 10% du score de Corps, les premiers soins suffisent largement. La technique est simple : un peu de matériel (bandages, attelle ou autre, selon le meneur de jeu) et une intervention dans l'heure qui suit la blessure, puis un Test avec la compétence appropriée. Test Majeur bien sûr, si le combat fait encore rage.

Un Test de premiers soins réussi guérit un nombre de points de dégâts égal à la somme des deux dés obtenus. Un jet à 56 soignera donc 11 (5 + 6) points de blessure, un jet de 10 rendra 11 (1 + 10) points. Si le résultat est supérieur au nombre de points perdus suite à une blessure donnée, les points en trop sont tout simplement ignorés.

Un seul Test de Premiers soins est autorisé par blessure légère. En cas d'échec, la victime devra recevoir les soins d'une équipe médicale professionnelle ou récupérer naturellement.

Note qu'une blessure ne peut jamais être guérie à 100% par les premiers soins. Même avec un jet extraordinaire, il restera toujours un petit point de blessure qui devra être récupéré plus tard, grâce à un bon repos. Aucune science humaine ne peut soigner parfaitement et instantanément une blessure.

Exemple : Aron a pris un méchant coup de pied à 4 points de dégâts dans l'entrejambe. Ouch… Après l'avoir convaincu de la laisser agir, Claudia lui apporte un peu de glace et effectue un Test moyen d'Esprit, car elle ne possède aucune compétence appropriée. Elle obtient 42, résultat supérieur à 30 et inférieur à son score de Caractéristique : c'est donc réussi. Aaron pourrait récupérer 6 points de blessure, mais vu qu'il n'en a perdu que 4 et que les premiers soins ne peuvent pas soigner le petit dernier, il n'en regagne que 3.

SOIGNER UNE BLESSURE GRAVE

Toutes les blessures qui font perdre plus de 10% du score de Corps, sont considérées comme des blessures graves. Les simples premiers soins ne peuvent rien faire pour toi, il te faut une aide professionnelle. Et vite !

Les urgentistes et les médecins s'accordent pour dire que les victimes d'une blessure grave, ont de bien meilleures chances de survie s'ils sont pris en charge dans l'heure qui suit la blessure. A quoi servent les ambulances et les services d'urgence, d'après toi ?

Si tu arrives dans un centre médical moins d'une heure après le coup, le meneur de jeu effectuera un Test de compétence pour le médecin, en sachant que les blessures graves exigent toujours des Tests majeurs. Un jet réussi permet de soigner immédiatement un nombre de points de dégâts égal au résultat obtenu. Chaque blessure nécessite un Test séparé, les points excédentaires sont ignorés et là encore, il restera toujours un petit point de dégâts vicieux que seul une vraie convalescence finira par soigner.

Exemple : Avec sa compétence Médecine à 68%, le médecin qui s'occupe de toi obtient un jet à 43 et réussit son test. Tu peux donc aussitôt récupérer jusqu'à 43 points. Si ta blessure ne s'élevait qu'à 24 points, les points en trop sont ignorés et tu n'en regagnes finalement que 23. Avec un jet à 94, tu n'aurais rien récupéré du tout.

Par contre, s'il te faut plus d'une heure pour rallier un médecin ou un hôpital, ça sent le sapin. Les Tests de compétence réussis ne te rendront qu'un nombre de Points de Résistance égal à la somme des deux dés…

Exemple : Avec ce même médecin et son même jet à 43, tu ne récupères que 7 (4+3) points. Et oui, t'es mal en point, t'as perdu beaucoup de sang, tout ça…

En général, les compétences des médecins oscillent entre 35% pour un interne et jusqu'à 70% pour un médecin bien expérimenté. La plupart peuvent bénéficier d'un flip-flop, vu qu'il s'agit vraisemblablement de leur compétence obsessionnelle, mais ils peuvent très bien échouer en obtenant un double ou un échec critique… Dans ce cas, le meneur de jeu peut décider que le blessé perd des Points de Résistance supplémentaires. Cette maladresse sera considérée comme une nouvelle blessure.

Ces règles ne sont valables qu'avec un équipement médical moderne et une équipe compétente. Si le médecin tente de te soigner sur la table de la cuisine, avec la pauvre trousse à pharmacie de ta salle de bain, ou qu'un brave boy-scout décide de s'occuper de ton cas avec sa bonne trousse de secours, tu ne récupéreras au mieux que la somme des deux dés si le jet est réussi. Peu importe que ça se passe dans l'heure ou pas dans l'heure : on soigne pas une fracture avec une compresse.

CONVALESCENCE

La fameuse, celle qui permet de récupérer les points que les premiers soins et l'assistance médicale n'ont pu guérir, celle qui te force à rester sur ton lit d'hôpital ou t'autorise à retourner chez toi, sous la surveillance régulière d'une infirmière ou d'un médecin. Pour chaque jour de repos, tu récupères naturellement 2 Points de Résistance. Mais si tu te mets à courir partout une heure après, je sens que le meneur de jeu va annuler tes gains…

Une fois remonté à 60% de ton capital blessure, tu es suffisamment rétabli pour reprendre le cours normal de tes activités. Pas entièrement guéri, mais assez en forme pour renoncer à l'assistance médicalisées, tu peux quitter l'hôpital ou sortir de chez toi tout en continuant à récupérer 1 point par jour. Si tu choisis de rester au lit, ce total passe à 2 points par jour. Là encore, si tu pousses le bouchon un peu trop loin Maurice, le meneur de jeu va te rappeler que la gourmandise est un vilain défaut…

Les Points d'Expérience peuvent également te servir à récupérer plus vite : chaque XP te rend 1 Point de Résistance, dans la limite de trois points par jour au maximum.

N'oublie pas quand dans tous les cas, tu ne sais jamais à combien s'élève ton nombre de points. Le meneur de jeu te décrira ton rétablissement par des informations du genre «un peu courbaturé», « encore fatigué » ou « sur le point de vomir ». S'il veut te faire comprendre que tu devrais lever le pied, attends-toi à des « tu transpires » et « ta vue se brouille, tu te sens défaillir… » plutôt clairs dans leur genre.

DEGATS PERMANENTS

Si tu survis à une attaque qui te cause 50 points de dégâts d'une seule fois, on pourra dire que tu es un vrai roc. Après, même les rocs gardent des petits impacts, et survivre à une blessure qui aurait tué n'importe qui, ça laisse forcément quelques séquelles. Cette blessure va te laisser un petit souvenir, que tu le veuilles ou non.

La nature exacte des séquelles dépend naturellement du meneur de jeu, mais les autres joueurs peuvent également proposer leurs idées. Héhé. Quelques exemples ? Perte permanente de 5 à 10 Points de Résistance, réduction permanente du score d'une ou plusieurs compétences, perte de points de Corps, de Vitesse, ou d'Esprit en cas de traumatisme crânien. Un membre en moins, pourquoi pas.

POURSUITES EN VOITURE

Dans ce genre de situation, le mouvement est mesuré en longueurs. Si tu es poursuivi, tu chercheras à mettre le plus de longueurs possibles entre ton adversaire et toi, et si c'est lui qui fuis, tu devras réduire ce même facteur en mettant le turbo.

Le meneur de jeu commence donc par déterminer le nombre de longueurs qui séparent les véhicules impliqués dans la poursuite. Si les poursuivants démarrent assez rapidement, la voiture de tête peut n'avoir que deux ou trois longueurs d'avance, mais elle peut également en avoir jusqu'à huit si les autres traînent ou se lancent avec trop de retard.

En terme de règles, une longueur n'est qu'une mesure abstraite. La distance qu'elle représente n'a pas d'importance, mais le nombre de longueurs est capital : dès que les véhicules sont éloignés par au moins dix longueurs, le fuyard sème son poursuivant.

Chaque round, les conducteurs de tous les véhicules impliqués doivent effectuer un Test de Conduite moyen. Un Test réussi fait gagner une longueur, un Test raté en fait perdre une. Un échec avec un résultat tout de même à son score de Vitesse, ne fait ni gagner ni perdre de terrain. Une réussite critique ou un double inférieur à son score de Vitesse font gagner deux longueurs, tandis qu'un échec critique ou un double raté en font perdre deux, et exposent à des conséquences laissées à la discrétion du meneur de jeu.

ALEAS

La route n'ayant rien d'un long fleuve tranquille, le meneur de jeu peut demander un second Test de Conduite à tout moment, afin de gérer des aléas de type obstacle, embouteillage, virage serré ou traversée de gnous. Les Tests seront moyens ou majeurs, selon la nature de l'aléa, et feront généralement perdre une longueur en plus de conséquences plus lourdes. Si ton jet est réussi, tu évites les gnous sans problème.

PRENDRE DES RISQUES

Pour te rapprocher ou t'échapper plus rapidement, tu as la possibilité de prendre des risques si, bien sûr, tu as réussi le Test de Conduite demandé par le meneur du jeu au début de ce round. A toi de décrire la manœuvre que tu veux entreprendre, sois précis, sois inventif, en sachant que tu n'as pas le droit de prendre deux fois le même type de risque au cours d'une même poursuite. Quelques exemples ?

- Un feu rouge ? Je le brûle.
- En moto ? Je roule sur le trottoir, tiens !
- Un camion ? Je le double en passant par la voie de gauche. Non, l'autre voie de gauche : celle où les voitures arrivent à fond en sens inverse.
- Deux camions ? Pas de problème, je passe entre les deux, pile poil sur la ligne blanche. Je suis toujours en moto, hein.
- Un mur, une glissière, un ravin ? Je cogne la voiture de mes adversaires pour les envoyer dans le décor.

Si le meneur de jeu accepte la proposition : Test majeur en Conduite. Tu gagnes une longueur s'il est réussi, tu en perds une s'il est raté, et avec un double, c'est le double.

PRENDRE DE GROS RISQUES

Si tu veux vraiment essayer de gagner du terrain à tout prix, tu peux tenter quelque chose de complètement fou. Même fonctionnement qu'avec une simple prise de risque, sauf qu'il te faut décrire une vraie prise de vrai gros risque.

- Je défonce la barrière d'autoroute, je prends la voie d'en face et je fonce jusqu'à la prochaine bretelle pour semer cet enfoiré.
- Je couche la moto sur le côté, je glisse sous le camion citerne, je me redresse et hop ! Je prends le large pendant que les autres font le tour avec leur gros 4x4.
- J'accélère, histoire de monter les roues de droite sur le trottoir, et puis j'accélère encore, histoire que la voiture se mette en équilibre sur deux roues, et puis j'accélère à fond, histoire de monter sur le trottoir et de replaquer les roues sur la façade de l'immeuble, et… Hum ? Comme ça, juste histoire de rouler contre une façade à 45 degrés, pourquoi ?

Si le meneur de jeu accepte ce risque insensé : Test majeur sous la moitié de ta compétence de Conduite. Et arrondi à l'inférieur. Et avec des modificateurs, si ça a l'air encore plus dur. Si tu réussis, tu gagnes cinq longueurs. Mais si tu échoues, c'est l'accident direct : fin de la poursuite, direction l'hôpital, ne passez par le paragraphe sur les accidents de voiture (p. 53).

PERCUTER ET FAIRE BARRAGE

Si les véhicules parviennent à 0 longueur, c'est-à-dire au contact, ils peuvent tenter d'obliger l'autre à s'arrêter en le percutant ou en faisant barrage.

Pour percuter, ce n'est pas toi qui lances les dés : c'est l'autre. S'il réussit un Test de compétence majeur, il dévie à peine et vos positions reste inchangées. S'il échoue, il perd une longueur ou deux en cas de double. Cette manœuvre ne peut être tentée qu'une fois par round, mais elle peut être déclenchée dès que la distance est réduite à zéro.

Pour faire barrage, tu dois gagner une longueur supplémentaire et dépasser le véhicule adverse, histoire de freiner brusquement ou de te mettre en travers de la route. L'autre conducteur n'a alors que deux solutions : soit il te rentre dedans, soit il dévie et quitte la route. S'il te fonce dessus, les deux véhicules sont arrêtés, mais c'est un peu l'accident. S'il quitte la route, c'est l'accident pour lui tout seul, option je mange le talus ou je m'envole du haut du pont.

PASSAGERS

Pendant que le conducteur fait son boulot, les passagers peuvent faire appel à la Magie ou tirer sur les adversaires. Si les deux véhicules sont dans la même longueur, les tirs ne subissent aucune pénalité, mais un malus de –10% s'applique dès que la distance augmente. La Magie n'est jamais pénalisée.

Pour tirer sur le véhicule lui-même, il suffit d'effectuer un Test de compétence.

- Réussite critique : tu touches le conducteur.
- Double réussi : tu touches un passager.
- 20 ou moins : juste un peu de peinture en moins.
- 21 ou plus : rien de bien grave, mais le conducteur sursaute et doit effectuer un Test d'aléa.

PASSER D'UN VEHICULE A UN AUTRE

Sauter d'un véhicule qui roule à un autre véhicule qui roule ? Mais bien sûr… Tu as développé la compétence Casca-

deur Hollywoodien ? Non ? Bon, alors c'est Test d'Athlétisme à –20% de malus, et si tu te manques, c'est l'accident de voiture.

QUELQUES PRECISIONS

Stratégies de combat

Dans Unknown Armies, la gestion des combats est très particulière. Les Tests de Violence donne à la psychologie un rôle aussi important que la physiologie, et même pour un vétéran, le moindre combat reste aussi dangereux qu'imprévisible. Personne un tant soit peu raisonnable, ne prend un combat à la légère.

Quelques explications s'imposent pour t'aider à comprendre tout ce que le système permet, et surtout la façon dont tu vas pouvoir l'utiliser pour en retirer le maximum de plaisir et d'intérêt.

Les armes font la différence. Plus l'arme est imposante, plus elle fait la différence. Le combat à mains nues, même s'il n'est pas sans risques, conduit rarement à la mort ou à l'invalidité permanente d'un des combattants. Dès qu'un gros poignard, une hachette, une batte de baseball ou toute autre arme mortelle, fait son entrée en scène, les doubles réussis se mettent à infliger des dégâts d'armes à feu. Et là, ça devient vraiment, vraiment dangereux : 10% de chance que n'importe quelle touche se transforme en blessure fatale. Si les armes à feu se mettent à parler, c'est encore pire : un tir réussi cause quatre à cinq fois plus de dommages qu'un jet de corps à corps équivalent… Partant de là, garde ces quelques principes à l'esprit :

* Si tu es armé et que ton adversaire ne l'est pas, tu disposes vraiment d'un gros avantage.
* Si c'est l'inverse, opte plutôt pour la fuite.
* Dès que les armes sont de la partie, les combats deviennent rapidement mortels : trois rounds de bagarre bien musclés ne font pas autant de dégâts qu'un seul tir réussi.

Seuls les imbéciles se battent jusqu'à la mort. La frontière entre l'inconscience et la mort se réduit drastiquement lorsque les armes entrent en jeu. Si tu veux un conseil : mieux vaut quitter le combat avant de perdre connaissance, car la plupart des dégâts causés par les armes à feu dépasseront le stade du simple KO, direction le cimetière. Si tu es blessé par une arme, essaie de fuir. Si tu ne peux pas, ou si tu préfères vraiment rester, essaie d'esquiver ou de te mettre à couvert.

Seuls les imbéciles ne font pas de quartier. A court terme, un problème vivant est toujours préférable à un problème mort. Sûr que le gars que tu as tabassé risque de revenir plus tard, mais si tu l'avais tué, même en cas de légitime défense, les problèmes que tu aurais eus avec la police auraient été bien pires que n'importe quelle bagarre vengeresse. Un ennemi vivant peut aussi te donner des informations : contente-toi de l'intimider, il se souviendra longtemps de sa défaite. Si tu le laisses partir, qui sait s'il ne te rendra pas la pareille tôt ou tard ? Par contre, si tu le tues, attends-toi aux désirs de vengeance légitimes de son fils, de sa sœur, voire de son fantôme…

Le premier round est différent. Les premières secondes d'un combat influencent tout ce qui va suivre, peut-être parce qu'elles te permettent de mesurer dans quoi tu t'engages. Si tous tes adversaires gardent tranquillement les mains dans les poches, il y a de grandes chances pour qu'ils dégainent une arme au round suivant (souviens-toi, il faut un round pour dégainer). Alors si tu n'as pas d'arme à la main, profite donc de ce premier round pour en sortir une, plonger à couvert ou encore mieux : rentrer chez toi.

Les embuscades, ça marche. Agir en premier dans un round, c'est vraiment un avantage. Si tu occupes le premier rang d'Initiative, tes attaques auront moins de chance d'être esquivées et si tu tombes dans une embuscade, tu auras le temps de fuir ou de reprendre ton souffle, histoire de te battre dans des conditions un peu plus favorables.

Attention aux feintes. Ce genre de coups peut être vraiment dévastateur, surtout si tu frappes avec une arme à +6 ou +9 ou si tu as pris les arts martiaux en compétence obsessionnelle, mais ne crois pas que tu ne risques rien pour autant. Si ton score de compétence n'est pas très élevé, tu peux facilement tomber sur un double raté et te planter lamentablement. Et bien sûr, vu que les feintes marchent des deux côtés, si tu vois ton adversaire se mettre à esquiver, tenter de te distraire et agir bizarrement, tu ferais mieux d'esquiver à tout va durant le prochain round. Enfin, si tu es assez rapide…

La compétence Initiative, c'est vraiment utile. Faisons quelques calculs : par défaut, l'Initiative est égale à la moitié du score de Vitesse, ce qui veut dire que même un bon Test sous la caractéristique a une chance sur deux d'être moins bon que le score d'Initiative. De plus, chaque Test implique une possibilité d'échec, alors que l'utilisation de la compétence d'Initiative ne demande pas de jet. La plupart des gens préfèrent la compétence au jet, alors réfléchis-y, et dis-toi qu'un jet de dés n'est vraiment utile que si ton ennemi est vraiment plus rapide que toi.

Règle optionnelle : Focus négatifs

Avant le début d'un combat, il est possible de se mettre d'accord avec les autres membres pour demander des Focus négatifs. Ces modificateurs fonctionnent exactement comme les Focus classiques, à ceci près qu'ils traduisent un comportement prudent, défensif, et qu'ils attribuent des pénalités au lieu d'accorder des bonus. Ils te rendent donc plus difficile à toucher, mais tu subis les mêmes malus pour atteindre ta cible. Les Focus négatifs doivent être utilisés avec précaution, car ils risquent de ralentir le combat et d'encourager un jeu constant avec les chiffres. Les Focus positifs classiques offrent déjà suffisamment de souplesse pour ne pas chercher à compliquer davantage le système. Au final, c'est juste une option, à tester en groupe si l'idée vous intéresse.

Petit cours sur les armes à feu

Pour les petits curieux et les gros excités, quelques informations sur les armes à feu devraient apporter un peu de réalisme et résoudre certains problèmes qui risquent de survenir au cours des parties. Ces informations sont volontairement synthétiques : si vous en savez déjà plus, n'hésitez pas à utiliser vos propres connaissances. La section sur la législation ne se fonde que sur des considérations basiques, vu que les lois locales varient d'un État à un autre. S'il vous manque une info, servez-vous de ces pages comme d'une base par défaut, mais si vous souhaitez plus de renseignements, renseignez-vous auprès d'une armurerie ou d'organes officiels. Bien sûr, chaque pays possède sa propre réglementation : ces données ne prennent en compte que la situation actuelle des États Unis.

Juste une précision… Certains des conseils qui suivent peuvent être interprétés comme un petit manuel de « comment acheter et utiliser une arme à feu sans se faire prendre ». Ces informations sont fournies pour aider le meneur de jeu à gérer des situations spécifiques au jeu de rôles, pas pour former de bons petits délinquants de la vraie rue. Ceci étant dit, dans la vraie rue comme dans une partie de jeu de rôles, rien n'attire plus vite l'attention que l'usage illégal d'une arme à feu. Les autorités, c'est même leur boulot. Si tu joues les marioles en croyant t'en sortir sans problème, dis-toi qu'il y a des dizaines de professionnels entraînés, équipés et payés pour ça. Mettre les marioles derrière des barreaux.

Législation

Toute personne adulte aux USA, peut entrer dans une armurerie et faire son choix parmi une grande variété de revolvers, pistolets semi-automatiques, fusils de chasse, fusils semi-automatiques et fusils à pompe, automatiques ou non. Fusils et autres armes dites « longues » peuvent être achetés et emportés immédiatement, pour peu que l'acheteur remplisse un formu-

laire où apparaissent nom, adresse et autres renseignements personnels de l'acheteur, description et numéro de série de l'arme, ainsi qu'une déclaration sur l'honneur attestant que l'acquéreur n'est pas recherché, ne consomme ni drogue ni alcool, ne présente aucun trouble psychiatrique, etc. Il est également possible d'acheter des revolvers, armes semi-automatiques et autres «armes de poing », mais le matériel devra rester au magasin pendant quelques jours avant d'être emporté, le temps que les autorités vérifient le casier judiciaire de l'acheteur. S'il fait l'objet d'une recherche, l'arme lui sera refusée. Permis de conduire ou carte d'identité sont les seules pièces officielles exigées lors de l'achat, et le délai d'attente pour une arme de poing est généralement compris entre cinq et quinze jours, en fonction des États.

Il existe de nombreuses restrictions sur la fabrication et l'importation de certains types d'armes. Ces arrêtés ne restreignent ni la vente ni la possession d'armes déjà existantes, mais si un certain type d'arme circule déjà en grande quantité, par exemple, un décret peut en augmenter le prix sans affecter sa disponibilité. Si tu en veux une, tu la trouveras sans problème, mais tu paieras le prix fort.

Bien sûr, ces fluctuations d'origine gouvernementale n'affectent pas les cours du marché noir, et la vente d'arme à feu entre particuliers reste légale et dépourvue de toute restriction, pour ce qui est des armes automatiques. Il est donc possible d'acheter une arme à un ami ou un collègue de bureau.

Les armes entièrement automatiques, pistolets mitrailleurs, mitraillettes et autres fusils d'assaut militaires, ne peuvent être vendues, achetées ou possédées sans un permis spécial. Ces permis sont chers, difficiles à obtenir, et s'accompagnent de certaines amputations drastiques dans tes libertés de citoyen. Par exemple, les agents du Bureau des Alcools, Tabacs et Armes à Feu peuvent débarquer chez toi et fouiller ta maison, sans mandat ni préavis…

Coût

Pour un fusil ou une bonne arme de poing, considère qu'il te faudra débourser dans les 500$. En fonction de tes besoins et de ton budget, tu peux trouver du matériel allant d'un peu moins cher à beaucoup, beaucoup plus cher.

Pour 200$, n'importe qui peut acheter légalement un pistolet calibre .22 semi-automatique – l'arme rêvée pour les gangs des rues. Toujours aussi légalement, compte entre 200 et 300$ pour des armes de calibre moyen (9mm, .38) et entre 400 et 600$ pour des armes de poing de bonne qualité, quelque soit le calibre. Pour la qualité supérieure et les commandes un peu spéciales, c'est minimum 1000$.

Les armes longues entrent grosso modo dans les mêmes fourchettes de prix. Un calibre .22 bon marché et un fusil de chasse coûteront environ 200$, voire moins. La plupart des fusils de bonne qualité, dont les semi-automatiques et les fusils à pompe rendus si populaires par le cinéma, coûtent entre 400 et 600$. Là aussi, le top du top et les modèles spéciaux peuvent atteindre plus de 1,000$. Même pour les armes interdites, les prix sont rarement exorbitants. Une version civile du AK-47 se vendait à 350$ avant d'être interdite, au printemps 1998. Le prix a juste grimpé à 520$.

Ca, c'est pour les armes neuves. Pour de l'occasion en armurerie, chez un prêteur sur gages ou auprès d'un particulier, le prix est réduit de 100 à 200$ en fonction de l'état, exception faité des pièces de collection.

Utilisation

Les mécanismes des armes à feu varient du tout au tout. Certains nécessitent d'être armés, d'autres tirent dès que l'on presse la détente, mais la plupart des armes sont équipées d'un système de sécurité – généralement, un simple pressoir qu'il suffit d'enfoncer pour utiliser l'arme. Plus de détails sur le fonctionnement de chaque arme ne servirait à rien, mais si tu as une petite culture personnelle, rien ne t'empêche d'utiliser ce que tu sais pour rendre ton personnage plus crédible ou simuler sa connaissance des armes. En théorie, n'importe quel personnage possédant la compétence Armes à feu peut se servir d'une arme civile sans aucun problème. Les autres doivent effectuer un Test de caractéristique : Majeur s'ils sont en combat, où seul un Inch Allah permet de réussir.

Dissimulation

A moins de posséder un permis, il est interdit de cacher une arme de poing sur soi et de la transporter. Partons du principe que les armes longues sont un poil plus difficiles à cacher et que cette loi ne concerne que les armes de poing. Le coût et les contraintes des différents permis de port varient sensiblement, mais un adulte sans casier judiciaire n'aura pas de mal à s'en faire délivrer un, généralement au bout d'une trentaine de jours d'attente. Une fois ce permis en poche, il devient possible d'avoir son arme sur soi et de la transporter n'importe où, exception faite de lieux tels que les banques, bars, écoles, palais de justice ou postes de police. La liste précise varie en fonction des régions, mais un permis n'est valable qu'au sein de l'Etat où il a été délivré. Petit rappel : il est indispensable d'avoir son permis sur soi et de pouvoir le présenter aux autorités en cas de contrôle.

Dans les faits, il n'est pas toujours illégal de transporter une arme de poing ou un fusil. Tu peux entrer dans une armurerie, acheter un fusil à pompe et redescendre te balader en ville, ton arme chargée à la main, du moment que tu que ne l'exhibes pas ouvertement et que tu n'as pas l'air d'un forcené dopé au meurtre de civils… Pas illégal certes, mais la police n'aime pas les armes. Promène-toi avec un fusil sous le bras et tu t'exposes aussi sec à une série de questions : alcootest en règle, contrôle du permis, mauvais quart d'heure et si c'est pas leur jour, inculpation pour trouble de l'ordre public ou délit du même genre. Dis-toi aussi que tu risques de causer une bonne frayeur aux passants. Vu le nombre de postiers, d'employés et d'étudiants qui se sont mis à jouer les snipers fous ces derniers temps, ça peut se comprendre. Si t'as vraiment envie d'avoir ta tête à la une des quotidiens locaux, cherche autre chose.

Dernier point sur les fusils : la loi impose une longueur de canon d'au moins 50 centimètres. Rien ne t'empêche de le scier, du moment qu'il respecte cette limitation prévue pour empêcher la dissimulation facile des armes.

Transport

Envoyer des armes à feu par la poste, c'est illégal. A moins de posséder une autorisation spéciale, genre d'être armurier par exemple, il est interdit de faire transiter une arme d'ur Etat à un autre autrement que sur soi. Tu peux l'emporter si tu prends l'avion, mais ton joujou voyagera dans la soute avec tes bagages, et les munitions resteront dans ta chambre. Et naturellement, tu dois prévenir la compagnie aérienne. Avant d'embarquer.

En voiture, toute arme à feu transportée doit être déchargée, placée dans le coffre et de préférence enroulée dans un chiffon ou logée dans un casier de transport. Si on la trouve glissée sous le siège ou dans la boite à gants, c'est généralement considéré comme une tentative de dissimulation, et donc comme une infraction. Ceci dit, dans certains États, il est possible d'avoir son arme à portée de main du moment qu'elle n'est pas chargée.

Risques

Chaque fois qu'une arme à feu est impliquée de près ou de loin dans un délit, même si tu te contentes de rentrer chez toi bourré ou que tu te fais prendre à traverser hors des passages cloutés, les autorités sont immédiatement prévenues. Si un officier de police réalise que tu possèdes une arme, il va prendre la situation très au sérieux et commencera par te neutraliser, pour gérer immédiatement la menace que représente ton arme. Au mieux, il te demandera de la poser par terre et de lui fournir très vite une explication. Si tu refuses d'obtempérer, il risque d'ouvrir le feu s'il considère que tu représentes un quelconque danger pour sa sécurité ou celle des passants.

La possession d'une arme est toujours considérée comme une circonstance aggravante. Si tu es inculpé pour un crime ou un délit, et que tu portais une arme sur toi au moment des faits, tu t'exposes à des sanctions légales beaucoup plus lourdes, même si tu ne l'as pas utilisée. L'arme représente une menace, une intention qui se traduit souvent par une aggravation des peines. Dans certaines régions, le simple fait d'affirmer que l'on possède une arme pour commettre un forfait, est considéré comme un acte aussi grave que la réelle possession d'arme.

Et pour en finir avec les idées reçues, tout individu qui se présente à l'hôpital ou chez un médecin avec une blessure par balle, fait immédiatement l'objet d'un rapport auprès des forces de l'ordre.

Balistique

Chaque arme, fusil ou arme de poing, laisse une marque unique sur les balles qu'elle tire, ce qui permet d'associer avec précision une balle et une arme. La cartouche, qu'elle soit éjectée ou conservée dans l'arme, porte également une marque unique du même genre.

Avec un fusil de chasse et des cartouches de plombs, c'est légèrement différent. Les projectiles ne peuvent pas être identifiés comme provenant d'un fusil particulier, mais la douille de plastique et de métal peut l'être. Les fusils à pompe ou semi-automatiques éjectent cette douille sur le côté, mais la chambre des fusils de chasse doit être vidée manuellement.

Si tu cherches à tuer quelqu'un en laissant le moins d'indices possible, utilise donc une arme de ce type et conserve précieusement les douilles dans la chambre, le temps de t'éloigner des lieux. Mieux : ramasse des douilles tirées par un autre fusil et dépose-les sur les lieux du crime…

Lorsqu'une arme est utilisée, une odeur caractéristique et des résidus de poudre peuvent prouver qu'elle vient de servir. Il faut donc nettoyer l'arme avec application si l'on cherche à limiter les risques, mais ces résidus se collent également sur le tireur lui-même : des petites particules projetées par la détonation se fixent à la peau, prouvant l'usage récent. Bien sûr, plus le temps passe, plus il devient difficile pour la police scientifique de retrouver de tels indices sur les tireurs présumés.

De la même façon, les tirs à bout portant laissent des signes caractéristiques qui permettent d'évaluer la distance à laquelle se trouvait le tireur. Si la victime a été tuée à quelques mètres seulement, le jet de poudre brûlante marquera sa peau de manière permanente. Si ta version des faits entre en contradiction avec l'un de ces premiers éléments d'enquête, on peut dire que tu es dans la merde.



TABLEAU DES ARMES A FEU

ARMES DE POING

Nom	Calibre	Capacité	Dégâts max
Ruger Mark II semi-automatique	.22 long rifle	10	35
Walther PPK semi-automatique	.32 ACP	7	40
Colt Viper revolver .	38 Special	6	50
Glock Model 17 semi-automatique	9mm Parabellum	17	50
Smith & Wesson M586 revolver	.357 magnum	6	60
Ruger Super Redhawk revolver	.44 Magnum	6	80
IMI Desert Eagle semi-automatique	.50 AE	7	95

FUSILS

Nom	Calibre	Capacité	Dégâts max
Iver Johnson Model EW (semi-auto)	.22 Long Rifle	15	35
Hechler & Koch G41 (semi-auto)	5.56mm NATO	30	60
Remington Sportsman 74 (semi-auto)	.30-06	4	80
FN FAL Light (semi-auto)	7.62mm NATO	20	80
SIG-Sauer SSG2000 Sniper	.300 Weatherby Magnum	4	100
Barrett Light Fifty M82A1 (semi-auto)	.50 M2	11	170

FUSILS À POMPE

Nom	Calibre	Capacité	Dégâts max*
Charles Daly Field Grade (double canon)	cal. 20	2	60/70
Mossberg 5500 (semi-auto)	cal. 20	5	60/70
Mossberg Model 500ATP8 (pompe)	cal. 20	8	60/70
Bernardelli Model 115S (double canon)	cal. 12	2	120/80
Luigi Franchi SPAS 12 (semi-auto)	cal. 12	8	120/80
Mossberg Model 500TP8-SP (pompe)	cal. 12	8	120/80
Browning BPS (pompe)	cal. 10	5	130/85
Harrington & Richardson 176 (double canon)	cal. 10 Magnum	1	140/115

*** : balles / plombs**

PISTOLETS MITRAILLEURS

Nom	Calibre	Capacité	Dégâts max
Heckler & Koch MP5 automatique	9mm Parabellum	20	50
Ingram M11 automatique	.380 ACP	32	50
Micro-Uzi automatique	.45 ACP	16	60
AKSU-74 automatique	5.45mm M74	30	60

TABLEAU DES ARMES DE CORPS A CORPS

Armes	Bonus
Couteau, poignard, dague, stylet	+3
Poing américain, poignets de force	+3
Bâton, bo, jo, batte de baseball, vase	+3
Sai, tonfa, nunchaku	+3
Grille-pain, skateboard, planche	+3
Chaise, extincteur, cric	+6
Gros bâton, batte de baseball cloutée	+6
Épée ou machette (lame de plus de 30cm)	+6
Hachette, kama	+6
Grosse épée, katana	+9
Lance ou hache d'incendie	+9
Tronçonneuse	+9

DEGATS DES ARMES A FEU SELON LE CALIBRE

Ce tableau résume les dégâts maximums des principaux calibres, utile pour déterminer les caractéristiques des armes qui ne se trouvent pas dans les tableaux précédents.

ARMES DE POING / PISTOLETS MITRAILLEURS

Calibre	Dégâts max
.22 longue	30
.22 long rifle	35
.22 courte	25
.32 ACP	40
.32 Colt New Police	40
.357 Magnum	60
.38 Colt New Police	50
.38 Special	50
.38 Super Auto	50
.380 ACP	50
.40 S&W	50
.41 Magnum	70
.44 Magnum	80
.44 Special	60
.45 ACP	60
.45 Colt Long	60
.50 AE	95
7.62mm Type P	40
7.63mm Mauser	40
7.65mm Luger	40
9mm Largo	50
9mm Makarov	50
9mm Mauser	50
9mm Parabellum	50
9mm Steyr	50
10mm Auto	55

FUSILS / FUSILS MITRAILLEURS

Calibre	Dégâts max
.22 Hornet	50
.22 longue	30
.22 long rifle	35
.22 courte	25
.222 Remington	60
.243 Winchester	65
.25-06	65
.270 Winchester	80
.284 Winchester	80
.30 Carbine	60
.300 Weatherby Magnum	100
.300 Winchester Magnum	100
.30-06	80
.30-30	80
.303 British	80
.338 Winchester Magnum	100
.35 Remington	100
.358 Winchester	100
.444 Marlin	100
.50 M2	170
5.45mm M74	60
5.56mm NATO	60
6.5mm Mauser	75
7mm Mauser	80
7mm Remington Magnum	100
7.51mm M31	80
7.62mm M1943	60
7.62mm NATO	80
7.62mm Russe	80
7.92mm Mauser	80
12.7mm Soviétique	170
14.5mm Soviétique	180

FUSILS DE CHASSE / FUSILS À POMPE

Calibre	Dégâts max
Calibre 10, balle	85
Calibre 10, chevrotines	130
Calibre 12, balle	80
Calibre 12, chevrotines	120
Calibre 12 Magnum, balle	110
Calibre 12 Magnum, chevrotines	130
Calibre 16, balle	75
Calibre 16, chevrotines	70
Calibre 20, balle	70
Calibre 20, chevrotines	60
Calibre 20 Magnum, balle	90
Calibre 20 Magnum, chevrotines	60
Calibre 28, balle	65
Calibre 28, chevrotines	45

CHAPITRE CINQ

LA FOLIE

Le danger est partout. La mort t'attend à chaque coin de rue. Mais entre nous, ce n'est pas pour ton corps que tu devrais t'inquiéter. Ton esprit est fragile, tu vas devoir surmonter des peurs et des angoisses qui dépassent l'entendement du commun des mortels, et si tu n'arrives pas à les rationaliser, ce sont elles qui auront raison de toi…

Les peurs se mesurent sur l'Echelle de Folie, dont les cinq paramètres déterminent ta résistance (et ta fragilité) face aux différentes menaces d'ordre psychologique. Petite plongée dans les failles de ton intégrité mentale ?

LES TESTS DE STRESS

On dénombre cinq chocs mentaux : la Violence, le Surnaturel, l'Impuissance, la Solitude et le Soi, tous très différents. Par exemple, il est tout à fait possible d'être très sensible à la Violence et de rester blasé face au Surnaturel.

Chaque peur est assortie de deux pendants que tu devras gérer : les niveaux d'Endurcissement, qui traduisent les Tests réussis et s'échelonnent de 1 à 10, et les niveaux de Fragilisation, qui correspondent aux jets manqués et vont seulement jusqu'à 5.

Les différentes peurs se classent en fonction de leur rang, leur degré d'importance qui va de 1 à 10. Plus ce rang est élevé, plus la peur est extrême et risque de te faire souffrir si tu rates ton Test de Stress.

Heureusement, si tu es déjà un Endurci de niveau égal au rang d'une certaine peur, tu n'auras pas besoin de lancer les dés pour voir si tu l'affrontes : la réussite est automatique, puisque tu as déjà surmonté ce genre de stress par le passé. Les Fragilisés en revanche, n'affectent pas les Tests de Stress.

Exemple : Tu dois effectuer un Test de Violence de rang 4 et tu as déjà cinq Endurcis dans cette catégorie, inutile de lancer les dés.

Si ton niveau d'Endurcissement est inférieur au rang de la peur, tu dois alors faire un jet d'Esprit. En cas de succès, coche la case Endurci la plus basse sur cette échelle, et en cas d'échec, coche la case Fragilisé la plus basse puis choisis ta réaction parmi les trois possibles: panique, paralysie ou frénésie. Tu en apprendras plus sur ces réactions dans la section "Devenir fou", p. 66, mais sache déjà qu'un échec peut avoir des conséquences à long terme.

Exemple : Tu dois effectuer un Test de Violence de rang 4 et tu as bien quatre Endurcis en Impuissance (ce qui ne t'aide pas vraiment...), mais seulement deux en Violence. Tu dois donc effectuer un jet contre ta caractéristique d'Esprit, à 58. Avec un résultat de 47, tu réussis et coches donc le troisième Endurci de Violence, tandis qu'avec un jet raté à 64, tu gagnes une case Fragilisé et t'exposes aux conséquences de ton échec.

Il est très courant d'avoir des Endurcis et des Fragilisés dans la même catégorie de Peur, même en grand nombre. Par exemple, quelqu'un qui possède des niveaux élevés de part et d'autre de l'échelle de Solitude, aura probablement une attitude très ambiguë face à son isolement – attitude parfaitement compréhensible pour quelqu'un qui a vécu maintes fois ce genre de situation. Dans le même ordre d'idée, une échelle de Violence élevée de chaque côté donnera des individus complètement stoïques face à des scènes sanglantes, mais qui, lorsque leurs barrières mentales viennent à s'amenuiser, risquent d'avoir des réactions vraiment incontrôlables.

LA VIOLENCE

Le seul concept de violence te répugne, tu crains de devoir faire du mal aux autres, comme tu crains de les voir souffrir. Ou de souffrir toi-même. Cette peur englobe également celle de la mort, qui nous affecte tous à des degrés divers.

QUELQUES TESTS DE VIOLENCE

1 Etre la cible d'une attaque avec une arme, n'importe laquelle.
2 Assister à un acte de torture.
3 Etre touché par une balle perdue ou subir de brèves tortures.
4 Tuer quelqu'un lors d'un combat.
5 Etre présent lors d'une grande bataille, avec plusieurs centaines de morts dans chaque camp.
6 Pratiquer la torture.
7 Tuer délibérément une victime sans défense.
8 Etre torturé pendant une heure ou plus.
9 Assister à une brutale exécution de masse.
10 Voir quelqu'un que tu aimes se faire torturer à mort.

FRAGILISATION À LA VIOLENCE

1 Tu te contrôles plutôt bien. Disons que tu te sens un peu nerveux quand on pointe un couteau dans ta direction, par exemple.
2 La violence t'interpelle, sous toutes ses formes. Contrairement à la plupart des gens, tu fais difficilement la différence entre un film et la réalité.
3 La vue du sang te rend nerveux, même s'il s'agit d'un gros trucage de série B ou d'un steak pas assez cuit dans l'assiette de quelqu'un, et les scènes violentes auxquelles tu assistes te font souvent faire des cauchemars.
4 Un bruit suspect, un cri un peu trop fort, et tu te mets automatiquement sur la défensive. Tes cauchemars sont fréquents et la paranoïa galope : tu as tendance à imaginer que n'importe qui peut t'en vouloir et s'en prendre à toi.

ENDURCISSEMENT À LA VIOLENCE

1–3 Superficiel. Comme tout le monde, quoi.
4–5 La violence est un sujet sensible. Tu gardes plus ou moins bien ton sang froid, mais ça se lit sur ton visage à la moindre allusion dans une conversation. Tes silences en disent long, on te sent agité, nerveux…
6–7 La violence ? Bof, tu l'as simplement intégré dans ta psychologie. Là où d'autres auraient fait des bonds, un film ou un récit un peu dérangeants te laisseront complètement indifférent.
8–9 Pour le coup, ce qui se lit sur ton visage, c'est ton insensibilité. Tu peux faire des efforts pour avoir l'air normal, mais la plupart des gens te trouvent amer, cynique, coléreux, véhément, froid, imperturbable… Enfin, à toi de choisir.
10 Lorsqu'on te regarde, on comprend tout de suite que la pire des horreurs, la plus immonde des tortures te laisserait de marbre. Pour qu'on te trouve sensible, il faudrait bosser dur. Très dur. La mort ne t'affecte pas, ni la tienne ni celle des autres. Tant qu'à faire, tu trouves ça plus pratique de rester en vie, mais c'est juste une question de point de vue. Après tout, la vie, la mort, tout ça…

LE SURNATUREL

Certaines choses ne cadrent pas avec ta conception du monde, et ça te chagrine. A force de contempler l'infini, on finit par se convaincre que 2 + 2 = 5, que la Magie fonctionne…. Le Surnaturel fait peur, une peur plus subtile, plus insidieuse que celle de la Violence. Personne, même ceux qui en ont une peur bleue, ne peut douter de l'existence de la violence. Le surnaturel affecte bien plus que ta sécurité: il ébranle toute ta conception de l'univers.

QUELQUES TESTS DE SURNATUREL

1 Faire l'expérience d'un intense sentiment de déjà-vu.
2 Voir une créature ou une machine qui ne devrait logiquement pas exister.
3 Réaliser qu'une vision prémonitoire était vraiment prémonitoire.
4 Avoir une preuve irréfutable que 2+2=3. Ou 5.
5 Etre touché par une attaque Magique réussie.
6 Voir quelqu'un mourir sans cause visible ou rationnelle. Par Magie.
7 Discuter avec un proche mort depuis longtemps.
8 Voir un animal avec des attributs humains.
9 Etre témoin d'une résurrection.
10 Comprendre, après dix ans d'efforts pour avoir des enfants, que ton mari n'était pas stérile, mais juste pas humain.

FRAGILISATION AU SURNATUREL

1 Aucune signe particulier. Tu es juste un peu superstitieux, du genre à ton lire ton horoscope tous les jours, à avoir ton numéro fétiche, à éviter les échelles, ce genre de trucs.
2 Disons qu'il t'arrive de faire des cauchemars et que le paranormal, l'occultisme, les livres religieux et les choses de ce genre, te fascinent autant qu'ils te répugnent.
3 Quand tu es seul, tu as parfois la troublante impression d'être observé. Ou d'entendre des voix, des voix noyées dans des bruits aussi anodins que le vent dans les arbres, le trafic d'un boulevard ou le grondement d'une machine à laver…
4 Des cauchemars, tu en fais très souvent, et chaque fois que tu te réveilles en sursaut, il te faut du temps pour te persuader que c'était juste un mauvais rêve. Tu penses souvent que quelqu'un te surveille. Quelqu'un ou quelque chose. Une ombre que tu distingues presque à la périphérie de ton champ de vision…. Mais il n'y a jamais rien.

ENDURCISSEMENT AU SURNATUREL

1–3 Rien de bien exceptionnel, si ce n'est une tendance à sourire quand un collègue de bureau parle de ses "étranges intuitions".
4–5 Plus tu entends les gens raconter leurs fameuses expériences surnaturelles, plus tu te rends compte que moins on en sait, plus on en parle. Alors tu te tais.
6–7 Tu sais désormais que l'univers est dirigé par des forces supérieures et des énergies qui dépassent l'entendement. Les autres s'obstinent à croire qu'ils contrôlent leur destin. Toi, tu sais…
8–9 A tes yeux, les "simples coïncidences" dont tout le monde parle sont les manifestations de véritables phénomènes, sauf qu'ils n'en savent rien. Pas étonnant qu'on te prenne pour un cinglé, vu comment tu ricanes à chaque fois.
10 Les lois élémentaires de la science et de la logique ne sont qu'une simple information à tes yeux. Plus rien ne te surprend : tout est normal. Les arbres qui parlent, la combustion spontanée ou l'apparition de stigmates, n'ont rien de plus extraordinaire qu'une voiture, qu'un chien ou qu'une petite bruine d'été.

L'IMPUISSANCE

Pour se sentir en sécurité, il est indispensable d'avoir l'impression de contrôler la situation, même – et surtout – lorsqu'elle est vraiment critique. La sensation d'impuissance est capable de te faire perdre cette capacité à te sentir "maître de la situation" : si tu cèdes à la pression, tu auras l'impression que tout est perdu d'avance ou que tu es incapable de faire quoi que ce soit.

Quelques Tests d'Impuissance

1 Etre accidentellement humilié en public.
2 Etre viré d'un job auquel on tenait beaucoup.
3 Echouer alors qu'il fallait vraiment réussir.
4 Etre jeté dans un puits plein de vers.
5 Passer un mois en prison.
6 Regarder une vidéo montrant sa femme avec un autre.
7 Devoir choisir entre la mort et l'amputation d'un membre.
8 Voir mourir quelqu'un qu'on aime.
9 Echouer à sauver quelqu'un qu'on aime.
10 Commettre des actes ignobles sous l'emprise d'une possession.

Fragilisation à l'Impuissance

1 Rien de méchant. Sans doute un peu stressé, du genre à penser aux moindres détails pour éviter qu'une soirée tourne au fiasco, mais rien de méchant.
2 Le moindre truc qui t'échappe peut te rendre nerveux ou te faire déprimer. Quand ton ordinateur plante, par exemple. Ou quand le bus a deux minutes de retard. Ca t'énerve, hein ?
3 Tu n'aimes pas les surprises. Bonnes ou mauvaises, tu n'aimes pas ça. Comment tu le dis souvent : tout ce qui te rappelle le caractère profondément imprévisible de la réalité, c'est pas que ça te fait peur, mais bon quand même, ça te dérange.
4 Tu doutes de tout. Tes amis peuvent te trahir, tes souvenirs peuvent te jouer des tours, tes propres capacités peuvent t'abandonner… Tu doutes tellement que tu as tendance à vouloir tout contrôler, tout vérifier et tout re-vérifier, histoire d'être bien sûr. Troubles obsessionnels compulsifs, que ça s'appelle. Dis, tu es sûr d'avoir bien fermé ta porte à clef là ? Vérifie quand même, on sait jamais…

Endurcissement à l'Impuissance

1–3 Comportement normal, attitude rationnelle, tout a l'air d'aller pour le moment. Tu verses un peu trop facilement dans le pessimisme, mais rien de grave.
4–6 Tu deviens fataliste, là… Chaque fois que les choses tournent vraiment mal ou que des embûches se dressent sur ta route, tu as tendance à gérer la situation avec une remarquable absence d'émotion. Ce niveau d'Endurcissement est tout à fait compatible avec deux ou trois crans de Fragilisation : rien n'empêche de rester calme face à de gros problèmes et de péter les plombs pour la moindre broutille.
7–9 A force de te persuader que le chaos peut bouleverser ta vie du jour au lendemain, tu n'arrives même plus à croire qu'un événement, même le plus improbable, puisse être provoqué par autre chose que le hasard. Tiens, ton câble de frein vient de lâcher. Ton accélérateur aussi. Pédale bloquée, en plein virage. Hum ? Un sabotage ? Oh non, c'est juste pas de chance hein, c'est le genre de choses qui arrive, pas vrai ?
10 Pour toi, tout est déjà écrit. Tu crois tellement fort en la prédestination, que tu n'es même plus capable de faire la différence entre "intentionnel" et "accidentel". Tout est question de chance selon toi, alors ces conneries sur le contrôle de son existence, à d'autres !

LA SOLITUDE

Plus insidieuse, mais tout aussi terrible, la Solitude s'attaque à l'esprit en sapant les attaches sociales. Tout le monde a besoin d'échanges pour se construire : sans le regard des autres, impossible d'apprécier sa propre image. Ceux que la solitude ne dérange plus ont souvent oublié la façon de se comporter, d'être et d'interagir en société. A l'inverse, ceux qui ont un jour souffert de la solitude, auront tendance à toujours chercher la présence des autres. Ces deux facettes ne s'excluent pas mutuellement : il est possible d'être en demande de relations sociales, tout en se comportant de façon totalement inacceptable, plus ou moins malgré soi.

Quelques Tests de Solitude

1 Ne voir aucun visage familier pendant toute une journée.
2 Passer cinq heures dans un caisson d'isolation sensorielle.
3 Ne parler à personne pendant trois jours.
4 Etre interné à la demande d'un proche en qui l'on avait confiance.
5 S'enfermer seul chez soi pendant une semaine.
6 Voir quelqu'un de proche agir de façon déroutante et totalement imprévisible.
7 Passer un mois dans un pays étranger sans jamais réussir à se faire comprendre.
8 Etre profondément, douloureusement et brutalement trahi par un proche.
9 Etre traité comme un étranger par ses propres amis.
10 Passer un mois dans un caisson d'isolation sensorielle.

Fragilisation à la Solitude

1 Un peu timide de prime abord, souvent surpris d'avoir fait bonne figure face à des inconnus, mais tu restes capable d'interagir en société et de gérer le quotidien sans trop de problèmes.
2 Face à des inconnus, la timidité te rend tellement nerveux que tu cherches à faire bonne impression à tout prix, quitte à passer du mutisme le plus total au bavardage intempestif.
3 La solitude t'angoisse. Tu as du mal à trouver le sommeil quand tu t'endors seul, le silence te gêne au point de laisser la télévision et la radio allumées en permanence, et il t'arrive même de penser à haute voix, juste pour te rassurer.
4 Chaque fois que tu te sens seul, isolé ou perdu dans un groupe d'inconnus, tu ressens une intense sensation de malaise, comme si une menace invisible planait soudain sur toi. Chair de poule, transpiration, boule dans la gorge : tous les symptômes d'une vraie crise de panique, option je vais mourir.

Endurcissement à la Solitude

1–3 Un peu distant, voire un peu brusque, du genre à pas aimer qu'on fouille dans son intimité.
4–5 Tu as un don pour te montrer grossier, à base de répliques bien senties, d'interventions musclées dans les conversations et de curage de nez en plein dîner d'affaires. Non Micheline, je ne te trouve pas un je-ne-sais-quoi-de-changé : t'as juste l'air d'une pouffe avec ta nouvelle coupe.
6–7 Rien de plus agaçant que de devoir répéter dix fois la même chose. C'est évident pour toi, donc ils devraient comprendre du premier coup, donc tu leur répètes la même explication, donc ils ne comprennent pas mieux, donc tu recommences, et donc ça t'énerve. Et tu finis par lâcher l'affaire. Bon, ça se passe comme ça la plupart du temps, mais ça t'arrive aussi d'y mettre les formes. Techniquement, tu ne subis pas de malus sur tes jets de type Expliquer ou autres compétences de Charme, mais tu risques d'avoir des problèmes dans certaines circonstances. C'est clair non ? Arf…
8–9 Le moins qu'on puisse dire, c'est que tu as du mal à communiquer. Tu détestes qu'on te coupe la parole, mais tu la coupes souvent aux autres, et tu trouves la majorité des conventions sociales complètement débiles. Toutes ces conneries sur la mode et l'élégance, ça te passe à dix mille. Tu fais l'effort de te raser tous les matins, alors qu'ils se plaignent pas trop.

10-11 Le regard des autres ? Non seulement tu t'en contre fous, mais tu as vraiment du mal à comprendre pourquoi tout le monde s'en préoccupe. Pour toi, les gens sont faits pour être seuls, pas pour se comprendre, alors autant s'en tenir à deux ou trois mots simples au lieu de discuter pendant des heures. Au final, tout le monde vit dans sa bulle. Alors chacun sa bulle.

LE SOI

Sûrement le plus pernicieux d'entre tous… Culpabilité et autodérision mises à part, le Soi affecte nos angoisses les plus profondes, de la peur de l'échec à la désillusion, catharsis peu flatteuses, constats de lâcheté et autres reflets miroirs d'une douloureuse faiblesse. Confronté au dilemme, le risque d'échouer et la peur de se perdre ouvrent des abîmes de frayeur insondables. Là où d'autres critères mesurent les traumatismes découlant du vécu, le Soi traduit le sentiment d'aliénation, l'impact que risquent d'avoir nos réactions face aux événements. La seule chose dont on soit vraiment sûr, c'est "Je pense donc je suis" pas vrai ? Sauf que des fois, on doute du "Je". Et c'est là qu'intervient le Soi.

Quelques Tests de Soi

1 Briser un serment mineur.
2 Avoir la preuve de ne pas être aussi vertueux qu'on le pensait. Ah je peux te faire confiance, hein ? Ah tu m'as jamais posé de lapin, hein ? Ben tiens, ça t'est tellement jamais arrivé que j'ai tout noté, regarde : le 19 novembre, le 3 décembre, le 17 aussi… Et jeudi dernier tiens…
3 Agir en totale contradiction avec les valeurs morales de son éducation. Cracher sur une croix après dix ans de catéchisme, quitter le couvent pour devenir lesbienne, ramener une copine black chez ses parents racistes…
4 Mentir pour cacher ses défauts à des proches qui vous font entièrement confiance.
5 Refuser par lâcheté de céder à une pulsion de Noblesse (voir p.32).
6 Tromper, trahir ou causer une réelle souffrance à des gens qui vous aiment.
7 Réaliser qu'on a mangé de la chair humaine sans le savoir.
8 Agir délibérément à l'encontre d'une pulsion de Noblesse.
9 Tuer quelqu'un qu'on aime.
10 Détruire délibérément l'œuvre de toute une vie.

Fragilisation du Soi

1 Tu n'as aucun symptôme particulier pour le moment, mais il t'arrive de ressentir une certaine dissociation, comme si tu te sentais brièvement aliéné par ta personnalité et tes motivations. Ok, je sais que je suis Greg Stolze. Greg Stolze oui. Mais qui est ce type ?
2 Qui suis-je ? Le moins qu'on puisse dire, c'est que tu te poses souvent la question. D'ailleurs, la moindre allusion au mensonge, à la vérité ou à la promesse, te fait systématiquement te poser des questions sur toi.
3 Les choses sonnent faux. Tes actes, tes paroles, ton attitude : tout a l'air artificiel, comme si tu jouais ton propre rôle au lieu d'être simplement toi.
4 Finie l'introspection, c'est de l'extérieur que tu t'observes désormais. Simple spectateur, trop faible pour se reprendre en main, qui voit ses lèvres articuler et son corps bouger sans le moindre contrôle…

Endurcissement du Soi

1–3 Les gens te trouvent parfois fragile, voire un peu artificiel, mais tes conflits intérieurs restent encore bien sagement à l'intérieur.
4–5 Tu as tellement l'air "bizarre" que même quand tu ne mens pas, les gens ont souvent du mal à te croire.
6–7 Amis, parents, amants… Toutes ces vieilles relations, tous ces visages autrefois chers à ton cœur, tu les vois aujourd'hui sans rien éprouver d'autre qu'une vague impression de familiarité…
8–9 Quand tu parles, il t'arrive de devoir réfléchir pour savoir si tu mens ou si tu dis vraiment la vérité. Le vrai et le faux n'ont plus la même importance qu'avant. Avant que tu commences à te mentir à toi-même…
10 Tu es devenu une ombre. Une ombre dont la vie se résume aux aspects essentiels, une ombre sans passion, sans goût pour la musique, sans envie de paraître ni de prendre plaisir. Une ombre de toi-même, dans un monde qui t'échappe…

DEVENIR INSENSIBLE

A force de voir des horreurs, beaucoup finissent par perdre jusqu'à la faculté d'avoir peur. Les flics savent ça. Les légistes, les assistantes sociales, tous ceux qui possèdent un paquet de points d'Endurcissement en viennent à se blinder contre certaines horreurs. Si ça t'arrive à toi, si toi aussi tu finis par noircir les dix cases d'une des Peurs, alors tu deviendras comme eux. Blasé. Insensible. Endurci au point que plus rien ne pourra menacer ta chère santé mentale.

Et ça craint.

La peur nous rend vulnérables, c'est vrai. Mais elle fait de nous des êtres humains. A force de cocher des cases d'Endurcissement, tu vas t'insensibiliser jusqu'à ne plus rien ressentir. Plus de peurs, plus d'angoisses, plus rien. Endurci peut-être, mais endurci au point d'être coupé du monde, enfermé dans ta propre prison émotionnelle, incapable de partager la moindre expérience sociale avec ton entourage… Tu sais le nom que ça porte ?

Etre un sociopathe.

* Tu deviens sociopathe quand tu as coché les dix cases d'Endurcissement d'au moins deux catégories de peur, ou lorsque tu arrives à un cumul de trente-cinq Endurcis sur les cinq.
* Dès lors, tu ne peux plus faire appel à tes Passions : Noblesse, Rage et Peur ne représentent plus rien pour toi. Tu ne peux plus y faire allusion et bien sûr, elles ne te donnent plus droit au flip-flop sur tes jets.
* Si tu joues un Avatar, ton personnage ne peut plus utiliser sa compétence d'Avatar tant qu'il n'a pas reçu des soins. Les Avatars entretiennent une relation empathique avec l'inconscient collectif, alors un Avatar sociopathe, c'est moyen.

DEVENIR FOU

Chaque fois que tu rates un Test de Stress, tu coches une case Fragilisé sur l'Echelle de Folie appropriée, et tu subis un choc qui se traduit par un accès de panique, de paralysie ou de frénésie.

Si tu choisis de céder à la panique, tu dois t'enfuir le plus vite et le plus loin possible de ce qui te fait peur, sans pouvoir effectuer d'autre action.

Certains événements sont assez traumatisants pour provoquer une paralysie, un sentiment d'impuissance qui se transforme vite en panique et en résignation. Te voilà cloué au

sol, incapable de bouger tant que la frayeur te noue les entrailles. La crise peut être silencieuse comme entrecoupée de sanglots et de cris de détresse.

La frénésie parle d'elle-même : tu te rues sur l'origine du malaise pour t'acharner dessus, mordre, cogner, cribler de balles ou frapper avec tout ce qui te tombe sous la main. Tu es suffisamment conscient pour utiliser tes armes, mais ta science du combat se limite à des attaques frontales : ni esquive, ni manœuvre, ni double salto arrière.

A partir du moment où tu as choisi ta réaction, tu dois t'y tenir jusqu'à ce que la source de ta peur ait complètement disparu, quitte à rester tétanisé face à un ennemi qui s'acharne sur toi. Ca risque de mal finir, mais c'est comme ça.

La bonne nouvelle, c'est que tu es épargné de Tests de Stress pendant toute cette période. Vu ton état, rien d'autre ne peut t'affecter et tu n'as donc pas à faire de nouveaux jets.

Exemple : En plein combat, alors que tu frappes ton adversaire à grands coups de barre à mine, tu vois soudain ton arme lui traverser le bras sans rien lui faire, comme s'il s'était dématérialisé. Ton ennemi est un Adepte, et ce qu'il vient de faire t'expose à un Test de Surnaturel de rang 3… que tu échoues. La frénésie s'empare de toi : tu fermes les yeux et tu frappes de plus belle, mais il se défend par une attaque magique et t'arrache des morceaux de chair à mains nues ! En temps normal, toute victime d'une attaque de Magie réussie aurait dû effectuer un Test de Surnaturel de rang 5, mais dans l'état où tu es, pas la peine de lancer les dés. Tu ne coches donc qu'une case Fragilisé, pour traduire l'échec de ton premier jet.

SOUTIEN MENTAL : AVANT LA FOLIE

Tant que ton cas n'est pas complètement irrécupérable, c'est-à-dire tant que tu n'as pas coché les dix Fragilisés d'une de tes Echelles de Folie, tu peux encore te faire soigner en t'adressant à un spécialiste : psychothérapeute, assistante sociale, conseiller philosophique ou n'importe quel autre professionnel en qui tu as confiance. Naturellement, tu ne peux pas te soigner seul, même si tu penses être le seul professionnel en qui tu as confiance…

Les compétences de ton interlocuteur sont définies par le meneur de jeu, qui en fixe le score et les domaines d'application. Après quelques séances préliminaires visant à instaurer un climat de confiance, il te demandera d'effectuer un jet d'Esprit et fera un Test de compétence Psychanalyse pour le professionnel. Cette procédure se répètera ensuite à chaque nouvelle séance.

* Chaque réussite comportant un double, que ce soit sur ton jet ou sur celui de ton thérapeute, te permet d'effacer un Endurci ou un Fragilisé de ton choix.
* Chaque fois que vos jets sont tous les deux réussis, tu peux également effacer n'importe quel Endurci ou Fragilisé.
* Si tu réussis et qu'il échoue, tu peux effacer un Fragilisé.
* Si tu échoues et qu'il réussit, tu peux effacer un Endurci (mais tu peux également ne rien changer du tout, si tu considères avoir "résisté" à la thérapie).
* Enfin, chaque fois que vous obtenez tous les deux un double réussi, tu peux effacer jusqu'à trois Endurcis ou trois Fragilisés dans la jauge de ton choix. Attention : jusqu'à trois cases, mais une seule jauge, sans possibilité de les répartir ou de les garder pour plus tard.

Autre solution : si la situation ne peut attendre, il est possible de bénéficier de soins psychologiques d'urgence, qui agissent uniquement sur les Fragilisés. Si quelqu'un possède la compétence Psychologie dans ton entourage, il peut essayer de t'aider si tu lui demandes d'agir dans l'heure qui suit ton jet d'Esprit raté. Dans les faits, ce type de soins d'urgence évite que les victimes développent des séquelles à long terme. En intervenant rapidement, le thérapeute peut mettre le traumatisme en perspective avant que la personnalité du patient ne commence à s'altérer. Si tu peux bénéficier de cette aide, n'hésite pas. La procédure est simple : si le jet du psychologue est réussi, tu peux immédiatement effacer une case Fragilisé.

FOLIE PERMANENTE

A partir du moment où tes cinq cases de Fragilisation sont cochées dans une catégorie, tu n'as plus à faire de jet lorsque tu te retrouves confronté à ce type de peur. Tu réagis juste en fuyant, en te figeant ou en passant en frénésie, exactement comme si avais raté ce jet. Bien sûr, si tu possèdes plus de cases Endurci que le rang de cette peur, tu ne subis aucun effet. Sinon, tu pètes les plombs gratuitement, et la vie continue.

Bon, ça a l'air simple comme ça, mais ce serait trop beau. Déjà, au moment où tu noircis la cinquième case de Fragilisation, tu contractes un trouble mental, une folie permanente dont tu vas devoir définir la forme avec ton meneur de jeu. Essaie de trouver un dérangement qui soit un minimum en rapport avec tes passions et ton obsession, vu que ce trouble a toutes les chances d'affecter tes motivations profondes, et dis-toi bien que la folie n'empêche pas forcément de mener une vie normale. Enfin, presque normale. Disons que tu peux devenir fou sans te transformer en monstre du jour au lendemain. Plein de gens sont fous tu sais, et personne ne s'en rend compte…

Autre chose : tu ne peux développer qu'une seule folie par catégorie, même si tu subis un nouvel échec automatique dans une catégorie où tes cinq cases sont déjà noircies. Une seule par peur. Et c'est largement suffisant.

Quelques exemples de folies permanentes ?

- **Phobie**. Si quelque chose a réussi à te rendre fou, autant dire que tu risques d'en avoir une peur bleue. Dès lors, chaque fois que quelqu'un l'évoquera devant toi, que tu tomberas sur une image ou un objet qui la représente, tu devras effectuer un test d'Esprit pour ne pas céder à la panique ou te figer de terreur. Si tu y es confronté directement, pas besoin de lancer les dés : tu tombes automatiquement en état de choc.
- **Traumatisme**. Comparable à la phobie, mais lié à un détail contextuel de l'événement plus que par un de ses déclencheurs. Par exemple, si ton père te battait tous les matins avant de partir travailler, c'est l'odeur du café ou le bruit de ses clefs qui pourra te faire transpirer et trembler de terreur.
- **Flash-back**. Egalement connu sous le nom de "désordre post-traumatique", le flash-back est un violent afflux de souvenirs libérés par un détail rappelant une scène douloureusement vécue. Tu peux aimer le café et en boire régulièrement sans qu'il se passe rien, jusqu'au jour où son odeur te montera au cerveau et te fera revivre une raclée paternelle. Café du matin, bruits de pas dans l'escalier, réveil en pleine nuit : le moindre détail peut te plonger dans le passé, comme ces vétérans paniqués par les feux d'artifice ou la zone tropicale d'un zoo, qui leur rappellent leur Vietnam.
- **Black-out**. D'un jour à l'autre, tu peux perdre conscience et te mettre à errer, sans but, comme un zombie hanté par sa propre mémoire. Ces phases de black-out, également appelé "état de fugue", peuvent durer plusieurs jours et t'amener à parcourir de grandes distances. Généralement paisible, tu te contentes de marcher, l'air sonné, et tu ne gardes aucun souvenir de tes fugues quand tu reprends conscience. Les événements perçus comme des menaces te font généralement sortir de ta torpeur, et la présence d'amis, de proches dignes de confiance, t'aide souvent à éviter le déclenchement des crises.
- **Comportement compulsif**. Tes souvenirs traumatisants, tu les apaises en te noyant dans un des nombreux paradis artificiels du monde moderne, en vente plus ou moins libre. Alcool en tête, économique et accessible, suivi de près par la marijuana, l'héroïne et les anti-dépresseurs, terriblement efficaces pour calmer ta douleur et te vider le cerveau. Amphétamine, crack, coke ? Plus chimiques et plus lourdes, mais pour une fois que tu as l'impression de garder le contrôle…

- **Comportement obsessionnel**. Tu as développé un intérêt malsain pour quelqu'un, quelque chose, un objet, un rituel que tu considères comme l'instrument de ta guérison. A tort ou à raison, tu t'es persuadé que ça t'a sauvé, que ça te sauvera encore, et que ton salut passe nécessairement par cette personne ou cet objet. La proximité de ton médicament-transfert devient obsessionnelle et tu cherches à voir cet homme le plus souvent possible, à toucher cet objet de la main, à répéter cette action miracle… Si tu venais d'ouvrir une Bible au moment où l'avion s'est écrasé, ton obsession pourra te pousser à toujours en avoir une sur toi, à porter un rosaire, à murmurer des versets…
- **Illusion**. Tu crois dur comme fer à quelque chose de faux, et ça apaise ta souffrance. Les illusions générées en réponse à un trauma peuvent aller jusqu'au déni pur et simple de la réalité, en passant par des formes d'affabulation très élaborées qui tentent de rationaliser ou de donner un sens à ce qui t'est arrivé.

SOUTIEN MENTAL : APRES LA FOLIE

Le terme de folie "permanente" n'est pas tout à fait approprié, car même si le fléau pourrit ta psyché chaque jour davantage, une folie n'est permanente que si tu ne fais rien pour la soigner. Sortir de la démence n'a rien d'une partie de plaisir, et entre nous, consulter un spécialiste si tard, c'est un peu comme fermer la porte d'un enclos vide depuis des mois : ça fait longtemps qu'il n'y a plus de vache.

Pour te débarrasser d'une folie permanente, tu dois aller voir un thérapeute et chercher à effacer cette ultime case de Fragilisation qui t'a fait vriller le cerveau. Il risque de te suggérer un internement médical, une bonne idée dans ton cas, et tu devras faire tes valises, abandonner ton job, aller vivre dans un centre de repos et y rester jusqu'à ce que tu ailles mieux. C'est long, mais comme tu l'imagines, tenter une thérapie classique à ce stade prendrait encore plus de temps.

Après chaque mois passé dans une maison de repos médicalisée, ou au terme de six mois de thérapie classique, ton thérapeute et toi pourrez lancer les dés : jet d'Esprit pour toi, Test de Psychologie pour lui. Si les deux sont réussis, tu pourras te sentir soulagé et revenir à seulement quatre cases de Fragilisation. Soulagé hein, pas tout à fait stable, mais suffisamment clair pour quitter l'hôpital et reprendre une thérapie classique dans des conditions normales. Si un seul des deux jets est raté, tu gardes ta camisole. Et non, désolé, les doubles n'ont aucun effet.

Inutile de préciser qu'une nouvelle thérapie est vivement conseillée, si tu parviens à sortir d'une cure en institut. Déjà parce qu'elle te permettra de continuer à effacer ces sales petites cases de Fragilisation, mais surtout parce qu'au moindre faux pas, au premier jet d'Esprit raté dans ta catégorie fétiche, tu replonges illico dans ton pyjama blanc…

QUELQUES TRUCS A SAVOIR

D'AUTRES TYPES DE FOLIE ?

Comme tu l'auras remarqué, pas de schizophrénie ni de personnalités multiples dans la liste d'exemples. Pourquoi ? Parce que ces troubles mentaux sont souvent fantasmés, mal compris ou mal interprétés par la plupart des gens, et qu'il nous semblait inutile d'en rajouter une couche.

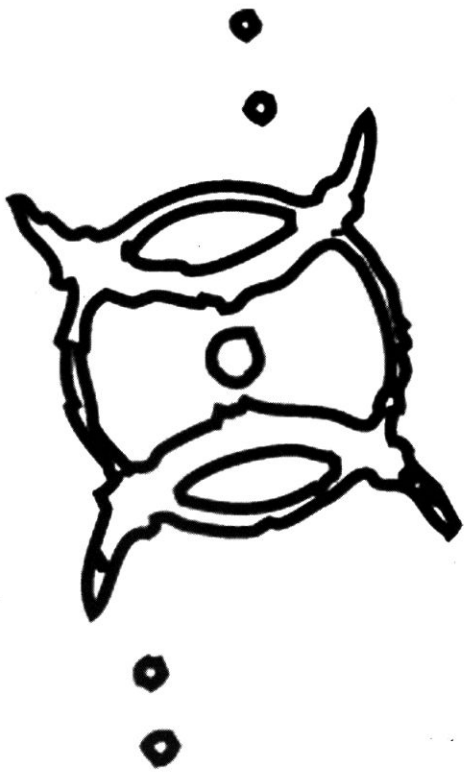
Les TPM, les Troubles de la Personnalité Multiple, résultent généralement de traumatismes graves et répétés survenus au cours de l'enfance. De la bouche même d'un professionnel : les victimes de ce genre de traitements n'ont que trois solutions : la catatonie, la mort et la création de personnalités multiples. Tu n'es plus un enfant, ton personnage est adulte, tu n'es ni mort ni prostré, donc tu dois vivre avec ton traumatisme, pour le meilleur et pour le pire.

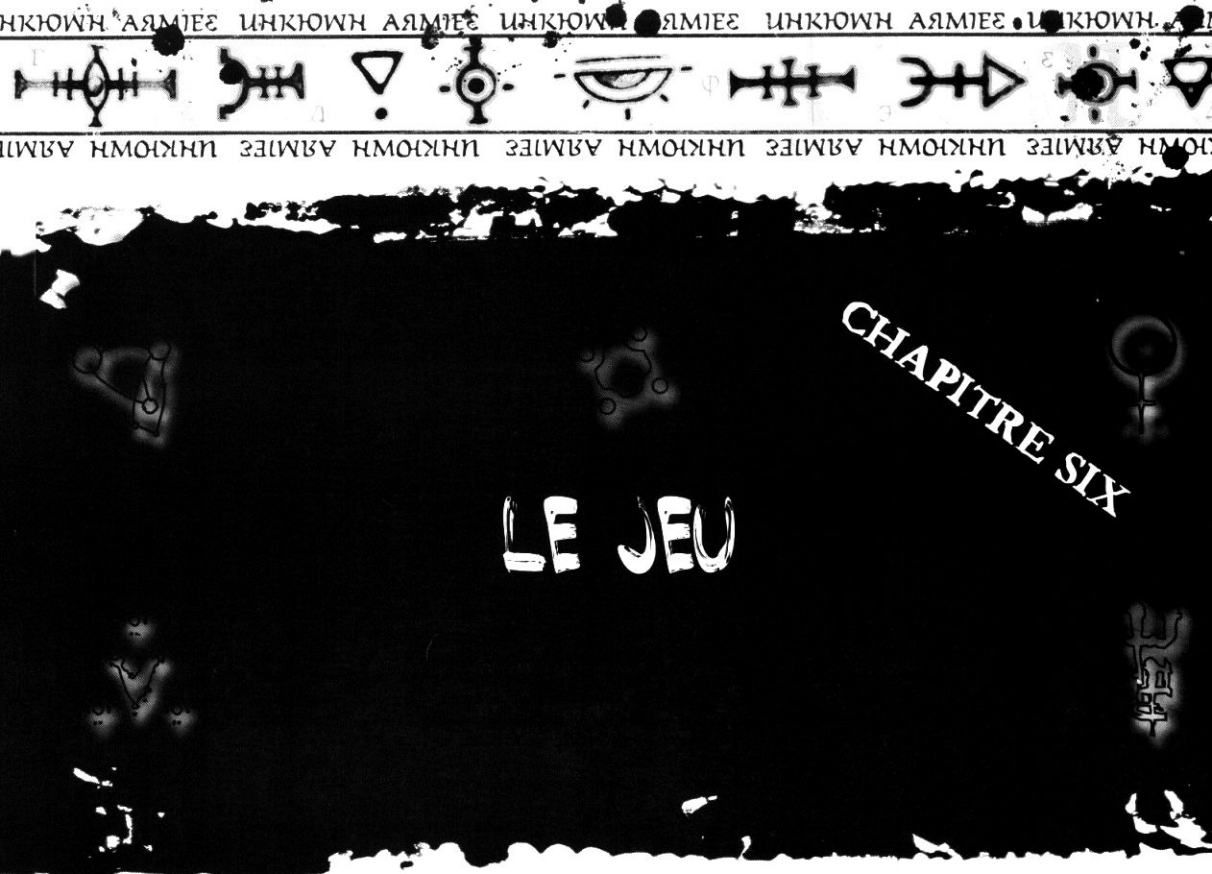
Des personnalités multiples, donc. Ok, mais attention: à vouloir gérer deux personnalités, tu risques de sombrer dans la caricature et de mal gérer ton rôle. N'oublie pas que tu n'incarnes pas deux personnages, mais un personnage doté d'une personnalité double.

Voilà pour la mise en garde spéciale TPM, passons au cas de la schizophrénie. On confond souvent ces deux pathologies, et c'est vrai qu'elles se basent toutes sur un dérèglement du soi, mais là où le soi se fragmente en plusieurs individualités pour un cas de TPM, la schizophrénie agit par une destruction, une fragilisation du Soi qui expose le sujet à des difficultés d'appréhender et d'interagir avec le monde extérieur. De plus, certaines découvertes laissent à penser que la schizophrénie possède des origines physiques et neurologiques. Vu le succès de certains psychotropes lors des tentatives d'atténuation des symptômes, l'importance d'un désordre chimique ne peut être négligée et pour jouer un schizophrène, il faudrait se pencher sur la composition chimique du cerveau autant que sur les événements déclencheurs des premières manifestations. Pas super évident, hein.

Complexe et mal comprise, la schizophrénie a donc volontairement été laissée de côté. En plus d'être nombreux et variés, les symptômes de cette pathologie sont tellement spécifiques que pour avoir du sens au cours d'un scénario, l'intrigue devrait presque exclusivement reposer sur la schizophrénie.

Au final, tous les choix se discutent et cette mise en garde n'est qu'une proposition. Si l'un de vous tient vraiment à jouer un schizophrène ou un sujet atteint par une de ces deux afflictions, aucun problème. Prenez juste le temps d'y réfléchir avant de commencer à jouer, renseignez-vous sur ces deux maladies, ne devenez pas schizo sur un coup de tête et évitez de trop manipuler ces concepts sans être bien informé.





Tu en sais des choses maintenant, dis-moi… Tu te connais à peu près, tu sais ce dont tu es capable et comment progresser, tu vois comment te comporter lors d'un combat (quitte à enfiler ton jogging de sprinter en quatrième vitesse) et tu t'es même entraîné à sangler ta camisole, histoire d'être fin prêt quand tu pèteras les plombs. Impressionnant… Tout ça c'est bien joli, mais concrètement, qu'est-ce que tu vas en faire ? Allez, on passe aux choses sérieuses. C'est l'heure de jouer.

EN ROUTE !

Histoire qu'on soit bien d'accord, il n'y a ni Guide du Routard de l'Underground, ni Manuel Secret de la Magie et des Cultes Pour les Nuls. N'imagine pas que les infos vont te tomber tout cuit dans le bec : il va falloir te débrouiller tout seul, passer pas mal de temps dans les bibliothèques, ou chercher l'aide d'un mentor. Si tu veux mettre toutes les chances de ton côté, commence par définir ton but, laisse-toi guider par ton obsession, fais confiance à tes passions et surtout, surtout, attends-toi à avoir des problèmes.

Le secret pour trouver l'Underground, c'est de se l'approprier. Plus ton groupe et toi serez actifs, plus vous en apprendrez et plus vous attirerez l'attention sur vous. Décider qu'on fait partie de l'Underground, c'est comme mettre une pancarte « Underground friendly » sur la porte de son bar : ça interpelle les bonnes personnes, ça rassure la clientèle et tôt ou tard, quelqu'un poussera la porte pour te taper sur l'épaule.

Alors tiens-toi prêt. Fais comme si tu faisais partie de l'Underground, et l'Underground viendra à toi.

TON BUT

Qu'est-ce que tu cherches au juste ? Ton groupe a bien un but, mais toi ? Tes motivations peuvent coïncider avec celles de ta bande, mais tu peux aussi te servir de ton groupe comme d'un simple moyen d'arriver à tes fins, qu'elles soient plus égoïstes, plus altruistes ou plus modérées. Alors quoi, la puissance ? La richesse ? Le plaisir ?

La première question que tu dois te poser, c'est : jusqu'où tu es prêt à aller ? Des risques, tu vas en prendre, mais tu irais jusqu'à mourir pour ça ? Tu accepterais de sacrifier un ami ou juste de perdre ton job ? Plus ton but sera vital pour toi, plus il prendra de place dans ta petite vie paisible et plus tu te rapprocheras de l'Underground.

Une fois ton but fixé, note-le quelque part et réfléchis à la manière dont tu comptes l'atteindre. Ces détails sont très importants, car si tu veux braquer une banque pour te mettre au vert, la première chose à faire sera de t'acoquiner avec les bonnes personnes.

Quelques exemples de fins et de moyens, histoire de justifier tout ça :

- **La vengeance**. Quelqu'un a tué ton petit frère, et ce quelqu'un va payer. Le fumier qui a pressé la détente déjà, et ensuite tous les autres : tous ceux qui ont participé de près ou de loin vont déguster. Cette organisation, cette faction qui considérait la mort de ton frère comme une nécessité, tu vas la détruire jusqu'au dernier maillon, homme par homme, élément par élément. Mais tu auras besoin de bras pour ça. Besoin de ceux qui savent, ceux qui connaissent la rue, ceux qui savent se battre et ceux qui comme toi, ont une bonne raison d'en vouloir à ces pourris. Les ennemis de tes ennemis sont tes amis, pas vrai ?
- **La compréhension**. Ta première expérience continue de t'obséder, les circonstances de ton événement déclencheur sont encore



trop floues, trop mystérieuses, pour que tu continues à vivre en te voilant la face. Tu ne peux plus les ignorer. Alors tu vas tout reprendre à zéro. Tu vas retourner là où ça s'est passé, tu vas revivre la scène et chercher des témoins de la même expérience. Des gens qui sauront te répondre, qui t'apprendront ce qu'ils savent. Et qui donneront enfin un sens à ta vie.

- **L'indépendance**. Ta vie ne ressemble à rien. Toujours chez tes parents, un job sans intérêt, une existence minable… Et cette passion qui te dévore, cet appétit de vivre qui t'obstine au point de t'empêcher de dormir. Ta vie ne te plaît pas : brûle-la. Détruis ton ancien «toi» et deviens autre chose, lâche ce boulot, fais tes valises, monte dans un bus et fonde une nouvelle vie loin des ruines de l'ancienne. Profite de chaque rencontre, laisse parler les regards et tu finiras par te sentir moins seul. Ils l'ont aussi, cette petite flamme. Tous les quêteurs l'ont.
- **L'appât du gain**. Ce que tu veux ? La super caisse. Et les fringues qui le font, et la villa de milliardaire, et des colliers de diamant pour tes pit-bulls de garde. Tu veux que le gratin du showbiz vienne boire du champagne au bord de ta piscine, et tu veux qu'ils lèchent tes pieds. Développement personnel ? Devenir quelqu'un de meilleur ? Rien à battre de l'illumination : tu veux du blé. Un maximum de blé. Tu veux ce que dont rêvent tous ces cons qui parlent d'altruisme et de justice sociale, rêve américain, récompense du mérite : tout le monde veut du blé. Sauf que ça se trouve pas comme ça. Si tu veux palper vite, va falloir que tu trouves un plan salement juteux. A moins que tu préfères commencer balayeur et gravir les échelons à la sueur de ton front ? Non, hein ? J'en étais sûr.
- **L'ambition**. Dans la vie, il y a ceux qui prennent ce qu'on leur donne, et il y a ceux qui prennent ce qu'ils veulent. La différence entre les deux ? Le pouvoir. Concrétiser ses rêves, faire aboutir ses projets, ses envies : obtenir ce qu'on veut, peu importe ce que c'est. Sans pouvoir, un démon est aussi pathétique et minable qu'un saint. Pas besoin d'ambition ni de but à long terme, obtenir du pouvoir est déjà une fin en soi.
- **L'altruisme**. Les gens souffrent, et tu veux les aider. Le monde n'est peut-être ni juste ni facile à vivre, mais tu es convaincu qu'on peut le rendre meilleur. Ne rien faire, laisser régner la cruauté et l'égoïsme, même en se contentant de détourner le regard, c'est ça être quelqu'un d'humain ?

Une dernière chose au sujet de ton but : dis-toi bien que ceux qui obtiennent tout ce qu'ils désirent sont morts. Au final, ce n'est pas tant le but que le voyage lui-même, la route à accomplir entre ton point de départ et ta destination, qui risque de rendre ta vie intéressante à vivre. Ne sois pas comme tous ceux qui commencent par lire la dernière page d'un roman : vis pleinement chaque journée, chaque rencontre, et fais de ton parcours une succession d'étapes et d'expériences. Pense à ces poupées russes, glissées les unes dans les autres. Ton but final est comme la plus grande d'entre toutes : évidente, colorée, impossible à rater. Mais à l'intérieur, toutes les petites poupées sont autant d'expériences à venir, surprises, moments précieux : savoure-les jusqu'au dernier.

TON OBSESSION

Ton obsession est au cœur de ta vie, que tu le veuilles ou non. Tu y penses malgré toi quand ton esprit s'égare, tout t'y ramène, tout tourne autour. Ton obsession est tout.

Rien n'empêche qu'elle soit liée à ton but ou à celui de ton groupe, mais l'obsession doit rester quelque chose de beaucoup moins concret. Si ton but dans la vie est de gagner un million de dollars, tu peux peut-être y parvenir. Mais si tu es obsédé par la richesse, tu n'en auras jamais assez…

Au final, ton but définit ce que tu cherches à atteindre concrètement, tandis que ton obsession traduit ta vision du monde.

Admettons que tu veuilles… être un dur, par exemple. Ton objectif sera de devenir plus fort, plus dangereux, mais ton obsession teintera également la moindre de tes réactions. Si tu vois deux gars tomber d'accord au terme d'une négociation, tu penseras certainement que chacun d'eux était assez déterminé pour imposer sa volonté à l'autre. Si un type que tu détestes se prend trois balles dans le ventre, tu le détesteras toujours autant, mais tu auras sans doute du respect pour lui – toujours debout avec trois balles, costaud le type hein. Ton obsession affecte tout, jusqu'à l'achat d'une voiture. Ce que tu veux, c'est une caisse solide pas vrai ? Un truc massif, avec un bon châssis et une bonne carrosserie, histoire d'encaisser les chocs. Tous tes choix devront te ressembler, traduire ce que tu es vraiment, et te donner l'image de ce que tu veux être. C'est ça, une obsession.

A côté de ça, quelqu'un d'obsédé par l'argent verra les mêmes détails sous un jour complètement différent. Dans le cas de la négociation, il se dira que les deux protagonistes ont agi en hommes d'affaires raisonnables, et si son pire ennemi se relève après la fusillade, il sera surtout dégoûté d'avoir passé des jours à le traquer pour rien, voire de calculer le temps qu'il lui faudra avant de le retrouver et de mesurer le nouveau potentiel d'un adversaire blessé et sûrement vert de rage. La voiture ? Oh, cherche pas va. Soit il opte pour une citadine bon marché, histoire de sauvegarder son capital et d'investir avec sagesse et parcimonie, soit il s'offre le dernier coupé BMW. Parce qu'il le vaut bien.

Maintenant tu sais. Ton obsession est un prisme, une loupe par laquelle tu analyses le monde. Un miroir déformant, au beau milieu de ton salon.

TES PASSIONS

Tes passions aussi comptent beaucoup pour toi. Elles bouillonnent, elles te poussent, plus puissantes que la raison ou l'intellect, plus fortes que la volonté ou les drogues.

Lorsqu'elles se déclenchent, tes passions te font perdre une partie de ton contrôle. Tu connais cette sensation, ces instants où le vernis s'effrite et où tu apparais vraiment tel que tu es, sans masque ni retenue. Ces moments où tu te sens vraiment en vie. Tes passions peuvent se manifester n'importe où, quitte à te mettre en danger, et surtout quitte à s'opposer à ton but ou à ton obsession. Oui, les passions ont cette force, et les réfréner, c'est se freiner soi-même.

Certains parviennent tout de même à canaliser leurs passions. C'est toujours difficile, mais tu peux y arriver toi aussi. Tu te retrouves en pleine négociation, ambiance tendue, atmosphère électrique, et quelque chose attise la Rage qui sommeillait en toi… Tu sais que tu vas t'emporter, mais au lieu de laisser la colère exploser : utilise-la, affirme-la et fais-en une arme dans ce combat oral. Ta pulsion de Rage peut t'aider à gagner. Si tu la contrôles.

Tes passions, le meneur de jeu ne manquera pas de les exploiter pour créer des situations dangereuses, voire mortelles. Alors ne les réprime pas. Accroche-toi à elles, canalise-les, utilise-les… Deviens passion.

OUVRIR TON ESPRIT

A part mourir, la pire chose qui puisse t'arriver est sans doute de devenir fou. Expérience traumatisante et déstabilisante à souhait, sans parler de la performance d'acteur, la folie n'a rien d'un prétexte pour faire n'importe quoi. C'est une trahison. La trahison ultime : celle de son propre esprit.



La folie te laisse totalement démuni, car elle supprime ta capacité à faire des choix. Ton esprit a été soumis à de telles pressions que si la panique te gagne, il ne restera plus que tes instincts les plus primaires pour réagir. Tu te battras bec et ongles. Tu fuiras le plus loin possible, sans jamais te retourner. Ou tu resteras immobile, muet comme une carpe, prostré comme une tortue terrorisée dans sa carapace, à prier pour que personne ne vienne te planter un hameçon dans la joue.

Mais c'est après cette crise que la folie prendra vraiment sa dimension malsaine. La maladie mentale ne change pas fondamentalement ta personnalité, elle ne la recouvre pas, mais en accentue chaque détail, chaque particularité, jusqu'à te transformer en une horrible alternative à toi-même. Si tu étais plutôt quelqu'un de prudent, la folie te poussera peut-être à une violence extrême — mais seulement si cette prudence affichée ne servait qu'à masquer une colère savamment refoulée. Au contraire, si la prudence était vraiment dans ta nature, la folie risque de provoquer des accès de paranoïa et t'amener à être incroyablement, extraordinairement, irrationnellement, bref : beaucoup trop prudent. Mais toujours pas assez à ton goût.

Céder à la démence traduit l'échec de ton moi rationnel, la mort de toutes tes options. Privé de tout sens du jugement, tu te retrouves incapable de choisir une option parmi celles qui t'auraient semblé raisonnables autrefois.

Quand tu en arrives là, il ne te reste plus rien. Rien d'autre que ta folie.

FERMER TON ESPRIT

Te blinder contre tout ? Ca ne te mènera nulle part. Ne jamais rien ressentir, vivre à moitié dans le coma, c'est ça que tu veux ? Là aussi, le nombre de tes options va sacrément diminuer. Avec une vie émotionnelle complètement bâillonnée, c'est sûr que tu n'auras plus peur quand il t'arrivera des trucs horribles, mais les rares moments de bonheurs de ton existence, ceux-là non plus tu ne pourras plus les apprécier. Tu seras si détaché que plus rien ne pourra t'affecter.

C'est comme s'il y avait une « jauge d'énergie » pour les émotions. Si tu t'endurcis trop, tes batteries émotionnelles tombent à plat, et tout dégringole derrière. Plus de raison de faire quoi que ce soit, vu que tu n'en retires aucune satisfaction. Ni plaisir, ni gratification, ni fierté du devoir accompli, rien. Tout perd son sens.

Rien ne t'empêche de t'aventurer un peu sur cette voie. Si tu penses que ça peut te faire vivre quelques expériences ou créer des interactions intéressantes au sein de ton groupe, ne te prive pas. Mais fais juste attention de ne pas aller trop loin. Les liens qui t'unissent à tes petits camarades ne résisteront pas à ton apathie. Alors, confronte-toi au problème et tâte un peu le terrain, puis reconstruis le pont, direction la vraie vie.

Quand tu te sentiras prêt à démarrer une thérapie, ne te contente pas de lancer les dés. Décris. Qu'est-ce qui s'est passé, comment tu es en arrivé là ? Les autres membres du groupe pourront t'aider, en jouant le rôle d'autres malades inscrits aux mêmes séances collectives par exemple. Ils te poseront des questions pour t'aider à mieux comprendre ce qui s'est passé. Et là, tu pourras lancer les dés.

CIVILITES D'USAGE

L'Underground n'a rien de physique, c'est un espace conceptuel, à la fois concentration d'idées bouillonnantes et réseau social très fort. Les concepts ne survivent pas longtemps hors des zones de l'esprit : un espace conceptuel n'existe que par l'interaction des gens qui le fréquentent.

La façon dont tu y communiqueras sera guidée par tes buts personnels et de ceux de ton groupe, mais aussi par ton obsession, tes passions, et ton état mental. Parfois, tu auras à faire preuve d'audace et d'opportunisme, et parfois, mieux vaudra te taire et rentrer dans le moule. D'où l'intérêt d'apprendre à t'adapter à la situation.

Au sein de ton groupe, tu devras parfois te retenir et laisser couler. Bien sûr, si Machin te bouscule ou que Machine te ridiculise, tu vas forcément réagir, mais n'oublie pas que vous formez un groupe. Pas une bande de punks en train de zoner. Apprends quand aller au conflit et quand faire profil bas, et dis-toi qu'aucun groupe ne se forme sans de vraies bonnes raisons. Si tu n'avais pas ce caractère bien trempé, jamais tu n'aurais rencontré tous les autres. Et si vous êtes ensemble, c'est parce que vous cherchez la même chose. Une fois l'orage passé, ce genre de crise peut même vous rendre plus soudés, vous aider à mieux vous comprendre et à accepter la vraie nature de chacun. Alors choisis bien ton moment. Ambiance calme, mode convivial, petits plans entre amis et discussions posées ? Ok, là tu peux dire ce que tu as sur le cœur.

Même chose avec tous ceux qui ne font pas partie du groupe. En société, montre le visage que tu as envie de montrer. Ce qu'on attend de toi de toutes façons. Comporte-toi comme tu veux que les autres te perçoivent, même si ça implique de te travestir ou de masquer certains détails. Là encore, certains moments seront plus appropriés que d'autres pour te montrer sous ton vrai jour, mais arrange-toi pour que ton paraître ait toujours l'air volontaire et assumé. En clair, ne fais pas juste comme tout le monde.

Le conflit n'est pas la seule façon de communiquer. Comme c'est écrit sur certaines cartes de vœux : prends le temps d'apprécier le doux parfum des fleurs… Si quelqu'un te rend service, ne le laisse pas filer sans rien dire. Réagis. Interagis. Mêle-toi aux autres. Crée des liens avec les gens que tu rencontres, ne te contente pas de rester assis sur le bord de la route, à regarde bêtement les autres s'activer devant toi. Tu veux avoir ta place dans le monde ? Alors prends-la.

A TOI DE JOUER

L'Underground ne fait pas de publicité. Si tu comptes vraiment y arriver un jour, il va falloir poser un tas de questions, et dis-toi bien que plus tu vas creuser, plus tu vas trouver d'énigmes. Allez, quelques petits conseils pour chercheur d'Underground en herbe.

TIRER LES VERS DU NEZ

Appeler quelqu'un de haut placé et réussir à lui faire dire des trucs qu'il aurait dû garder pour lui. Tellement brillant que c'en est presque devenu un art. Tu as le choix entre l'approche frontale, basée sur le mensonge et l'intimidation, et l'approche en finesse. Tu peux te faire passer pour un flic, un agent de la CIA, un employé de l'office du logement, ou bien tu peux simplement engager la conversation, genre aimable, sans te pré-

senter comme le représentant de la moindre autorité, et rester très attentif. Genre bonjour, voilà, je vous appelle au sujet de l'incident de l'autre soir. Les sécurités ont été forcées ou… Hum?

Bien sûr, il se peut qu'il n'y ait aucun témoin des mystérieux événements qui t'intéressent. Dans ce cas, vérifie les archives administratives, les plans du cadastre, les anciens journaux locaux… Et n'oublie pas de faire une recherche sur Internet.

En parlant d'Internet, pourquoi ne pas dépenser quelques dollars — enfin, quelques milliers de dollars pour un pro — en vue de récupérer des relevés de cartes de crédit, des traces de commandes en ligne ou même un dossier médical ? Illégal ? Bien sûr que c'est illégal, mais au point où tu en es, tu vas pas me dire que la légalité t'empêche vraiment de dormir…

INFILTRER LES LIEUX

Si tu veux vraiment arriver à tes fins, rien ne vaut une bonne vieille intrusion. Engage un pro pour relever des empreintes et paie quelqu'un d'autre pour qu'il les compare aux bases de données. Tu as trouvé un cheveu frisé par terre ? Graisse la patte d'un labo pour qu'il le compare aux échantillons récupérés chez tes ennemis. L'ADN est ton ami, les entreprises qui bossent dessus aussi. Quand on voit des publicités pour le service « 1-800-C'est-qui-le-père ? » spécial mères célibataires, tu te dis bien que la vie privée n'est plus ce qu'elle était. Alors te gêne pas.

Entrer là où tu n'es pas le bienvenu, ça peut très vite s'avérer dangereux. Chiens de garde, systèmes d'alarme, agents de sécurité à huit dollars de l'heure : tu fais comment ? Option numéro 1 : engager un professionnel, et c'est tout de suite plus simple. Option numéro 2 : faire ça tout seul comme un grand, et c'est la nuit au poste. Après, c'est vrai qu'on raconte plein de choses sur des types de l'Underground, des types qui traversent les murs, qui font de l'espionnage depuis le plan astral, qui parlent aux morts, qui transforment les chiens en chats et tout ça. C'est du bidon à 90%, mais avec un peu de chance, tu trouveras peut-être le gars qu'il te faut. Il te demandera forcément quelque chose en échange, mais ça tu t'en doutais, pas vrai ?

Mais j'y pense, pourquoi vouloir entrer alors que les gens sortent ? Si tu te sens de jouer les détectives, trouve-toi une caisse de location, planque le temps qu'il faut devant la baraque et en route pour une bonne vieille intrusion – plus facile là, sécurité minimum et toutes les chances de tomber sur des papiers dans les tiroirs du bureau, des fichiers dans l'ordinateur, des clefs qui ouvrent des portes fermées à clefs… Gérer un vrai système de sécurité demande de la rigueur et de la discipline, et dans le genre laxistes, la plupart des gens se posent là. Alors n'hésite pas à exploiter leurs faiblesses pour leur piquer ce dont tu as besoin. Un requin, ça nage, sinon ça meurt.

ANALYSER LES DONNEES

Une fois que tu auras collecté trois brouillons griffonnés à la hâte, douze relevés bancaires et un paquet de photos compromettantes, il faudra bien les assembler si tu veux obtenir quelque chose de cohérent. Lancer les dés ne suffira pas : tu vas devoir résoudre l'énigme. Le meneur de jeu devrait te donner suffisamment d'informations pour te permettre d'assembler toi-même les pièces du puzzle, mais te t'arrête pas aux données matérielles, pense aux actes et à leurs motivations, aux causes et aux conséquences. On cherche à t'empêcher d'avancer? Demande-toi pourquoi, à qui ça profite. Toujours la même question : à qui profite le crime ?

SE FAIRE DES ALLIES

Seul, tu n'arriveras à rien. Il te faut des alliés, pas seulement les autres membres du groupe : d'autres groupes. Et pour ça, y a pas de secret, soit ça les intéresse, soit c'est toi qui les intéresses…

Certains groupes s'impliqueront par intérêt commun. Vous vous ressemblez, vous avez le même but, donc vous vous entraidez et tout se passe pour le mieux tant que tout le monde s'y retrouve.

Pour d'autres, la faim justifie les moyens. Prends le Président Lyndon Johnson par exemple, c'est comme ça qu'il agissait. A l'époque où J. Edgar Je-suis-la-Loi Hoover ruait dans les brancards de JFK et RFK, Johnson a réussi à le remettre à sa place sans jamais s'en faire un ennemi. Tu sais ce qu'il disait sur Hoover ? «Je préfère le voir dans ma tente en train de pisser dehors, que dehors en train de pisser dans ma tente». Ça, c'est un type qui savait utiliser les gens. Alors peut-être que ça t'arrivera de lutter aux côtés d'un vrai psychopathe, mais s'il sait se battre après tout, où est le problème ?

Tu vas vite comprendre que l'Underground est un sacré ramassis de paranoïaques. Ca ne veut pas dire que toute négociation est impossible, mais juste que tu devras composer avec leurs peurs et leurs fantasmes. Face à des gens suffisamment obsédés par leur quête d'identité pour aller jusqu'à transformer leur propre corps, la politesse et les conventions sociales deviennent tout de suite beaucoup plus relatives. Allez, quand tu demandais de l'argent de poche pour acheter des fournitures scolaires et que tu claquais tout en bière avec tes potes, tu crois que c'était glorieux dans le genre je manipule pas les gens ? Dans l'Underground, les gens sont peut-être paranos, mais ils s'embarrassent pas vraiment avec les bonnes manières. Après, c'est toi qui vois.

PERDRE DES ALLIES

Parlons un peu de la trahison. Quand tu te rends comptes que tes alliés te coûtent plus qu'ils ne te rapportent, il est grand temps de couper les ponts. Surtout dans l'Underground, on divorce rarement à l'amiable. Alors mieux vaut assurer ses arrières. Tu peux la jouer à l'envers par exemple, en les persuadant que tu ne vaux rien juste pour qu'ils te laissent tomber comme une vieille chaussette sale, mais fais bien attention à ce que tu dis. S'ils se disent que tu ne vaux rien pour eux, mais que tu ferais bien l'affaire dans le camp d'en face, tu vas avoir droit au baiser de Judas.

Tu peux aussi essayer de les monter les uns contre les autres. Mais là, pas besoin de te dire d'être très, très discret, si tu veux éviter qu'un de tes anciens alliés ne te maudisse jusqu'à la dernière génération, vengeance mortelle en prime. La trahison, c'est du sérieux. Ne néglige aucun détail et arrange-toi toujours pour avoir les mains propres. Tout le monde a des amis, et même le pire des loosers peut passer le relais à un petit frère, un cousin au troisième degré ou un sombre séide qui se lancera à ta poursuite, hurlera ton nom maudit et s'abattra sur toi dans un déluge de flammes, pour se repaître de ton sang… Ça craint.

N'oublie jamais ça : sans allié, tu es mort. Des ennemis, tu t'en feras quel que soit le camp que tu choisis. Tes alliés t'utilisent tout comme tu les utilises. Quelqu'un qui trahit pour toi finira par te trahir toi. Et au final, tel est pris qui croyait prendre.

LIVRE DEUX

LE MONDE DE NOS DESIRS



CHAPITRE SEPT

PLONGEE PANORAMIQUE

BIENVENUE DANS L'UNDERGROUND

Sous le reflet terrestre du Paradis, sous les rues aux noms secrets, il y a le monde de nos désirs. Ce monde, c'est l'Underground. Et tu en fais partie.

Dans l'Underground, personne n'est ordinaire. Visionnaires obsédés, dégénérés mystiques, délinquants bardés de diplômes, païens déchus, érudits renégats, dealers hermaphrodites, vétérans de l'armée aux penchants francs-maçons, habitants des égouts, psychopathes inspirés par « L'Âge de cristal », adorateurs de boîtes en carton, confréries occultes d'employés d'épicerie, disciples de James Dean, terroristes holistes, animateurs de télé-réalité, autistes extralucides, Adeptes du zapping sur la chaîne tantrique, partisans de la théorie du suicide de JFK… Il y a ces enfants élevés comme des divinités, ces acteurs qui refusent d'êtres vus ou entendus, ceux qui parlent le langage des chats, ce gamin de cours élémentaire qui s'est mangé le pouce, ces vieilles âmes réincarnés dans de jeunes corps, ceux qui croient que l'homme n'est jamais allé sur la lune… Ceux qui croient qu'ils sont la lune.

Et ce sont tes voisins.
Tu es l'un d'entre eux.
Chacun d'entre vous sait quelque chose que personne d'autre ne peut comprendre.
Tu sais qu'il ne suffit pas de croire en quelque chose.
Tu sais qu'il faut devenir cette croyance.
Tu sais que tu es le monde, et que lorsque tu changes, le monde change avec toi.

Les gens ordinaires ne peuvent pas te comprendre. Qu'importe que tu laves des voitures pour gagner ta croûte, qu'une multinationale te vire un salaire à six chiffres tous les premiers du mois, que tu sois le type le plus consciencieux de la planète ou que tu te fasses virer parce que tu branles rien. Qu'importe. Tu as ce truc, ce petit truc qui fait que le monde ordinaire peut bien aller se faire foutre. Personne ne te comprend, les gens ordinaires qui entrent dans ta vie en ressortent aussi sec, tout le monde refuse d'admettre qu'on peut agir comme ça. Qu'on puisse être comme ça.

Dans l'Underground, les gens t'aiment. Et s'ils ne t'aiment pas, ils te comprennent. Et s'ils ne te comprennent pas, ils te tolèrent. Et s'ils ne te tolèrent pas, alors c'est qu'ils te craignent.

Le monde ordinaire peut bien aller se faire foutre.

Témoin : Amanda Wilkers, détective privé

Une fois qu'on a trouvé l'Étrange, l'Étrange vous trouve aussi. Et je ne crois pas à ces foutaises sur le vaudou ou karma façon zen. Je crois que les gens parlent, c'est tout.

Quand j'étais encore flic, j'eus la malchance de bosser sur l'affaire du braquage de la voiture sanglante. On l'a résolu, mon partenaire Barney et moi, mais ça nous a valu l'étiquette des X-Files jusqu'à ce qu'il demande sa mutation pour la Répression des Fraudes et qu'il dise à tout le monde que c'était moi qui débloquait. Merci Barney. Merci beaucoup.

J'ai été ridiculisée. Peut-être pas sur le coup, mais disons que ça n'a pas traîné. Tous les flics de Baltimore se sont fait passer le mot, filez-lui vos dossiers sur des affaires bizarres, elle risque pas de les classer et pas besoin de renvoyer l'ascenseur : elle aime ça. S'ils avaient eu un minimum de reconnaissance, j'y serais encore, mais même pas. Je prenais les affaires qui les faisaient flipper, alors forcément, ils ont commencé les canulars. Des trucs énormes, genre les ombres SDF, le bouddha bancal, l'épée du samouraï… Celle-la a fini par être étouffée, mais ça les a pas vraiment calmés. Et commencez pas à me charrier avec le coup des feux d'artifices érotiques.

Bref, je me suis mise à mon compte, et toutes ces conneries m'ont collé aux basques. La plupart du temps, je gagnais ma croûte en filant des maris volages ou en faisant des contrôles de routine pour des petites boites, mais tôt ou tard, un nouvel allumé finissait par échouer dans mon bureau avec une histoire pathétique et un exemplaire du Rameau d'or. Rien qu'une bande d'illuminés pour la plupart, des apprentis sorciers à la recherche d'un jeu de Tarot. Mais pas Colin Williams.

Je n'oublierai jamais le jour où elle est entrée. Elle avait l'air mal. Pas juste mal à l'aise ou mal réveillée, mal. Vraiment mal. Comme un junkie en manque, mais sans traces de piqûres, ou un ancien alcoolo sans le nez en chou-fleur. Elle sortait de quelque chose de sale, et elle m'a vite expliqué.

– Mon bébé a disparu et personne ne me croit.

Sauf que bien sûr, elle m'a dit pas ça d'entrée de jeu.

Elle a commencé par se présenter. Je lui ai demandé si le colin n'était pas un genre de poisson, elle m'a dit que son père avait été pêcheur, alors je lui ai demandé si ça lui valait pas trop de mauvaises vannes, et elle m'a dit que la plupart des gens ne faisaient même pas gaffe mais qu'au final, elle avait passé suffisamment de merveilleuses journées avec son père, assise au bord du lac, alors les plaisanteries, ça ne la touchait pas… Les civilités d'usage, quoi. Rien d'anormal, pas la moindre sensation d'Étrange chez elle. Je commençais à croire que c'était juste une de ces femmes fidèles casées avec un homme à femmes, mais que je lui ai demandé ce qui clochait, elle m'a tout raconté.

J'en revenais pas.

– Et le père ?

– Disparu. Mort, en fait. Mais il ne lui manquait pas trop.

– Vous êtes allée voir la police ?

– D'après la police, je n'ai pas de bébé.

– Pardon ?

– Les registres de naissance : envolés. Mon obstétricien ne se rappelle de rien et le certificat de naissance a disparu de chez moi. Ils ont dû le prendre quand ils ont emmené le petit… Impossible d'accéder aux dossiers d'assurance, et mes collègues de travail ne se souviennent même pas m'avoir vu enceinte !

Elle commençait à s'énerver, je suis intervenue avec douceur.

– Et vous, vous vous en souvenez n'est-ce pas ?

– Je… Je m'en souviens assez oui.

Le rouge lui montait au visage, sa voix la trahissait. Elle disait oui et j'entendais le contraire.

– Et si je ne l'ai jamais eu, d'où ça vient ça alors, hein ?

D'un coup sec, elle releva son chemisier, dévoilant des vergetures et la cicatrice transversale d'une césarienne. Je détournai le regard, mais pas suffisamment vite : un seul coup d'œil suffisait pour comprendre que c'était du travail de professionnel, et plutôt récent.

– Je sais que j'ai eu un bébé ! Je me rappelle l'accouchement, le travail, je me souviens pas de tout mais ça au moins, j'en suis sûre ! J'allaite, merde ! Je ne peux pas entendre un autre bébé pleurer sans perdre du lait, je le sens, je sens son absence !

– Des souvenirs…

Ma gorge était nouée, l'affaire est malheureusement moins mystérieuse pour moi que pour elle.

– Il se pourrait que… Je crois savoir ce qui a pu se passer. Votre petit garçon, il ne serait pas né le même jour que Stonewall Jackson ou Jefferson Davis pas hasard ? Vous ne savez pas ? Bon, faites des recherches, allez vérifier à la bibliothèque. Mais mettez une robe longue. Pas juste une jupe hein, une robe. Et il faut qu'elle soit bleue.

Je fouillai dans ma mémoire, à la recherche d'autres symboles, d'autres présages.

– Prenez quelques pierres de lune aussi, si vous pouvez. Et des spirales, ça marche également.

– Mais… Mais de quoi vous parlez ?

– Vous êtes sa mère, et d'une façon ou d'une autre, ça vous a protégée. J'essaie juste de vous protéger un peu plus. Il y a un bijoutier sur Baker Street, Wim Stevens. Il vous aidera, dites-lui que vous venez de ma part.

Je me suis levée pour ouvrir le dernier tiroir de mon bureau.

– Qu'est-ce que… Où allez-vous ?

Elle était effrayée. Déconcertée, et effrayée. J'ai sorti mon Glock, j'ai vérifié le chargeur et je lui ai répondu, en priant pour que ma propre terreur ne soit pas trop perceptible.

– Je vais à Gettysburg.

Témoin : Stan Abronski, courtier

La police patauge.

Ils pensent qu'ils ont des tas d'indices. D'après eux, le tueur utilise de l'acide, alors ils sont probablement en train de potasser les registres de produits chimiques, d'interroger des professeurs, de fouiller des salles de classe… Ils pensent que le tueur agit au domicile des victimes, en les immobilisant d'une façon ou d'une autre, puis en appliquant de l'acide selon des courbes et des motifs précis, avec une application toute fétichiste. Ils cherchent des empreintes, des traces de pas, des cheveux. Ils cherchent des liens entre une pauvre serveuse noire, un agent immobilier, un chauffeur-livreur local et une brillante étudiante diplômée. Joene Coates, Charlie DeSoel, Brandon Dell et Myra Rosario. Il y a bien un point commun. Un seul.

C'est juste là, sous leur nez. Aucune chance qu'ils le voient.

Le mobile est là. Presque toujours invisible, mais il est toujours là.

Joene Coates : numéro de téléphone 555-4137, adresse 7 West Willow. DeSoel : 555-4264, 11 Cedar Bluff. Dell : 555-5705, 13 Deerfield Road. Rosario : 555-6633, 17 Mill Place Southwest.

Tout est là. Ça crève les yeux.

En additionnant les quatre derniers chiffres du numéro de téléphone de Coates, on obtient un total de 15. Ceux de DeSoel donnent 16. Ceux de Dell donnent 17 et ceux de Rosario, 18. Les adresses : 7, 11, 13, 17. Une litanie de nombres premiers.

La police est impuissante. Ils ne mettront jamais la main sur Lorch. Pas besoin d'être à l'intérieur avec les victimes, il pouvait les ouvrir, les déchirer avec ses yeux, rien qu'en jetant un coup d'œil par la fenêtre ou en les observant à la jumelle. Il ne s'est pas servi d'acide. Il s'est servi de volonté, de logique, et de quelques nombres premiers erronés dans la structure numérique de l'univers. Les molécules sont étonnamment fragiles. Changez quelques constantes et elles tombent tout simplement en morceaux. Je n'ai jamais tué personne de cette façon, mais ça se tient.

Tous les quatre ne sont que des points sur la courbe. Il est en train de se construire un modèle, et il y aura deux autres meurtres avant qu'il se mette à bouger. Le septième, ce sera moi. Un nombre premier, bien entendu. Les quatre derniers chiffres de mon téléphone donnent 21. Je vis au 27 Fordham Drive.

Ça fait des jours que je ne suis pas allé bosser. Je passe le plus clair de mon temps plongé dans l'annuaire, à chercher ses deux prochaines victimes. Ian Murdech, 555-5185, 19 Sedge Point ? Maria Racine, 555-1387, 19 Campbell Court ?

Il doit forcément y avoir une troisième dimension à son modèle. Un troisième axe, centré sur moi. Mais quoi, taux de natalité ? Numéros du permis de conduire ? Hauteur de la maison ? Il faut absolument que je trouve ce que c'est, j'en ai besoin pour commencer à construire mon propre modèle.

Ça fait trop longtemps que ça dure. Beaucoup trop longtemps. Lorch doit être stoppé. Je connais son emploi du temps, sa présence sur chacun des lieux du crime l'associe forcément à un des éléments du modèle. Et puis jusqu'ici, le deuxième prénom de chacune des victimes comportait cinq lettres, toujours, comme ce brave Trevor James Lorch. Si j'arrive à découvrir un troisième élément, quelque chose qui cadre avec le meurtre des deux prochains, alors je pourrai le battre à son propre jeu.

Le modèle, c'est une prison. Une prison pour lui et moi. Mais je suis en train de me bricoler un flingue avec les moyens du bord.

Témoin : Lydia Sobretado, antiquaire spécialisée

Les gens pensent que le temps est une aiguille qui avance implacablement. Du moins, c'est ce qu'ils pensent aujourd'hui. Ils se trompent, naturellement. Rien qu'autour de vous, combien de gens font et refont cent fois les mêmes erreurs ? Combien ont eu le cœur brisé par un beau brun marié et se sont remises, quelques années plus tard, à fréquenter exactement le même genre de type ? Un autre nom, une autre épouse trompée, plus de poils sur le torse, mais le même type dans le fond.

Avec un peu de recul, c'est flagrant à l'échelle d'une ville. Droit dans le mur, toujours les mêmes œillères : on se persuade que cette fois, la digue tiendra bon, que le budget suffira, que le cours des actions ne va pas s'effondrer…

Même chose à l'échelle des nations. À court terme, la même rupture de traité imbécile. 1914, 2001, quelle différence ?

Toujours la même chose, la Fin des Temps c'est pour maintenant, la fin du Millénaire, l'An Un, l'An 666…

Dans le passé, les gens pensaient que le temps était un cercle. Les philosophes grecs, les Allemands, les grands prêtres Maya, tout le monde croyait à un modèle d'éternelle répétition. Ils avaient tort eux aussi. Le temps avance. Si les criminels se repentent, ça n'a rien à voir avec la prison, c'est juste parce qu'ils n'ont plus assez de force pour réitérer les exploits de leur jeunesse. La fronde d'hier devient le fusil d'aujourd'hui, et la bombe atomique de demain. A nouvelles inventions, nouvelles possibilités, nouvelles croyances, et nouveaux crimes. Je peux me faire greffer un genou artificiel. Je peux changer mon identité rien qu'en touchant quelques chiffres. Je peux devenir un double parfait de moi-même, rien qu'avec un bon généticien véreux.

Les gens passent toujours à côté du plus évident, surtout quand ils l'ont sous les yeux tous les jours. Le visage de l'horloge dévoile tout. L'aiguille des minutes pénètre le cycle des heures, manège parfait, rythme érotique infini, le temps mâle afflue dans le temps femelle, qui roucoule et gémit au fil des secondes-siècles… Amants prévenants, parfois la femme est dessus et l'histoire se répète, car nous ne l'entendons plus, étouffée qu'elle est par ses cris d'orgasmes millénaires et multiples. Et parfois, c'est l'homme qui prend le dessus, ruant dans les brancards du temps, à nouvelles positions, nouvelles époques. Jésus ! Darwin ! Jefferson ! Edison ! Autant d'orgasmes uniques dans l'orgie de l'Histoire. Nous sommes tous dépendants, voyeurs suspendus à ce frisson de plaisir. Nous sommes le point d'impact entre les temps mâle et femelle.

Lisez Hawking. Lisez Yeats. Lisez les sutras tantriques. Lisez Kundera, Dodustov et Dirk Allen. En chacun de nous, il y a un peu d'eux, et si vous parvenez à réunir l'ensemble, vous pouvez apprendre comment séduire le temps, comment le faire durcir ou le rendre plus doux…

Hum, si vous voulez bien m'excuser, j'ai un rendez-vous galant à la tour de l'horloge.

CE QUE TU SAIS

La religion s'est plantée. Tous les courants, toutes les formes alternatives, tout ça c'est du flan. Bien sûr qu'il y a du bon à prendre, le coup de la règle d'or, ces trucs sur le karma, je dis pas que toutes les religions sont bonnes à jeter : je dis qu'elles ne servent à rien.

Rien de concret.

Tu crois que Dieu est dans Son paradis ? Ok, et tu crois qu'il répond à Son téléphone aussi ?

Tu vis comme Bouddha ou Allah ou Shiva ? Ok, et qu'est-ce que tu y gagnes, la paix intérieure ? Ca se trouve partout, la paix intérieure. Quinze sacs la dose.

Et l'Humanité dans tout ça ? L'Humanité, ça c'est du concret. Tu y crois : ça te paie en retour. C'est simple, si j'avais des thunes à jouer à la roulette karmique, je miserais tout sur l'Humanité.

Ce monde a été façonné par des mains humaines. Il est guidé par la volonté humaine, et déchiré par des luttes humaines. Personne à blâmer à part nous, et personne à remercier à part nous. On vit dans le monde que l'on mérite, mec. Le monde qu'on a construit.

Le monde de nos désirs, tu te souviens ?

L'AU-DELA

L'au-delà, c'est bien le credo de la religion, pas vrai ? Alors écoute-moi bien : dans l'Underground, on n'est pas plus d'accord que dans le monde ordinaire. Sauf qu'on a compris deux ou trois trucs.

Il y a des gens qui peuvent parler avec les démons. Enfin, disons qu'on appelle ça des démons parce que toutes les entités qui ont pu être contactées dans l'au-delà, ça a toujours été des trucs maléfiques, si tu vois ce que je veux dire. Certains ont peut-être pas le look de l'emploi, mais fais-moi confiance : c'est du maléfique. Du super maléfique. Et quand je dis ça, c'est pas à cause d'une conception chrétienne de l'Enfer ou je sais quoi – ces trucs viennent bien de quelque part, ça c'est sûr, et vu qu'ils ont l'air dégoûtés de venir de là, disons qu'on appelle ça des démons. Hum. Dans tous les cas, les démons sont des menteurs qui ne pensent qu'à prendre possession de ton corps pour aller faire des ravages chez les humains. Comme ça t'es prévenu.

Certains pensent que les démons sont le seul lien possible avec l'au-delà, parce que les âmes pures vont vers un lieu meilleur et que seules les âmes damnées restent en contact. D'autres pensent que la mort corrompt l'âme tout autant que le corps, que l'au-delà est une sorte de tombe métaphysique dans laquelle notre identité pourrit jusqu'à disparaître totalement. Bref dans l'Underground, tout le monde a sa petite idée sur les démons.

Pactiser avec les démons n'a rien de nouveau. Des gens savent faire, sauf que les démons sont un peu l'équivalent surnaturel du virus Ebola : tu les manipules pas sans avoir une bonne raison. Et même quand t'en as une, rien ne t'empêche de mourir dans d'atroces souffrances.

Assez bizarrement, il y a des choses que même les démons craignent dans l'au-delà. Les dépravés. M'en demande pas plus sur eux, tout ce qu'on sait nous a été racontés par les démons, alors dans le genre pas fiable… Peut-être des anges. Des esprits gardiens. On sait pas trop, en fait.

Les démons parlent aussi d'un certain Voile, sans doute un genre de mur entre les morts et les vivants, ou peut-être la zone qui sépare les démons du reste de l'au-delà, où peut-être l'endroit où vivent les dépravés. Même les démons se contredisent, alors c'est tout ce qu'on sait.

C'est ça, le vrai problème. Toutes nos informations sur l'au-delà proviennent exclusivement des démons, et vu que les démons sont maléfiques et qu'ils mentent tout le temps. .

A les entendre, ils sont les seuls à savoir, donc faut pas s'étonner qu'autant de gens continuent à dealer avec eux, à les faire parler, à les écouter et tout ça. Mais toi t'as l'air d'être un malin, pas vrai ?

LA MAGIE

La Magie change. Comme toute chose, elle évolue pour s'adapter à son temps. Même le dernier des punks a sa théorie perso sur le fonctionnement de la Magie, la raison pour laquelle elle prend forme, la forme qu'elle prend quand elle se manifeste… Sauf qu'il n'y a personne pour relever les copies. Car personne n'a la moindre certitude.

La seule chose qu'on ait, c'est une histoire. Une ligne directrice, une source où s'alimentent la plupart des théories, un axe sur lequel tout vient s'équilibrer. En gros, une histoire de la Magie.

Autrefois, il y a très, très longtemps, la Magie était primitive. Innée, instinctive, aussi naturelle qu'une seconde forme de respiration, et tout le monde ou presque pouvait s'en servir. Pour le meilleur et pour le pire.

Puis le langage commença à prendre forme, aidé par l'apparition de l'écriture, et la Magie perdit son caractère spontané pour devenir plus codée, plus systématique. Et moins puissante.

Chaque société se mura dans ses croyances consensuelles sur l'origine des choses. C'est à cette époque qu'apparurent les grands Mythes Fondateurs – la découverte du feu, le garçon qui recracha les océans, ce genre de trucs – et que la Magie commença à se ritualiser. A s'étioler. Alourdie par les contes, les traditions orales, les coutumes vestimentaires, les recettes de cuisine et autres déchets du même tonneau. Une fois bien cachée sous ce monceau d'ordures, la Magie disparut complètement au fond de la poubelle et la religion l'emporta dans son camion puant.

La première étape de tout bon nettoyage religieux, c'est de fermer le robinet Magique et de ne donner la clef qu'aux prêtres, aux chamans et à tous ceux qui ont assez d'esprit pour rallier une structure hiérarchique. Pour tous les autres : prière, méditation ou superstition. Avec le commun des mortels, les religions n'acceptaient de partager la Magie que lors d'événements rituels, comme le passage à l'âge adulte ou la naissance d'un enfant, si bien que les gans perdirent la Magie pour mieux la remplacer par la métaphysique. Ou comment arrêter le sexe pour mieux se masturber. Bref, là où la Magie avait toujours fusé sans retenue, elle ne coulait guère plus qu'à petites gouttes pâlottes.

La Macrosociété, la sacro-sainte Civilisation, a achevé de tasser la Magie dans les coins. Mais au fil des siècles, la Magie se trouva une amie, chassée à son tour par une religion tellement écrasante qu'elle en vint à manquer d'ennemis. Science et Magie se rencontrèrent au Moyen Age, et ce fut le coup de foudre. De leurs premières amours naquit l'Alchimie, à ce point ressemblant à chacun des parents que certains savants fous, Isaac Newton en tête, ne firent aucune distinction entre ces deux grands arts.

Les progrès de la raison firent ensuite entrer la Magie dans la modernité. La Magie de la Renaissance s'enrichit de rituels, de formules, et les occultistes établirent des lois de la Magie comme leurs cousins scientifiques établissaient des lois de la physique, chacun s'inspirant de l'autre, leurs esprits mêlés dans une furieuse ivresse de découverte et de liberté. Pour tout dire, ils cherchaient juste à obtenir des résultats reproductibles.

Et ça a failli marcher. A l'époque des Lumières, la Magie se mit à fleurir au rythme des nouveaux convertis, épanouie, rayonnante, et donna à l'Horlogerie, sœur cadette d'Alchimie, enfant chéri des arts jumeaux et pierre d'union des collèges naturels et surnaturels. La rationalité des engrenages et des mécanismes épousa l'irrationalité de la Magie, et les Horlogers sacrifièrent leurs souvenirs pour créer librement, en une symbolique déclaration d'indépendance à l'égard du passé.



Mais ça a juste failli… Etriquée, formalisée, la Magie se figea et marqua une pause face à la progression fulgurante de la technologie. La notion de sacrifice symbolique devint vite désuète, puis complètement absurde, à côté des pouvoirs terrifiants de la poudre, de la vapeur ou de l'atome lui-même. Certes, le mouvement Spiritualiste offrit une alternative surnaturelle à la religion, mais si les arrière-cousins des disciples de Mathers, Blavatsky et Crowley contribuèrent à ouvrir les esprits, ils recouvrirent également la véritable Magie d'un déguisement de foire et d'un goût prononcé pour la branlette intellectuelle. Tant et si bien qu'à la fin du vingtième siècle, la Magie n'était plus à la mode, et ne fonctionnait plus des masses. L'étincelle était perdue, sacrifiée au profit de rituels sans effet. Comme quoi, les religions ont pas le monopole du déclin.

C'est la contre-culture américaine qui renversa la tendance. L'impact symbolique du mouvement pour les droits civiques, normalisation des marginaux et tutti quanti, raviva les idées hippies moribondes des Spiritualistes et des Beatniks. Les travaux de chercheurs en cultures anciennes permirent à beaucoup de redécouvrir les vieilles traditions mystiques, voire des les réinventer, et d'abandonner la plupart des nouveaux dogmes répandus par les mystiques de l'ère victorienne. Les formules disparurent, et les Rituels suivirent : la Magie devenait postmoderne. Postmoderne, quelque chose qui pouvait de nouveau créer et donner forme en un rien de temps, laissant chaque utilisateur manier son propre symbolisme idiosyncratique sans avoir besoin que son voisin comprenne. Je fais, tu fais : chacun fait ce qui lui plait.

Enfin réconciliée avec ses origines multiples et instinctives, la Magie postmoderne fleurit dans les années quatre-vingt et de nouvelles voies apparurent de partout. Les occultistes de la vieille école tentèrent bien de les identifier en leur donnant des noms, mais la vérité restait insaisissable : la Magie fonctionnait, et différemment pour chaque personne, livres sacrés, grimoires, direction la poubelle.

Quelques années plus tard, les fashion victimes se mirent à parler d'une nouvelle vague. Quelle faute de goût. Quelque chose prenait forme oui, mais mieux que ça : ce que les sombres années soixante-dix avaient été à la contre-culture, les années quatre-vingt-dix allaient le devenir pour l'Underground. Pouvoir, argent, schismes et rivalités, meurtres et trahisons, la fin du millénaire flottait dans l'air du temps comme une sale odeur d'horloge. L'urgence. La grande partie de poker cosmique battait son plein dans l'Underground, et on jouait pour le monde.

Et maintenant, c'est tout le monde qui joue. A la fin des années quatre-vingt-dix, un paquet de méchants se sont fait botter le cul par un paquet d'autres méchants, tout aussi dangereux mais nettement plus malins, et le flot de tension a lentement reflué vers les rives de l'inconnu. Époque bénie, nouveau départ, une pluie fraîche est tombée sur la lande magique et les fruits ont poussé, gorgés de nouvelles voies et Écoles de Magie. Une Magie utile, à la portée de chacun.

Les gens comprennent qu'ils ont un rôle à jouer. Ils sentent qu'ils peuvent changer le monde. Ils savent que la Magie est un don précieux, mais lourd de conséquences. Ils ont enfin compris que la Magie était à la frontière, entre la condition humaine et la volonté individuelle.

LES ADEPTES

Il y a des gens qui ont la Magie dans le sang. Tu en fais peut-être partie, d'ailleurs. Ta vision du monde t'obsède ? La réalité est évidente pour toi, mais personne ne te comprend ? Hum. Tu pourrais faire un bon Adepte.

Les Adeptes pratiquent une forme avancée, très personnelle, de ce que certains appellent la Magie du chaos. Ils puisent dans leurs obsessions, leurs symboles secrets, leurs désirs idiosyncrasiques, et ils s'en servent pour mettre au point des Rituels magiques aux résultats concrets.

Mais tout ce qui fait le bonheur d'un Adepte fait le malheur d'un autre. Cette Magie est si personnelle qu'elle repose sur une adhésion passionnée, furieusement passionnée, à une vision du monde bien particulière. Certains façonnent la Magie en se basant sur les motifs complexes de leur cité. D'autres se saoulent pour mieux se rapprocher de l'illumination qui les appelle, par-delà le voile cotonneux de l'alcool. D'autres s'en remettent à l'argent – l'argent en lui-même et le pouvoir symbolique de toute transaction. D'autres obtiennent le contrôle en se lacérant à coups de lames de rasoir, quand ils ne renversent pas la donne pour affecter le monde qui les entoure. D'autres, toujours d'autres, car il n'y a pas deux Adeptes identiques. Et aucun ne peut vraiment comprendre le système des autres. Chaque Adepte vit dans sa bulle, une bulle de réalité isolée, hermétique, où sa croyance obsessionnelle rend les choses aussi cohérentes qu'imprévisibles, aussi claires que déformées.

Les Adeptes nagent à contre-courant de la réalité. Ils croient en des choses bizarres, illogiques, et ils y croient avec une force dont la plupart des gens ne seront jamais capables pour croire en la pierre, en l'eau ou en n'importe quelle autre évidence. C'est de là que vient tout leur pouvoir. Le paradoxe. En défiant la réalité par une foi sans borne, en la tordant, en la refusant pour l'admettre, les Adeptes gagnent chaque jour du terrain et repoussent les frontières de ce qui est, pour mieux coloniser ce qui n'est pas encore.

Le monde du commun n'a aucun sens pour les Adeptes. Absolument, viscéralement aucun sens. À ceux qui trouvent le pouvoir dans l'ivresse, la sobriété fait peur. Essaie d'expliquer la vie à un Adepte qui façonne la Magie avec son sang et sa peau, essaie donc de lui dire que les idées ne sont qu'une vue de l'esprit, sans lien avec la chair. Et tu le verras s'enfuir en hurlant.

Adepte, c'est tout sauf un boulot. Bénis soient les concierges et les agriculteurs.

Adepte, c'est être un Adepte. Filtrer chaque mot, chaque situation, chaque seconde de la vie au travers d'un prisme hallucinogène. Vivre avec une obsession si profonde que tout devient symbolique, mystique, Magique. 24 heures sur 24. 7 jours sur 7. Dès maintenant.

LES AVATARS

Il n'y a pas que des Adeptes dans l'Underground. D'ailleurs, il n'y en a presque pas. Beaucoup sont moins obsessionnels, plus réfléchis, attirés par des voies qui les amènent à plonger leur tamis dans les eaux de la conscience de masse, pour en extraire les symboles, les rôles archétypaux que la population entière de la planète a investi de sa volonté. Comment dire… Si les gens normaux sont de braves citoyens du cosmos qui respectent les lois, les Adeptes sont des braqueurs, des petites frappes, et les Avatars font office de bureaucrates véreux et d'escrocs en col blanc. Ils n'enfreignent pas les règles. Ils les exploitent.

Et quand ils réussissent, ils peuvent s'engager sur la voie d'un Archétype et tendre vers l'idéal du Guerrier, du Pèlerin, de l'Homme sans Maître… Aussi longtemps que leur comportement se conforme à l'image consciente que tout le monde s'en fait, ils deviennent Avatars et gagnent les pouvoirs Magiques que leur confère leur Archétype.

Un Archétype, c'est comme une histoire : tous ceux qui la connaissent peuvent y participer et parier sur la façon dont elle se terminera. Ils peuvent mettre leur joli capuchon rouge et gambader peinard dans la forêt, vu que le bûcheron viendra tuer le loup. Toi aussi, tu peux mettre ta cape, prendre ton loup sous le bras et plonger dans la forêt de l'inconscient collectif. Avance sur le chemin, marche, vas-y… Plus tu marcheras, plus tu deviendras puissant. Mais n'oublie pas : reste bien sur le chemin, car si tu t'enfonces sous les arbres, malheur à toi.

Les Avatars sont de gros hypocrites. Enfin, certains le sont. Après tout, ils ont juste besoin d'avoir l'air obsédés par leur personnage, de porter ses vêtements, de bouger, de parler comme lui… Quand tu vas voir Hamlet au théâtre, tout le monde se fout de savoir si l'acteur ressent sincèrement le conflit intérieur du personnage, du moment qu'il l'exprime. Voilà ce que font les Avatars, ils reproduisent un ensemble de comportements symboliques qui les raccordent au pouvoir de l'inconscient collectif. Ils suivent le courant de la réalité, sans s'y opposer. Ils jouent, comme ces acteurs. Mais sur une scène cosmique.

Hypocrites oui, mais pas tous. Certains sont vraiment sincères, certains sont nés avec un cape rouge à la place de la peau. Et pour eux, il n'y a qu'une seule façon de traverser le bois. Ceux-là sont plus proches des Adeptes que des autres Avatars, si ce n'est qu'ils considèrent leur vision du monde comme une réalité évidente, indiscutable. Beaucoup de ces Avatars sont des disciples de religions animistes d'origine africaine, comme le Vaudou, le Candomblé ou la Santeria, mais d'autres adhèrent également à des cultes dérivés du christianisme, des croyances fondées sur un Esprit Totem, etc. Leur Archétype prend alors des formes plus personnifiées – Erzulie Danton, Saint Patrick, Coyote… – et ils sont persuadés que leurs pouvoirs découlent d'une foi religieuse.

Hypocrites d'un côté, pas hypocrites de l'autre, et la majorité des Avatars silencieux au centre. En vérité, la plupart s'ignorent. Ils ne s'engagent sur aucun chemin, ils ne voient aucun arbre, aucune forêt. Beaucoup n'ont même pas conscience de l'existence de ce chemin. Ils se contentent d'être, guidés par leurs valeurs et leurs tabous, et s'inscrivent dans un cycle d'acceptation inconsciente de l'Archétype qu'ils suivent sans vraiment le suivre. Une fois communément admise par des millions de gens, l'idée a de bonnes chances d'être mise en pratique dans sa forme la plus pure, mais par pur hasard. Les Avatars qui s'ignorent avancent rarement bien loin. Pour accéder aux plus hautes sphères du pouvoir d'Avatar, il faut un comportement plus dévoué encore…

Certaines rumeurs parlent d'Avatars encore plus puissants, des Avatars qui auraient abandonné leur humanité pour devenir l'incarnation de leur Archétype. Mais bon, les rumeurs, tu sais ce que ça vaut…

D'AUTRES MAGIES ?

Évidemment… La Magie est le code qui permet de tricher au grand jeu de l'Univers, le chaînon manquant entre volonté et concrétisation. Tu as entendu parler des Artefacts, des objets physiques enchantés ou devenus Magiques, qui possèderaient des pouvoirs utilisables par leur détenteur. Tu sais que d'autres passent leur temps à chercher des Rituels, sortilèges dépassés, reliques poussiéreuses, plus ça sent la naphtaline et plus ça hante les couloirs du grand château occulte de l'humanité. Même si certains Rituels ont encore du pouvoir aux yeux des plus crédules, la plupart n'ont absolument aucun effet. Ah si, certains sont piégés.

DUCS ET CABALES

L'Underground, ce n'est pas que de la Magie. C'est aussi des gens. Des vagabonds mystiques qui errent dans les sous-sols occultes. Tes voisins, tu te souviens ? Et quand on est dans le coup, ces types qui vadrouillent en solo dans l'Underground, on les appelle des Ducs.

Les Ducs sont passionnés, obnubilés, incroyablement déterminés. Ils sont en quête de secrets, et ils gardent tout ce qu'ils trouvent, car c'est bien connu : un secret perd son pouvoir quand trop de gens le connaissent.

Leur secrets. C'est ça qui les rend dangereux. On dit que la seule façon d'être deux à garder un secret, c'est que l'un des deux soit mort. L'histoire de l'Underground est jonchée de cadavres, meurtriers et victimes, visionnaires aux yeux remplis d'étoiles, psychopathes inflexibles, tous morts durant leur

longue traversée du désir. Tous victimes de la grande croisade des enfants de l'illumination.

Même les microbes travaillent en équipe. Les Ducs ne sont guère différents : ils s'accrochent à d'autres qui partagent leurs desseins, leurs croyances, leurs perversions… Ces groupes sont connus sous le nom de cabales, et bien qu'il en existe des centaines, peut-être même des milliers, il y en a dont tout le monde ou presque connaît le nom dans l'Underground.

Il y a les **Marchands de sable**. Les croque-mitaines. Chiens de garde auto-proclamés de la société mystique. Ils veulent que la Magie reste underground, alors ils éliminent les tocards et ceux qui pissent sur la cuvette. Tu fais trop de bruit, tu tentes de parler, tu fais fondre le visage d'un flic en pleine rue ? Ces types te rendent visite. Parfois ils te laissent vivre, parfois ils te tuent. Parfois, ils font de toi un exemple, et ton nom devient à jamais synonyme de souffrance. Ces types sont là depuis plusieurs centaines d'années, plus longtemps que n'importe quelle autre cabale. Personne ne dure aussi longtemps sans être sacrément bon. Alors les cherche pas trop.

La **Nouvelle Inquisition** s'est accaparée une partie de la réputation que les Marchands de sable avaient acquise. Certains disent qu'ils travaillent pour le gouvernement américain, ou pour l'Eglise catholique, ou pour Bill Gates. Quoi qu'il en soit : ils ont de l'argent, ils ont des compétences, et ils ont des objectifs que personne ne comprend. Ils envoient des équipes entières d'Adeptes, de pirates informatiques, de tueurs, d'anciens gangsters et autres spécialistes du même calibre. Tuer ne leur fait pas peur. Voler la Magie non plus. En général ils se fraient un chemin à travers l'Underground et ils prennent ce qu'ils veulent. Et ça repousse plus jamais. Violents oui, mais professionnels. Un peu dans le style Mafia vieille époque. Tu peux traiter avec eux si tu es malin et que tu joues franc-jeu. Ce sont les gens qui les trahissent qui se font coincer. La LNI est apparue au début des années 1990 et leurs brigades de choc sont vite devenues légendaires : des gars froids comme la pierre, flippants à mort, avec des imperméables, des masques de chirurgien et des flingues à silencieux. Plump !

Ces crétins de **Mak Attax** ? Les bouffons de service. Une bande d'idéalistes, sûrement assez tartes pour avoir voté Nader. Ce qu'il y a de drôle avec eux, c'est qu'ils bossent tous pour la plus grande chaîne de fast-food du monde, parce qu'ils sont convaincus qu'elle est reliée à des lignes telluriques ou une connerie du style. Complètement dérangés. Tu sais ce qu'ils veulent ? Ils cherchent à provoquer une renaissance Magique, histoire de changer le monde et de tous nous transformer en végétariens. On sait pas trop en fait, vu qu'ils sont pas foutu d'avoir le même projet. Et tu sais comment ils s'y prennent ? Ils foutent de la Magie dans la bouffe, comme ça tout le monde en mange. Ça, ils nous faisaient bien rire avant. Avant le nouvel an. À ce qu'on dit, ils auraient détourné le réveillon de l'an deux mille pour accomplir le plus grand acte Magique de toute l'histoire… Les Maks en disent pas plus sur ce qu'ils ont vraiment fait, mais ce qui est sûr, c'est que ça a sacrément boosté leur réputation. Fais gaffe quand même avec eux, ils sont complètement obsédés par leur mission, mais aussi pleins d'espoir et certainement pleins d'illusions. Alors rejoins-les, manipule-les, combats-les si tu veux, mais ne les ignore pas.

La **Secte de la Déesse Nue** ? Ils baignent dans leur propre trip, un truc vraiment bizarre. Beaucoup de femmes, mais quelques mecs quand même. Ils adorent une sorte de déesse, ils recrutent de nouveaux fidèles, un genre de groupe New-Age, sauf que leur déesse existe vraiment. Enfin, à ce qu'on dit. Ça a commencé fin des années 1990, quand cette cassette vidéo a commencé à circuler sous le manteau, avec une séquence non montée d'un tournage porno. Une nana s'envoie en l'air avec deux gaillards et tout à coup, elle se transforme en lumière et elle disparaît dans un grand flash. À ce qu'on raconte, c'est le truc le plus flippant que t'aies jamais vu, flippant au point de changer ta vie. Cette femme, c'est la Déesse Nue, et la cassette montre son Ascension au Paradis (ou ailleurs). La secte est basée à Chicago, mais ils se sont répandus dans tout le pays. Le truc, c'est qu'on ne sait ni en quoi ils croient, ni ce dont ils sont capables.

Il y a beaucoup de cabales et de Ducs qu'on connaît plus par des rumeurs qu'autre chose. T'as deux minutes là ? Ok, alors les **Agents de la Renonciation** déjà. Des indépendants, réputés pour bouleverser ton identité sans que personne ne sache pourquoi – peut-être juste pour faire chier en fait, ou pour se marrer. L'**Eglise de la Mort Triomphante**, c'est à Los Angeles, et c'est soit des loosers détraqués, soit les vrais messagers de l'Apocalypse. Les **Sternos** se partagent la ville de San Francisco avec la **Communauté des Magouilleurs**, tandis que le Middle West est surtout connu pour ses Ducs solitaires, comme **Dan McKay le Voleur** et **Neil Brinker l'heureux perdant**, dont t'as sûrement dû entendre parler ces derniers temps. Il y a aussi un groupe qui s'appelle les **Monstres** ou un truc du genre. Ils hantent les rêves et les cauchemars des gens de Milwaukee jusqu'à Gary, dans l'Indiana. A Saint-Louis, tu peux tomber sur **Vis Valetudo**, un groupe de givrés qui vénèrent les anges, qui boivent leur propre pisse et qui soignent le cancer par des massages des tissus internes. A ce qu'on dit, le nord des Etats-Unis et le sud du Canada servent de territoire de chasse du **Croqueur d'Yeux**. Si c'est pas juste une légende urbaine, ce type est un vrai tueur. Dans le genre vrais, y a aussi les **Mecs Libres de l'Oregon**, que tout le monde prenait pour une bande de communautaristes hippies un peu glands, jusqu'au jour où ils ont démoli le **Nouveau Cercle de Salem** avec un mélange de Magie résonnante, de venin de serpent à sonnette et de kung-fu qui t'explose la rate. Personne n'est vraiment sûr de ce qui se passe avec l'**Ordo Corpulentus** d'Austin, mais ils deviennent de plus en plus gros, et leurs ennemis sont de moins en moins nombreux. Le **gang de motards des Diables du Paradis** zone sur le crochet de la route 666 au Nouveau Mexique, avec des slogans du style «Démons grondants de Jésus» sur les t-shirts. A la Nouvelle-Orléans, il y a du vrai vaudou et une hotline pour l'au-delà qui s'appelle le **Juice Bar**. Et sur Tampa Bay, les **Pirates de la Trique**, qui bandent rituellement. Dans le Maine, l'industrie de la pêche se vante de posséder une cabale de durs à cuire : les **Porte-Poisses**. Le New Jersey abrite le **Temple des Elus de Satan** et New York possède deux Adeptes plutôt sérieux, la prophétesse **Rose Cranston Crowne** et **Toni Marconi le Décharné**, assez balèzes (ou assez cons) pour utiliser leur vrai nom tous les deux. En dehors de ça, NY c'est rien qu'un gros no man's land Magique depuis que les **Marchands de sable** ont fait place nette, il y a quelques dizaines d'années. Le 11 septembre ? Tu parles, on raconte des milliards de trucs, mais tout le monde s'en fout. C'est comme toutes ces légendes de la vieille école, seuls les cinglés y croient encore vraiment. Des cinglés comme ces Ducs soit-disant immortels là, Nicolas Flamel, les Chevaliers du Graal, Cagliostro, les Huit Sages Immortels, le Comte de Saint-Germain… Et de temps en temps, y a un blaireau qui reparle des Illuminati.

LA MOUVANCE OCCULTE

Partout où il y a librairie New-Age, il y a mouvance occulte. Un courant, une tendance, un truc invisible et fashion. Des gens qui assistent à des conférences sur les phénomènes psychiques, qui vont consulter des voyants, qui réaménagent leur maison parce que le Feng-Shui-c'est-bien-c'est-bénéfique, qui sont suivis par des chirurgiens psychiques, qui lisent des trucs de Carlos Castaneda, de Kenneth Hite, de Dirk Allen ou de Trevor Ravenscroft. Des gens qui font purifier leur aura par des branleurs de cristaux. Tu vois le topo ? Même chose pour ceux qui croient aux fées, aux anges, aux vampires ou à Ramtha. Et même chose pour les Satanistes, les Raëliens, les Wiccans… Si tu as cru au paranormal au moins une fois dans ta vie, te voilà membre de la mouvance occulte. Trop cool.

La grosse différence entre la mouvance occulte et l'Underground, c'est qu'aucun de ces dilettantes n'a la moindre idée de l'existence des Adeptes, des Avatars ou des cabales. La Magie, ils y connaissent rien. Enfin, aucune Magie qui puisse faire quoi que ce soit de concret. Ils sont dans leur délire, tu vois. Sauf que c'est pas le bon.

Pour chaque type qui a vraiment effectué un Rituel ou adhéré à une Ecole de Magie, tu peux en compter mille qui ont tripoté le Ouija de Milton Bradley. Ils sont nombreux oui, et dis-toi bien que l'Underground et la mouvance occulte cohabitent plus que tu ne l'imagines. Si la mouvance occulte était un océan, l'Underground ce serait un tout petit poisson. Vulnérable. Et va falloir t'y faire…

Effet caméléon

Les serpents venimeux aiment les herbes hautes, parce qu'ils peuvent s'y cacher. Et ceux qui font partie de l'Underground aiment évoluer dans la mouvance occulte, parce qu'ils y rencontrent des gens que les «Rituels thélémiques» ou la «Fusion alchimique» ne font pas fuir en courant. L'Underground rassemble davantage de paumés, d'obsédés et de fanatiques que toutes les conventions de fans de Star Trek du monde. Pas étonnant que certains utilisent la mouvance pour tâter le terrain et essayer de comprendre ce que le monde pense d'eux, sait d'eux et attend d'eux. Ils se caricaturent en « type avec son pendule » ou en « mec bizarre avec un t-shirt indien », histoire qu'en cas d'enquête sur une nouvelle profanation de cimetière, les flics continuent d'aller lorgner du côté de la mouvance…

Un canari dans une mine de charbon

Quand un Duc de l'Underground s'expose un peu trop, il est content d'avoir des contacts au sein de la mouvance occulte. Comme ça, quand le FBI s'arrête à la librairie de la Pyramide Sacrée pour se renseigner sur des clients bizarres, il est mis au courant aussi vite que les tripoteurs de cristaux. Pour une fois, ce qui est bon pour un Duc est pas forcément mauvais pour toi.

A la recherche de Luke Skywalker

Les Yoda en herbe de l'Underground, c'est pas ça qui manque. Et dans la mouvance occulte, t'as qu'à shooter dans une poubelle pour trouver ton jeune Luke plein d'avenir… Avec un minimum de talent, tu trouveras autant d'adorateurs, de disciples, d'acolytes, d'apprentis et d'esclaves domestiques que tu veux.

L'aiguille et la meule de foin

Tu cherches à engager un type qui soit un peu au jus ? Besoin d'un pro, d'un mec doué, d'un mec sacrément doué ? Laisse tomber le Rotary Club et la bibliothèque municipale, et va plutôt traîner dans la mouvance occulte.

La baise

Si t'en as marre des punks, des goths et des rockers, va donc chercher une paire de coups d'un soir dans la mouvance occulte. Là au moins, tu risques de trouver des gens que ta virilité magique fait un poil plus bander que le feuilleton du soir. Traîne un peu tes guêtres si tu veux, mais quand t'auras fait le tour, il te restera plus que le club des fans de l'Homme de l'Atlantide…

L'UNDERGROUND

C'est là que ça se passe vraiment. L'Underground, c'est le réseau de tous ceux qui sont au courant pour les Rituels, les cabales et le vrai pouvoir. Ceux qui ont vu la Magie de près, ceux qui savent qu'il y a autre chose que la croix et le croissant, ceux qui ont une petite idée de la façon dont les choses devraient être.

Sauf qu'il n'y a ni carte de membre, ni petit manuel de l'employé modèle. Comme chez les théoriciens du complot ou les guetteurs d'OVNIs, tout le monde a sa vision du truc et la cohérence est pas évidente à trouver. L'Underground est structuré par une foule de catégories, bandes, coteries, cabales, chacune ayant sa propre cosmologie, sa théorie sur la vraie nature de la Magie ou son avis bien tranché sur l'existence de Saint-Germain. Au final, n'importe qui peut appartenir à n'importe quelle scission, une ou plusieurs à la fois, tout cohabite. L'Underground est un diagramme de Venn en trois dimensions où tout se chevauche, sans que rien ne reste jamais statique.

Je t'aime pas, tu m'aimes, je me casse et je boude, ça ne profite à personne. Alors même déchirés par la discorde, les habitants de l'Underground ont l'habitude de se serrer les coudes. Ca t'étonne ? C'est pourtant pas les raisons qui manquent.

Travaux d'intérêt général

Ca t'embêterait que les bourgeois se réveillent et flairent la foire aux monstres, pas vrai ? Alors prends les devants : les monstres, file-leur du déodorant. Quand il est question de survie dans l'Underground, même les groupes les plus opposés acceptent de travailler ensemble. Si tu ne fais rien, ce sont les Marchands de Sable qui vont s'en charger. Et c'est pas vraiment ce que tu veux, pas vrai ?

Affronter le surnaturel

Si les Ghostbusters existaient vraiment, tu pourrais les appeler au lieu de te taper le sale boulot. Dans l'Underground, la plupart des gens sont susceptibles de reconnaître les phénomènes surnaturels pour ce qu'ils sont vraiment, et beaucoup sont mieux préparés à y faire face. Vu le temps qu'ils ont passé à côtoyer ces saloperies, ça peut se comprendre.

Le troc

Un Pornomancien ne peut pas faire de whisky avec la tasse à café de JFK. Mais ça risque d'intéresser un de ces ivrognes de Dipsomanciens. Dans l'Underground, informations et Artefacts forment une économie souterraine, faite de symboles et de présages.

Les bons tuyaux

Ce sale petit con là, avec son skateboard, il peut changer les entrailles en gelée ? Ok, ok, j'y penserai à deux fois s'il vient bousiller ma bagnole. Tu vois, quand tout le monde est au courant de tout, on a tout de suite moins à craindre des autres.

Un peu de reconnaissance

Ta mère aura probablement du mal à être fière de toi parce que tu viens d'entrer dans une nouvelle cabale ou que tu as (enfin !) trouvé les Six Yeux de Samuel Lewis. Ton obsession risque de sonner un peu creux, s'il n'y a personne pour apprécier le monstre formidable que tu es. L'admiration, la crainte, le respect, il n'y a que dans l'Underground que tu les trouveras. L'avis des autres ne compte pas.

La solitude

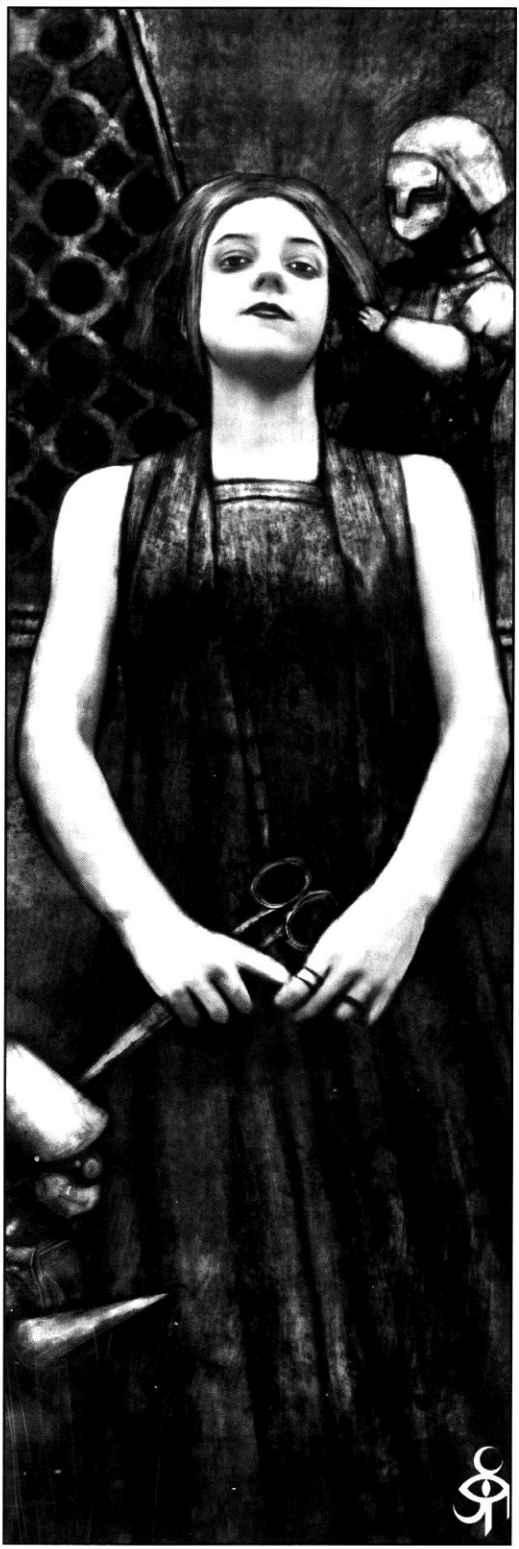
Qu'on soit bien d'accord, il est bien difficile de suivre seul un système de croyance qui peut s'avérer autodestructeur. Les gens normaux ne comprennent déjà pas pourquoi tu t'enfonces des clous dans les narines, ni pourquoi tu dépenses tout ton fric dans des livres rares que tu ne peux même pas lire, alors leur expliquer que tu ne peux pas manquer la rediffusion d'Ally McBeal que as déjà vue cinq fois… Dans l'Underground, les autres peuvent paraître étranges, sinistres, détraqués, bizarres même à tes yeux, mais eux au moins, ils seront là à ta prochaine crémaillère.

LES SOUS-SOLS

Dans l'Underground, il y a des cercles. Des niveaux. Des zones immatérielles. Et les deux plus grandes sont celles qu'occupent les Adeptes et les Avatars. Avatars d'un côté, Adeptes de l'autre, deux Undergrounds à part entière où chacun a sa propre vision du fonctionnement du monde. Et entre nous, chacun a un peu raison.

L'Underground des Adeptes

La plupart des Adeptes sont des types bizarres, excentriques, repliés sur eux-mêmes. Un Adepte, c'est ce vieil homme en bas de la rue ou ce paumé qui vit dans ce bus scolaire tout rouillé là, sur les hauteurs de la ville. Ils ont leur propre vision déformée du monde, leur obsession bizarre, leur vie hors du temps. Ils se contentent de faire ce qu'ils veulent dans leur coin, et ils deviennent de plus en plus cinglés, jusqu'à ce qu'ils tombent à court de médicaments pour le cœur.



Ils se foutent de tout, tant qu'on les dérange pas. Et quand on les dérange, ils deviennent vite désagréables. Alors évite d'envoyer ta balle de base-ball par leur fenêtre, et ils continueront à s'occuper de leurs affaires.

Tous les Adeptes ne sont pas comme ça. Certains ont tendance à être plus sociables, peut-être parce qu'ils vivent en ville, mais leurs amis restent des gens dont le style de vie est compatible avec leurs obsessions. Les Acoolos et autres sorciers qui tâtent de la bouteille, ils traînent avec des piliers de bars, pas avec des Adeptes branchés histoire ou petites culottes. Les Narco-alchimistes fréquentent des dealers et les accrocs de la chance hantent les tables de poker. C'est aussi simple que ça, des Adeptes aux obsessions différentes n'ont juste rien en commun. Rien à se dire, rien à faire ensemble, à moins d'avoir quelque chose de précis à faire ensemble. Il y a bien quelques interactions, mais rien qui ressemble de près ou de loin à une réunion mensuelle de joueurs de bridge, salut comment tu vas, j'ai amené des bretzels. Comme tous les autres fadas de l'Underground, les Adeptes urbains ont tendance à rechercher la compagnie de leurs pairs, mais leur nature iconoclaste et exclusive fait de l'Underground des Adeptes, une zone de ragots, de soupçons et de regards en coin.

Parfois, il arrive que des liens d'amitié se créent, et parfois, mais beaucoup plus rarement, il arrive que l'Underground des Adeptes se soude, porté par une majorité de membres qui se sentent suffisamment en confiance et en sécurité, pour renoncer aux cachotteries et aux luttes de pouvoir mesquines. Ça a été le cas, à San Francisco. Une ville unique, avec un Underground uni, un esprit de communauté, des gens qui passent du temps ensemble parce qu'ils en ont envie, parce qu'ils ont les mêmes buts, partagent les mêmes valeurs, et parce qu'ils se sentent mieux après qu'avant. Ca a été le cas, oui. Mais ça ne l'est plus.

L'Underground des Avatars

Les Avatars conscients se rassemblent de la même manière que les Adeptes, mais sensiblement plus souvent. Deux Avatars marchant sur la même voie seront beaucoup plus proches, plus enclins à partager une vision commune, que deux Adeptes de la même Ecole. Chez les Adeptes, les obsessions apparaissent dès l'enfance et font qu'à l'âge adulte, prisme de perception et comportement social varient du tout au tout d'un Adepte à un autre. Chez les Avatars, la nature plus subtile de leurs pouvoirs et la souplesse de leur comportement, nettement moins radical, permettent une vie en société et une promiscuité avec les gens normaux. Les Avatars ressentent moins ce besoin viscéral de se cacher des masses grouillantes et des soi-disant Escadrons de la Mort du Vatican. Partant de là, on peut raisonnablement penser qu'ils ne jouent pas non plus à cache-cache entre eux.

Les Undergrounds des Avatars se forment localement, en fonction des inclinaisons religieuses et des théories de chacun sur la source de ses pouvoirs. Ceux qui adhèrent à la Santéria constituent leur propre petite zone, et il en va de même pour les alter-catholiques sud-américains. S'il leur arrive souvent de manifester les différences de leurs patrons respectifs, les réels différents sont nettement plus rares, et toujours moins destructeurs.

Bien sûr, dans des cercles où les Avatars croient que leur pouvoir est issu d'un dieu Y ou d'une déesse X, les « hérétiques guidés par de faux dieux » sont perçus comme des ennemis dont il faut s'occuper strictement, sévèrement, voire plus si affinité.

Quelques groupes d'Avatars se voient comme des médiums vivant en harmonie avec certains aspects de l'inconscient collectif de Jung. Leur démarche n'a peut-être aucune origine religieuse, mais ils sont tout aussi capables de partir en croisade.

D'un point de vue social, le plus gros risque qu'encourent les Avatars à mesure qu'ils gagnent en puissance et se rapprochent de leur Archétype, c'est de privilégier leur seconde nature au détriment de leur véritable identité, toute menace potentielle pour leur Archétype risquant d'être perçue comme une menace personnelle.

En règle générale, les jeunes Avatars et les nouveaux venus ont plus de chances de s'entendre que les vétérans. Les Avatars puissants ont l'air d'avoir du mal à partager leur trottoir. Va comprendre, Charles.

Les sphères ennemies

L'Underground des Adeptes et celui des Avatars se chevauchent, non seulement au sein de l'Underground dans son ensemble, mais également au sein de la mouvance occulte, dans son ensemble encore plus grand. Et bien sûr, au lieu d'admettre qu'ils vivent juste en phase avec des traditions divergentes, transgression d'un côté, adaptation de l'autre, ils mettent un point d'honneur à voir ceux de chez Smith-d'en-face comme des reflets grossiers de leur magnificence.

Des Adeptes qui rencontrent des Avatars sont susceptibles de les prendre pour d'autres Adeptes. Après tout, ces types sont capables de transgresser la réalité ou pas ? Bon, disons qu'ils peuvent au moins la manipuler à leur avantage. En tous cas, si un Avatar expose à un Adepte ses théories sur la troublante similitude entre la réception des ondes radio et la phase empathique avec les différentes sources de pouvoir, ben mon Adepte, il risque pas d'avoir une illumination. Au mieux, il risque d'avoir de la pitié pour ce type qu'a tout l'air d'avoir suivi les cours Magiques du soir. Et par correspondance.

De la même façon, un Avatar aura tendance à voir un Adepte comme quelqu'un d'engagé sur la voie d'un Archétype particulièrement étrange, et surtout quelqu'un qui s'obstine à s'encombrer d'un tas d'absurdités, façon Blavatsky ou Crowley. Pour l'Avatar, l'ego de l'Adepte est un obstacle qui l'empêche d'accéder à la puissance cosmique. Alors que l'Avatar lui, il y a arrive bien.

Pour en arriver là, il faut bien sûr que l'un ou l'autre joue franc jeu et parle ouvertement de son pouvoir. Autant dire que ça n'arrive presque jamais. Le secret, c'est le pouvoir, donc révéler une information dont on pourrait se servir pour deviner tes faiblesses et tes limites, c'est soit une vraie preuve de confiance, soit juste une grosse connerie. Pourquoi tu crois qu'Achille a jamais dit à personne que son talon était naze ?

Voilà sans doute pourquoi dans l'Underground, la plupart des gens restent très discrets sur le fonctionnement de leur propre Magie. Les Avatars et les Adeptes ont beaucoup de mal à se comprendre, et c'est tout aussi vrai pour les Adeptes d'Ecoles différentes. Chez les Avatars, même combat, chacun finit par en conclure que l'autre se fait une représentation incomplète ou déformée de son propre Archétype, et encore : certains ont même du mal à imaginer qu'il puisse exister d'autres Archétypes, aussi puissants que le leur.

Les griffes du tigre

Dans cette pièce, vous êtes quatre. Toi et trois de tes pires ennemis, qui se détestent eux aussi. Vous sauter dessus, régler vos comptes une bonne fois pour toutes : vous ne pensez qu'à ça. Sauf qu'au milieu de la pièce, il y a un tigre. Un tigre qui dort, juste entre vous quatre. Et bien sûr, personne ne peut quitter la pièce.

Tu vois la scène ? C'est pareil dans l'Underground. Il y a toutes sortes de groupes là dehors, des faibles qui veulent ce que possèdent les forts, des forts qui sont pas du genre à partager, des petits qui veulent devenir gros, des gros qui voudraient passer inaperçus, autant de groupes qui ont de bonnes raisons de pas aimer les autres, de penser qu'ils se trompent, de les croire dangereux, jaloux, ou tout simplement nazes.

Et puis il y a ce tigre. Ce tigre qui roupille là, sur le sol. Parfois ses narines bougent, comme s'il flairait l'odeur de la chair fraîche, et quand il bâille, le tigre devient mâchoire. Et ses dents vous attendent, effilées comme la mort…

Le tigre, c'est la masse ignorante. Le grand public. Tout va bien pour l'instant, tant qu'il pense que David Copperfield est un grand Magicien, le tigre ronfle. Mais si l'un de vous quatre s'avise de faire un peu trop de bruit, le tigre se réveille, et tous les groupes occultes du monde ne pourront l'empêcher de faire de l'Underground, une grosse glacière à sandwiches pour tigre.

Voilà pourquoi les Marchands de sable jettent du sable, voilà pourquoi l'Underground reste underground, et voilà ce qui différencie les vrais Ducs des «trous duc».

Tu ne crois pas au tigre, hein ? Pas grave, il croit en lui, et ça suffit. Tiens, regarde ce qui se passe quand il se réveille…

186 av. J.C., Rome. Suite à des rumeurs évoquant des actes de Magie et de cannibalisme au sein de cultes dionysiaques, le Sénat fait exécuter plus de 7000 Bacchantes.

1307, Paris, France. Convaincus de sorcellerie et d'hérésie, les chevaliers du Temple sont emprisonnés et exécutés.

1513, Genève, Suisse. 500 soi-disant sorcières : brûlées.

1586, Trier, Allemagne. 120 prétendues sorcières : brûlées pour avoir prolongé l'hiver.

1621, Heidelberg, Allemagne et Paris, France. Des individus soupçonnés d'être des « Rose-Croix » sont lynchés par la foule. En 1623, c'est le philosophe René Descartes qui échappe de justesse à la justice populaire.

1628, Londres, Angleterre. John Lambe, accusé de sorcellerie : lynché par la foule.

1645, Chelmsford, Angleterre. 19 prétendues sorcières : pendues par Matthew Hopkins, « Chasseur de sorcières en chef » autoproclamé.

1651, Niesse, Silésie. 42 prétendues sorcières : brûlées vives dans un four.

1666, Westminster, Angleterre. L'astrologue William Lilly comparaît devant le Parlement pour avoir prédit le Grand Incendie de Londres. Il échappe de peu à l'exécution.

1680, Paris, France. Au terme de trois années d'enquête au sein des cercles de messes noires et de sorcellerie, la police secrète de Paris révèle des ramifications touchant Versailles elle-même. 37 personnes exécutées, 146 emprisonnées.

1692, Salem, Massachusetts. 19 prétendues sorcières: pendues.

1727, Serbie. De soi-disant vampires sont assassinés à travers tout le pays. La « fièvre du vampire » s'étend rapidement à l'Istrie, la Slovénie, la Hongrie et la Prusse Orientale.

1844, Carthage, Illinois. Joseph Smith, fondateur du mouvement mormon : lynché par la foule en colère, pour être accusé d'avoir communiqué avec des anges.

1941, Berlin, Allemagne. Craignant une influence des astres dans la défection de Hess, Hitler ordonne que tous les astrologues, francs-maçons et autres occultistes soient envoyés dans les camps.

1945, comté de Warwick, Angleterre. Charles Walton, le prétendu sorcier : assassiné.

1948, Saint-André-de-Briouse, France. Léon Bunot, le soi-disant sorcier : tué par un voisin apeuré.

1949, Quito, Equateur. Pour avoir diffusé un canular de la Guerre des Mondes, 5 personnes : brûlées vives dans une station de radio, sept autres grièvement blessées.

1991, Chicago, Illinois. Ion Culianu, le grand érudit de la Magie : assassiné par la police secrète roumaine.

1998, Java, Indonésie. Pour être soupçonnées d'être des sorciers ninjas, plus de 200 personnes : lynchées par la foule en colère.

CES BRUITS QUI COURENT...

- Dans l'Underground, ça cause beaucoup. Des fois, ça dit même la vérité…
- Il y a une femme en Louisiane qui fait le commerce des yeux. Elle peut changer ta vue. Tu rêves de revoir le monde avec des yeux d'enfant ? Pas de problème, mais tu préférerais peut-être ne pas avoir vu certaines choses ?
- La marelle, l'élastique, reste sur la ligne sinon ton père t'aligne, tous ces jeux auxquels jouent les gamins là, ce sont des Rituels. Des Rituels qui fonctionnent, si tu y crois vraiment. Et les gamins y croient, mais vu qu'ils ne savent pas ce que font vraiment les Rituels, ils arrivent à se remettre de toutes sortes de coups durs qui mettraient les adultes à genoux.

- La meilleure voyante d'Amérique est une femme qui vit dans les forêts de séquoias, en Californie. On l'appelle la Femme Chouette, elle te prédit ton avenir si tu lui amènes trois souris vivantes.
- Chaque fois qu'une année se termine par un zéro, les dirigeants secrets du monde – c'est-à-dire le comte Dracula, Merlin et le Juif Errant – se retrouvent pour parler affaires et discuter de la décennie à venir, dans un club privé situé à l'ouest de Londres, le Mandragora Arms.
- Il existe une cabale qui utilise les fast-foods pour contrôler le monde, en mettant de la drogue Magique dans les hamburgers du plus connu de tous.
- Internet n'est qu'un énorme moteur, et plus l'information circule vite, plus il génère de puissance. Si quelqu'un découvrait comment contrôler cette puissance, il pourrait gouverner le monde.
- La chope de Brendan Behan attend derrière le bar d'un pub de Dublin. Quiconque y boit devient singulièrement loquace, mais à quel prix…
- Toutes ces antennes relais pour téléphones cellulaires ne sont pas vraiment destinées aux téléphones. En vérité, elles sont construites par une agence gouvernementale connue sous le nom de CTAP, qui a découvert un moyen de prendre le contrôle de l'énergie magique des gens, sans que personne ne s'en aperçoive. A quoi ça va lui servir ? Alors ça…
- En réalité, le président est un automate contrôlé par une cabale de sept adolescents.
- A l'origine, la majorité des comptines étaient des outils pédagogiques destinés aux magiciens. Le sens secret de « Une souris verte » ? T'as pas vraiment envie de savoir…
- Il y a des millions d'années, les dauphins étaient des humains. Ils ont juste évolué.
- Les chats sont de puissants générateurs d'ondes alpha, certaines agences gouvernementales secrètes les utilisent comme sources d'énergie renouvelable.
- Le marchand de glaces qui fait l'angle de la 9ème et de Liberty, il a une tête humaine qui parle au fond de son chariot, sous les pains de glace. Si tu lui files un dollar d'argent, il te laissera lui poser une question. La tête, elle connaît l'identité de tous ceux qui veulent ta mort. Et elle sait même pourquoi.
- «Skull and Bones», c'est pas seulement le nom d'un album de rap : le gouvernement américain est dirigé par les crânes de tous les présidents morts, animés et capables de parler grâce à d'antiques méthodes celtiques. C'est pour ça que Kennedy a été tué d'une balle dans la tête. Il était médium, et il voulait les doubler.
- En Belgique, il y a un type qui fabrique des tempêtes de neige à la main. Il les vend dans des boules de verre.
- Ne t'avise jamais de siffler « Yankee Doodle Dandy » à Fort Alamo, juste avant le lever du soleil.
- Les voitures ont fini par détester les humains. Ça devait arriver.
- Il y a un type au Canada, aveugle de naissance, qui peint de très jolis portraits de cygnes sur de vieux blocs moteur. Il dit que ce sont des portraits de Dieu.
- Bonne nouvelle : la Magie sexuelle tantrique, ça marche !
- Une secte de Californie a trouvé un moyen de mélanger Vaudou et Portrait de Dorian Gray. Ils restent beaux comme des dieux, pendant que les habitants d'un petit village du Kansas deviennent de plus en plus moches.
- Il y a une cassette en circulation, qui contient un Rituel permettant d'enregistrer une bande son de sa vie. Apparemment, elle a été créée pour que plus personne ne passe à côté d'un truc louche ou d'un moment romantique. À la fin, il y a juste une longue note bizarre qui fout la chair de poule. Et puis plus rien.
- Il y a une sandwicherie à Atlanta, si tu commandes le spécial du jour avec une boisson chaude, on te file un petit bout de papier avec la date de ta mort. La plupart des gens le jettent ou le mangent sans faire attention.
- L'un des plus puissants Adeptes du monde vit à Alert, dans les Territoires du Nord-Ouest. Crois-moi, ça vaut le détour.
- Il y a un gamin à Little Rock, dans l'Arkansas, qui s'ennuit pour gagner davantage de pouvoir Magique.
- Le Comte anime une liste de diffusion sur Internet où tu peux choper des infos sur l'univers, échanger des recettes de biscuits, tout ça tout ça.
- Les chats ont leur propre école de Magie. Un genre de Dipsomancie, mais avec des jouets pour chats. Comment je le sais ? T'es con toi, c'est mon chat qui m'a tout raconté.
- L'Euro ? Non, les Ploutomanciens ne peuvent pas s'en servir.
- En plein cœur du Delaware, il y a un endroit très particulier qui a servi de théâtre à quelque chose d'extrêmement important, quelque chose de fondamental même, dans l'histoire des Etats-Unis. Les enfants l'apprennent dans leurs livres d'histoire, les touristes se rendent sur place pour le visiter, mais les Cliomanciens qui vivent dans le coin puisent la Magie des environs et altèrent l'esprit des visiteurs. Si bien qu'après leur passage, non seulement ils oublient tout ce qu'ils ont appris, mais en plus ils sont incapables d'apprendre quoi que ce soit de nouveau sur ce truc. Hum ?
- Si tu veux te faire un paquet de fric, il est possible d'utiliser les textes védiques pour prédire des événements futiles, genre le résultat des matchs de foot. A tes risques et périls, par contre. C'est comme ça que les Illuminati ont utilisé un paquet de textes sacrés pour se faire de l'argent.
- Certains, enfin beaucoup, c'est-à-dire pratiquement tous les animaux de compagnie sont télépathes. Ils prennent des notes sur les humains pour voir ceux qui les traitent bien, ceux qui leur bottent le train… Et un jour, ils nous enverront la facture.
- Les cigarettes au clou de girofle, avec un emblème en forme de diamant dessus, elles servent à transmettre les pouvoirs de Mage en Mage. Personne ne sait vraiment qui les fabrique.
- La malédiction des Illuminati, c'est leur incapacité à mourir de causes naturelles, ainsi que leur incapacité à procréer. De plus, le plaisir que leur procurent leurs sens diminue un peu plus chaque année.
- Si tu te passes simultanément le DVD de Casablanca et le live à Londres de Jésus Christ Superstar (ouais, celui avec Murray Head dans le rôle de Judas !) jusqu'au morceau « Poor Jerusalem », tu verras que tout devient clair : la chanson t'explique les images du film.
- Bon nombre de grands politiciens sont des initiés d'une école d'anti-Magie basée sur la loi. Ils se servent du pouvoir qu'ils obtiennent en appliquant la loi pour renforcer leurs principes moraux et mènent une guerre sans pitié contre un groupe de flics pourris, qui oppriment les innocents pour gagner du pouvoir et l'utiliser à mauvais escient. Grosso modo, la moitié des actions de police est liée de près ou de loin à ce conflit.
- Tu aimes « Les petites canailles » ? Bon, ben Smitty, un de mes potes du Vietnam, il avait une tante qui collectionnait tout ce qui avait un rapport avec « Our Gang ». Elle lui avait filé une mèche de cheveux de Carl « la luzerne » Switzer en guise de porte-bonheur. Quand il était ado, Switzer se coupait ses tifs de star et vendait ses mèches pour acheter de la dope. Sérieux, quand on était dans la merde, Smitty faisait toujours des trucs vraiment dingues, mais il s'en sortait toujours sans une égratignure.
- Tu sais pourquoi aucun Iconomancien n'a jamais été foutu de canaliser Jim Morrison, le Roi Lézard ? Tout simplement parce que Jim, c'était le premier d'entre eux. Jim est vivant. Il vit à Los Angeles, et il se canalise lui-même.
- Les derniers Chevaliers du Temple, disséminés à travers le monde, rendent tous des comptes à sept Japonaises qui se partagent un loft à Tel Aviv.
- Tous ces mails qui te proposent de « Gagner de l'argent rapidement » là, c'est pas du spam ! Ils comportent tous des fragments du nombre secret de la Bête, alors si tu en rassembles suffisamment, tu pourras recomposer le nom de l'Adversaire et lui parler !
- Si tu escalades le vieux mur de briques d'Evergreen Street au bon moment, tu te retrouves au Pays des Morts.
- Il y a un mot Magique. Un mot qui nourrit la Magie. Un mot qui, chaque fois qu'il est prononcé, donne un peu plus de force au flux de toute Magie. Ce mot commence par « l », et il termine par « ç ». Sois prudent, désormais. Aucun mot n'est vraiment anodin. Garde-toi de prononce ce mot, et la Magie ne pourra plus jamais t'affecter…



Campagne globale, bienvenue au club des Obsédés de l'Underground ! Il est des nôtres, il a eu son déclencheur comme les autres (sinon il court page 26) et même que maintenant, monsieur sait distinguer la Magie du cirage. Fini la rigolade, t'as mis ta pièce magique dans le distributeur d'infos, tu t'y connais en Rituels, en Adeptes, en Avatars, et si ça se trouve, t'as même quelques petits pouvoirs. Du coup, t'as appris à te méfier des prédateurs, les fameux Ducs comme on dit dans le milieu – et tu sais qu'il vaut mieux pas trop traîner tout seul. Ok, les Ducs sont seuls, mais ils sont Ducs, et ils sont Ducs parce qu'ils sont tellement puissants, tellement monstrueux, tellement crades qu'ils ont du mal avec la compagnie. Mon petit doigt me dit que tu n'as rien d'un Duc, alors on va partir du principe que tu fonctionnes en groupe, que tu fricotes avec des gens en qui tu as confiance – ou qui te font peur – et qu'en clair, tu fais partie d'une cabale.

CREER TA CABALE

Les cabales, c'est comme les glaces : y a plusieurs parfums. Aux joueurs et/ou au meneur de jeu de décider quelle sorte de cabale ils ont envie de créer. Il peut s'agir d'une grosse cabale connue, comme ces types de la Nouvelle Inquisition dont tu as sûrement entendu parler, ou d'une nouvelle cabale, genre une cabale créée là maintenant tout de suite, en direct live. Cabales spécifiques contre cabales génériques : choisis ton camp camarade.

LA NOUVELLE INQUISITION

Félicitations, tu bosses avec les nouveaux durs de l'Underground. LNI, c'est la Légion Etrangère version occulte : plus de problèmes, plus de dettes, tu signes et ils effacent ta vie. Ils n'engagent pas n'importe qui, mais les agitateurs, les espions, les dealers de drogue, les journalistes et accessoirement, les Adeptes et les Avatars, sont toujours les bienvenus. Après, tu fais l'affaire ou tu dégages. LNI s'arrange souvent pour avoir un instrument de pression, quelque chose qui garantisse ta loyauté, du genre chantage ou tas de pognon. Dans tous les cas, tu leur appartiens. Mais ça a ses bons côtés, quand on fait partie d'un groupe qui n'accepte que les durs, on prend conscience d'être soi-même un dur et on sait qu'on peut compter sur tous les autres durs. Du coup, on peut dormir tranquille.

MOTIVATIONS

Tu commences en bas de l'échelle, mais tu comptes bien passer du niveau D au niveau A. Plus de pouvoir, plus de responsabilités ? Alors suis bien les ordres de LNI, enquête pour eux, infiltre, désorganise, vole, tue, et tu monteras en grade. Et n'oublie pas que rien ne t'empêche d'utiliser ton groupe pour faciliter tes démarches persos. Tant que tu roules pour eux, ils roulent pour toi.

AVANTAGES

Un compte en banque bien garni, des voitures rapides, un paquet de flingues, des gros bras à gogo, de la Magie à profusion… Le tout mis au service d'une cause difficile : rendre le monde meilleur. Par tous les moyens.

Contreparties

Tes ordres t'obligent souvent à faire des trucs sales ou violents, même quand ça te semble injuste, et tes chefs ne te disent que ce que tu as besoin de savoir. La plupart du temps, ils ne le savent pas eux-mêmes. Mais le pire, c'est que tu es une cible. Plus LNI fait peur, plus il y a de Ducs et de cabales qui rêveraient de se tailler une petite réputation en mettant une grosse trempe à un de leurs agents. Toi par exemple.

Exemples

Les agents de LNI travaillent en équipes. Certaines sont polyvalentes, d'autres beaucoup plus spécialisées.

La Brigade de choc. Assassins et gros bras. Pour ce genre de boulot, pas besoin de Magie, juste d'un type sur qui cogner.

Les Fouineurs. Enquête et infiltration. Récupérer les infos que personne ne veut lâcher et s'en servir comme personne ne s'y attend.

Les Freak Brothers. Trop de la balle. Ta drogue c'est la Magie, et on te paie pour t'en mettre plein le nez. Trouver Magie, comprendre Magie et ramener Magie à LNI.

L'Agence tous risques. Le couteau suisse multifonctions. Toujours les premiers sur le coup, vous êtes là pour évaluer la situation.

Les Marchands de sable

Faut bien que quelqu'un apprenne les bonnes manières aux punks. Les Marchands de sable sont les croque-mitaines de l'Underground, ceux qui s'occupent des Ducs et des cabales qui pètent les plombs ou qui commencent à faire jaser. Limiter la casse, éviter les fuites et empêcher les médias d'éventer les affaires. Tuer des gens aussi, de temps en temps. La bonne nouvelle, c'est qu'en devenant Marchand de sable, tu peux être sûr de ne taper que sur des gens qui le méritent vraiment. Et s'ils ne le méritent pas vraiment, tu peux régler le problème sans les descendre, c'est permis. Un genre de flic de l'Underground, sauf que tu ne cherches pas à faire régner la loi. Le calme. Juste le calme.

Motivations

En prenant part à la grande campagne de désinformation des Marchands de sable, tu devras garder le tigre de la conscience publique sous somnifère et surveiller l'Underground pour endormir les excités, les braillards et tous ceux qui risquent d'éveiller les soupçons. A toi de faire ton diagnostic et d'appliquer les traitements appropriés, le groupe te laisse seul juge du moment que tu maintiens le calme et que tu entretiens le mythe qui a fait toute la réputation des Marchands de sable : la rumeur. Certaines affaires peuvent se régler sans avoir à lever le petit doigt.

Avantages

Les Marchands de sable ne sont peut-être pas aussi riches que LNI, mais ils ont largement plus de ressources que la plupart des cabales et ils en savent beaucoup plus sur la Magie. Ils font bien leur boulot, et vu que leur seule préoccupation est de maintenir la paix, tu es on ne peut plus libre de poursuivre tes propres buts.

Contreparties

Marchand de sable, c'est un boulot dangereux. Des morts à chaque coin de rue, des meurtres sans mobile, des enquêtes laborieuses, des méchants souvent membres du club des Adeptes psychopathes ou des Avatars déjantés… Tôt ou tard, tous les Marchands de sable finissent par se sentir vidés, quand t'as fini ta pomme, t'as plus qu'à jeter le trognon. Ça t'arrivera aussi ça, de te sentir usé. Usé jusqu'au trognon.



Exemples

La Cour de Minuit. Division d'infiltration sous couverture, la Cour place des agents au sein de cabales connues et appréciées par les cercles locaux d'Adeptes et d'Avatars, à l'échelle d'une grande ville, voire d'une région. Leur mission : profiter du climat de confiance pour jouer les chiens de berger, chacun dans son enclos, Adeptes d'un côté et Avatars de l'autre, ou comment diviser pour mieux faire avancer le troupeau. Contrairement aux loups qui s'en prennent toujours au plus faible du lot, c'est souvent le plus fort qu'il te faudra gérer pour t'assurer que les autres vont suivre. Et n'oublie pas, si ta couverture est menacée, il te faudra éliminer tous ceux qui risquent de parler…

Les Somnambules. Marchands de sable informels, tes potes et toi enquêtez en freelance sur les présumés « phénomènes paranormaux », histoire de vérifier s'il s'agit d'un simple cas d'hystérie collective, d'un effet des gaz des marais ou bien d'une tête de nœud qui fait mumuse avec ses pouvoirs. Dans le lot des enquêtes, pas mal de canulars, un paquet d'allumés, mais il vous arrive aussi de tomber sur un truc vraiment louches et sans l'ombre d'un Adepte à qui taper sur les doigts. Là, c'est plan B : régler le problème et étouffer l'affaire.

Les Pères Fouettard. Ton métier : acteur. Ton rôle : faire peur. Ta mission : offrir des spectacles alliant mise en scène explicite et interprétation poignante. Salut Machin, on est les Marchands de sable, on te voit quand tu dors, alors tiens-toi tranquille. Plutôt que de les tuer froidement, tu rappelles juste aux marlous que s'ils sont méchants, la petite souris va venir les aider à perdre quelques dents…

Les Monstres Errants. On te fournit un nom, une adresse, quelques renseignements, et tu vas tuer ta cible. Toujours sur la route, tu traques les plus détraqués et les plus vicelards de tous les rejetons de la vraie Magie, juste pour protéger les gens normaux des cas sociaux. Et réciproquement. Tu n'apportes rien d'autre que la violence, et tu ne laisses derrière toi que tâches de sang et douloureux souvenirs.

LA SECTE DE LA DEESSE NUE

La Déesse Nue est un concept aussi vieux que l'Humanité, mais elle a fini par quitter le royaume de la mythologie pour devenir une divinité incarnée – et tout ça devant les caméras. L'Underground a changé à jamais, le jour où cette actrice porno a connu l'Ascension en plein tournage, devenant la nouvelle incarnation du principe même de l'affinité. C'est Elle que tu vénères, Elle qui te relie à la structure fondamentale de la réalité, Elle que tu sens glisser, bouger, onduler sur ton corps comme une amante experte… Jamais tu n'avais ressenti quelque chose d'aussi fort , ni pour personne, ni pour rien au monde. Trop intense pour le garder pour toi, tu vas délivrer Son message au monde, même si le monde n'est pas encore prêt, et même si l'Underground voit vraiment tes projets d'un sale œil. Fureur et compassion, telle est la Déesse Nue, et telles sont les armes dont tu useras à la gloire de Sa grandeur sauvage…

Motivations

Servir la Déesse Nue. Faire prospérer la secte, convertir les infidèles, châtier les hérétiques et répandre Sa parole à travers le monde. Entre en Elle, entre et demeure dans le temple métaphysique de l'Affinité, là où désir et synchronicité fusionnent en une seule et lumineuse vérité… Mais prends garde à l'ancien Culte de la Déesse, car il renie Sa divinité.

Avantages

La ferveur de la foi. La puissance de Sa magie, la certitude d'être sur le droit chemin et la présence rassurante d'une communauté de fidèles dévoués corps et âme, sur qui tu peux compter pour t'épauler et te protéger.

Contreparties

A quelques exceptions près, tout le monde te considère comme un taré, et pas seulement dans l'Underground. Il faut dire que transmettre Sa parole t'a déjà valu de gros soucis avec les Marchands de sable, et que ça risque pas de s'arranger.

Exemples

Les Emissaires. La cabale dont tu fais partie a été envoyée dans une nouvelle ville pour y ouvrir boutique. Objectif premier : trouver un site propice à vous servir de temple, puis recruter de nouveaux disciples. Ensuite, petite enquête sur les us et coutumes de l'Underground local, en vue d'établir un rapport détaillé et d'attendre les instructions de la Secte. Une fois en place, vous pourrez commencer à organiser spectacles de rue, animations culturelles, performances, fêtes illégales et autres célébrations d'Affinité en public, en veillant à ne jamais trahir votre nature magique et à identifier les Marchands de sable qui traînent dans les parages. Au besoin, descendez-les.

Les Acolytes. Sous l'autorité directe de l'Imperatrix de la Secte, vous êtes chargés d'édifier le corpus des connaissances relatives à la vie mortelle de la Déesse Nue : trouver Ses leçons cachées, localiser tous ceux qui ont croisé Sa route et consigner leur témoignage. Des forces mystérieuses cherchent à éradiquer Son existence de la mémoire de l'humanité. A vous de les trouver, et de les détruire.

La Nouvelle Secte. La Secte s'est égarée, tout comme le Culte avant elle. Vous avez eu la vision, toi et les tiens, vous connaissez le vrai visage de la Déesse, et vous savez que l'autre poufiasse n'est qu'une imposture. Vous suivez votre propre dogme et vos propres motivations. Et le moment venu, la vieille secte et le vieux culte brûleront dans les feux purificateurs de Sa magnificence.

MAK ATTAX

C'est officiel, la plus puissante chaîne de fast-food au monde est désormais parasitée. Soudés par l'envie d'entrer dans un nouvel Age d'Or de la Magie, un groupe composé d'Adeptes, d'Avatars et d'Autres membres de l'Underground Club, s'est mis en tête que l'avènement de cette glorieuse période était liée au symbole… des Arches Dorées. Implantée dans le monde entier, la société Mak Attax est un vaste réseau d'employés de fast-food amateurs d'occulte, tous plus ou moins anonymes et reliés entre eux grâce à l'Internet. L'absence d'une véritable structure hiérarchique et le principe d'enrôlement volontaire, font de la société un joyeux bordel aux actions très difficiles à coordonner. Pas de caisse commune, ni entraînement ni formation spécifique, et même pas le moindre début de consensus sur les orientations de la fameuse « renaissance magique ». D'ailleurs, beaucoup ne savent même pas ce que c'est.

Motivations

Inaugurer un Nouvel Age d'Acceptation de la Magie, voilà le but des Maks, mais il est si nébuleux qu'il n'a pratiquement aucun sens. Certains rêvent d'un nouveau système de castes, où les Adeptes règneraient au sommet de l'échelle et où tous ceux qui les martyrisaient à l'école primaire, seraient chargés de balayer les caniveaux. D'autres prônent un âge de paix, d'égalité, d'illumination spirituelle et de sexualité libérée pour tous, quand ils ne prêchent pas tout simplement pour leur petite paroisse ésotérique de monomaniaque. Bref, à chacun sa révolution, mais le même modus operandi pour tout le monde : saupoudrer les hamburgers de Magie, ni vu ni connu. Burps…

Avantages

Avec ses quatre cent et quelques membres répartis sur le globe, Mak Attax est la plus grande cabale mystique active du monde – si l'on considère qu'être mystiquement actif signifie qu'une grosse partie des troupes est capable de lancer des sorts

et d'utiliser les canaux des Avatars. Nombreux, soudés par un solide réseau de communication et réunis par un objectif suffisamment flou pour que tout le monde s'y retrouve, les membres de Mak Attax ont accès à toutes sortes d'Ecoles de Magie, d'Avatars et de compétences.

Contreparties

L'organisation est plus facile à infiltrer qu'un club de bridge, et leur « solide réseau de communication », c'est 10% d'info, 90% de pipeau. Tout le monde est d'accord : il va y avoir un truc énorme et ça va être trop génial, mais dès qu'il s'agit de faire quelque chose de concret à plusieurs…

Exemples

La Frite Populaire. On est d'accord, la Renaissance Magique, ça va être de la balle atomique, mais faudrait pas oublier que la franchise pour laquelle tu bosses a des préoccupations un poil plus matérielles. Les impacts de balles sur les poubelles par exemple. Ou ces gros panneaux « Interdiction de traîner », censés décourager la racaille et les clodos qui zonent devant ton bouiboui. Entre nous, si l'espoir avait une valeur marchande, tes clients auraient tout juste assez pour s'offrir une maxi frite… Alors avant de changer le monde, pense à faire un peu le ménage devant ta porte. La révolution, ça commence avec le clochard puant qui squatte la table du fond.

Les Animaux Politiques. Liés à Mak Attax, mais avec des objectifs bien à vous, tes potes et toi formez une de ces petites « cabales magiques » décrites quelques lignes plus bas. Groupe dans le groupe, vos projets passent toujours avant ceux d'Attax, qui vous sert à la fois de tremplin et de couverture chauffante. Plus petits, plus concis, vous êtes nettement plus organisés que Mak Attax, mais votre position vous crée autant d'ennemis à l'extérieur qu'à l'intérieur de la cabale…

Le Stock. Des ballots remplis de sacs, des caisses pleines de gobelets, des palettes entières de nappes en papier, une avalanche de serviettes et de couvercles en plastique : tout ce dont la plus grande chaîne de restaurants du monde a besoin pour continuer à servir ses millions de clients quotidiens… Et c'est là que tu bosses. Alors forcément, en bon membre de Mak Attax qui se respecte, tu y vas de ta petite goutte Magique dans les cornets de frites et les boîtes à burgers. Faut bien que tout le monde mange à sa faim, hein. Le hic, c'est qu'il s'est passé quelque chose de très bizarre y a pas si longtemps. Des portes. Des nouvelles portes sont apparus dans l'entrepôt, des portes et des escaliers sombres… Derrière ? Un lieu merveilleux. Un lieu dangereux. Un lieu qu'il te faut protéger à tout prix. Et bien sûr, pas un mot…

Cabale Magique

Ou comment créer sa propre cabale, en partant de rien. Qu'est-ce qui pourrait bien vous motiver, l'événement déclencheur d'un des membres du groupe ? Un événement commun peut-être ? L'un de vous peut jouer les fondateurs, les autres les recrues, mais la vraie question est : qu'est-ce qui vous unis ? La théologie, une idéologie, une croyance, une idée ? Le fait que vous acceptiez tous l'existence de la Magie et que vous partagiez une même vision du monde ? C'est une bonne base oui, mais il y a sûrement plus. Une quête commune. Une même recherche d'illumination. Si ça se trouve, vous vénérez Elvis.

Motivations

Tout dépend des centres d'intérêts de votre cabale, mais on peut raisonnablement penser que vous souhaitez ce que veulent tous les petits groupes ambitieux : progresser, gagner du pouvoir, rester fidèles à vos idéaux, lutter contre vos ennemis et recruter de nouveaux disciples. Sacré programme.

Avantages

Tu sais où tu mets les pieds, tu sais qui t'accompagne, et tu sais que les autres te sont aussi loyaux que tu l'es envers eux. Vos objectifs sont d'autant plus clairs qu'il n'y a personne pour vous les dicter : vous avez tous choisi d'être ici. Et l'engagement rend la vie plus facile.

Contreparties

Votre problème, plus que le manque d'expérience, c'est que tout le monde s'imagine les pires horreurs sur vous. Vous lavez le cerveau des gens, vous ne pensez qu'à baiser, vous finirez par tous vous suicider, vous allez commettre un paquet de meurtres… Bon, ils n'ont peut-être pas tort sur toute la ligne, mais le fait est que avez beaucoup de mal à être pris au sérieux par les vrais occultistes, ceux qui s'y connaissent vraiment et qui vous croient tout juste bons à brûler des encens, genre on revient de Goa, on a vu la Lumière… Bon, ils n'ont peut-être pas tort sur toute la ligne (air connu), mais le second fait est qu'on cherchera souvent à vous apprendre la vie, vu que pour la plupart, vous n'y connaissez rien. Ça devient vite lassant, hein. Et dans ce genre de groupe, les petites sautes d'humeur tempêtent vite les verres d'eau.

Exemples

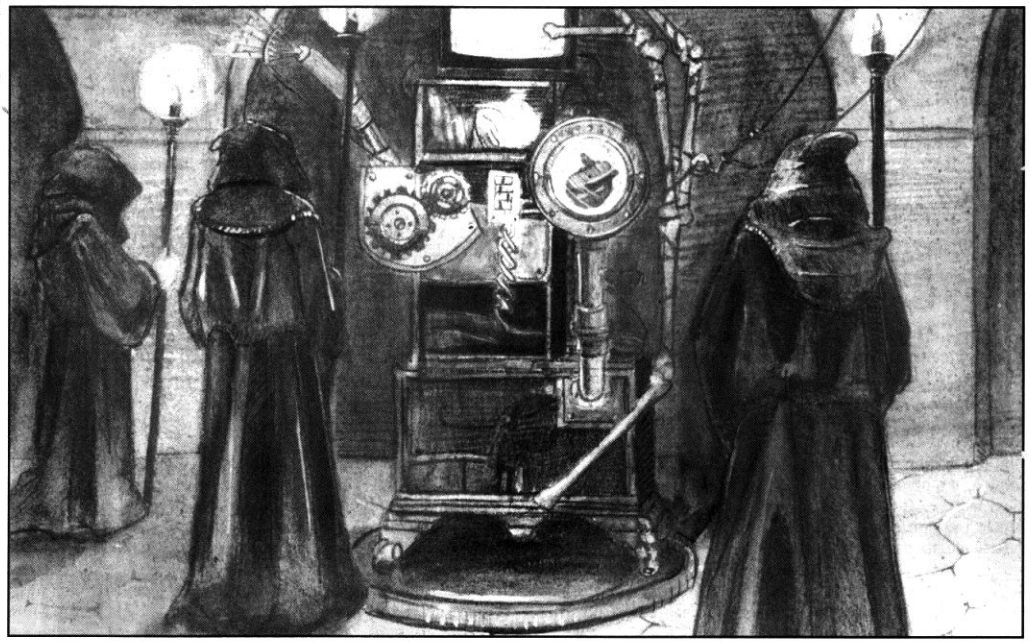
Möbius Dick. N'en déplaise aux critiques, le chef-d'œuvre d'Herman Melville représente bien plus qu'un « orgasme littéraire rageur » ou qu'un « portrait définitif de l'esprit américain ». C'est avant tout un texte occulte, un livre initiatique capable de révéler aux lecteurs attentifs, l'âme secrète de la nature, de la mer et de la grande nation américaine. Et vous l'avez compris. Vous, rares élus à en avoir pénétré le sens secret. Vous qui êtes prêt à subir les épreuves dévoilées dans ces pages, pour devenir les capitaines et hommes d'équipage du grand navire de l'Etat. Combien de vous survivront ? Combien réchapperont à la morsure du terrible Léviathan blanc ? Et si, comme dans le livre, il n'en restait qu'un seul pour écrire ses récits ?

La Chasse Sauvage. L'Épidéromancie ? Automutilations masturbatoires et plaisirs égoïstes. Une perversion de la véritable nature du contrôle charnel, une déviance de dégénérés réservées aux Adeptes « postmodernes » et à leurs rêves d'ivresse. Rien qui n'égale le Sacré des rituels auxquels vous procédez. Vous, membres de la Chasse. Les plaies sacrées que vous vous infligez mutuellement, vous donnent le pouvoir de transformer vos corps et de laisser s'exprimer vos traits véritables. Vos traits animaux. Libre et sauvage, la Chasse sillonne les étendues de pins du New Jersey, libérée des entraves de la loi et de la technologie. Et malheur à ceux qui s'aventurent sur votre territoire de chasse…

La Société d'Assistance Mutuelle. Comment dire… Des francs-maçons ? C'est ça, des petits francs-maçons sans envergure, mais sans le charabia ésotérico-tradionnaliste à la mords-moi le nœud. Un groupe d'Avatars, devenus à la fois compagnons et amis, unis par le serment de venir en aide aux Hommes dans le besoin. Aide en amour, aide en affaire, aide à avancer dans la vie, tout simplement. Au fil du temps, vos liens se sont consolidés et vous vous êtes prêté de l'argent, refilé des tuyaux immobiliers… Des trucs de francs-maçons, quoi. Sauf que vous avez aussi enterré deux cadavres. Ça, personne n'a dit que la politique des Avatars était un long fleuve tranquille… Heureusement que tu as des amis. C'est important les amis.

Les Guidams au Parfum

Pour sûr, les béotiens sont incapables de faire de la Magie, mais de là à affirmer que tous les incapables-de-faire-de-la-Magie sont des béotiens… Les exemples ne manquent pas, et pour peu qu'ils aient un minimum de jugeote, les gens normaux semblent avoir un vrai don pour mettre l'Underground sur les nerfs. Assez doués en tous cas pour étonner les Adeptes, qui ont l'habitude de prendre tous les usagers des transports en commun pour des pantins naïfs, doublés de sombres cons. Tes potes et toi, vous prenez bien le métro non ? Bien, alors ce genre de groupe devrait vous plaire. Vous êtes peut-être intéres-



sés par la Magie, mais pourquoi prendre autant de risques et faire autant de sacrifices, lorsqu'on peut se contenter de manipuler des mages ? A moins que la Magie ne vous intéresse plus, que vous ayez lâché l'affaire en cours de route ou que vos découvertes, vos premiers contacts avec le côté obscur de la force, vous aient donné envie de vous attaquer à la source du Mal…

Motivations

Assez semblable à une cabale magique, excentricité et flou artistique en moins, votre groupe a des motivations bien personnelles et des objectifs précis. Il y a tout de même de grandes chances que votre sécurité, l'action ciblée contre vos ennemis et la quête de pouvoir en fasse partie…

Avantages

Déjà, aucun de vous n'a un comportement obsessionnel de malade. Contrairement à la quasi totalité des Adeptes, vous avez le pouvoir de dire « non » aux pactes faustiens : les Promesses de Pouvoir Occulte Ultime vous laissent de marbre et les Grands Livres des Incantations Impures, c'est direction poubelle. Vous êtes des gens normaux, donc des gens fréquentables, avec la tête sur les épaules et un numéro de sécu. En termes de solvabilité financière, de casier judiciaire, de passé psychologique et de réputation, vous êtes comme qui dirait à des années-lumière des Adeptes les plus ravagés.

Contreparties

Bon, c'est pas pour remettre une couche, mais niveau pouvoirs sympas qui font des trucs sympas : peau de balle. Du coup, si vous cherchez à vous faire des amis chez les Adeptes, c'est pas gagné d'avance, et si vous commencez à trop les asticoter (ou pire : que vous essayez de les manipuler), vous allez vite comprendre qu'ils détestent vraiment, vraiment ce genre de conneries. Et au jeu du « Brisons la petite vie des gens normaux », les Adeptes sont tout sauf des manchots…

Exemples

Rage Against the Magic. La Magie et toi, vous êtes partis du mauvais pied. Le pied de la Magie, qui t'a bien botté le cul. Au début, tes potes et toi aviez juste décidé de parler, de révéler au grand jour l'existence de la Magie. Mais ça s'est mal passé. Tout le monde a perdu son boulot, deux d'entre vous ont fait de la tôle, un a fini à l'asile, et les autres… Hum. Les autres s'en sont pas tous sortis vivants. Alors les survivants ont choisi un objectif plus simple : tuer tous les Adeptes. Tu ne sais pas vraiment si c'est la Magie qui les rend fous ou la folie qui les rend magiques, mais ça ne change pas grand-chose au final. Ta décision est prise. Tu en sais suffisamment pour te montrer prudent, mais d'un autre côté, tu en sais déjà trop pour être en liberté…

Le Sexe Faible. La Mafia a toujours un problème avec les femmes. Qu'à cela ne tienne : poules de gangsters, unissez-vous ! Avec tes copines, vous avez d'ores et déjà commencé à bâtir un réseau d'influence féminine au sein de la pègre, et vous êtes prêtes à tout pour prendre le pouvoir. Mais vous manquez de soutien. Suite à de vieilles histoires, les gros bras de la famille ont reçu pour consigne de passer à tabac tous les Adeptes qu'ils croisent. Dans le genre clair, on fait pas mieux : la Mafia ne traite pas avec l'Underground. Pourtant, vous restez persuadées que Mafia et Magie vont de pair, et vous n'êtes pas les seules. Avec une paire de Ducs dans la manche, les choses pourraient bien finir par tourner en votre faveur. Après tout, personne ne vous attend, vous avez les contacts, une position idéale pour recruter des Ducs et les mettre à la colle avec de jeunes gangsters pleins d'ambition. Le tout sans se salir les mains : négocier, jouer les intermédiaires, toucher son pourcentage, ces dames se servent sur la bête avant que les chefs se goinfrent. Ah vous n'êtes pas invitées, hein ? Restez dans l'ombre pour le moment, l'heure du dîner approche…

Les Frères Copperfield. Que les choses soient bien claires : pas un seul d'entre vous ne peut faire de Magie. Escamoter des objets, abuser les esprits, disparaître en public, sortir d'une camisole de force, enchanter, ensorceler, dérouter, brouiller ou éblouir : vous savez faire tout ça, oui. Mais sans la moindre Magie. Moitié illusionnistes, moitié filous, as de la carte à jouer et rois de l'évasion, tous prêts à vendre leur mère pour découvrir le Truc Ultime. Ça, vous avez bien fini par le trouver… Mais le prix à payer est beaucoup trop élevé, et l'envers du décor n'a rien de lumineux. Et puis, vous vous êtes rendus compte que même sans pouvoir, vous les aviez quand même bernés, tous ces abrutis ! Pas de Magie peut-être, mais aucune cellule ne peut vous retenir, personne ne peut vous désarmer, ni lire dans vos pensées… Abracadabra : vous n'êtes déjà plus là.

CHAPITRE NEUF

LA MAGIE

La Magie, c'est ce qui se produit lorsqu'un esprit humain parvient à canaliser le cosmos. Un pouvoir inconscient, filtré et concentré par une volonté consciente.

Cette Magie s'écrit avec un M, pour la différencier des autres formes de magie dépourvues de réel pouvoir, que certains peuples pratiquent encore à travers le globe. Nombre de ces magies avaient encore des effets autrefois, mais avec le progrès et la transformation des civilisations du monde, beaucoup d'anciennes traditions magiques ont perdu de leur puissance. Les nouveaux adeptes de la Magie rejettent cet héritage, qu'ils qualifient de « vieille école » par opposition à leurs travaux « nouvelle vague » ou « postmodernes ». Bien sûr, dans les siècles à venir, ces nouvelles formes de Magie connaîtront leur heure de gloire, puis l'ère de leur déclin, tout comme la vieille école avant elles. On dit que chaque génération croit avoir inventé la sexualité. C'est sûrement tout aussi valable pour la Magie.

LA NATURE DE LA MAGIE

Toute Magie est résonnante, fondée sur une relation symbolique entre l'acte Magique et le résultat souhaité. Tu vois les poupées vaudou ? Magie résonnante. Tu établis un lien symbolique entre ton but et ta volonté, puis la Magie s'engouffre dans ce chemin et provoque le résultat voulu – enfin, si ta volonté est suffisamment forte pour canaliser la Magie, l'envoyer là où tu veux qu'elle aille, et baliser son chemin grâce à de solides rails symboliques.

L'essentiel de la Magie peut être divisé en trois niveaux de puissance : mineur, conséquent et majeur. La Magie majeure est puissante, rare et dangereuse. La Magie conséquente est accessible au prix d'un engagement et d'un investissement sérieux, tandis que la Magie mineure est offerte à tous ceux qui ont assez de volonté et de connaissances pour la faire fonctionner. C'est-à-dire à peu près tout le monde, excepté les gens normaux.

En plus de ces niveaux, il existe également trois styles de Magie : la Magie Rituelle, la Magie des Adeptes et celle des Avatars. Va savoir pourquoi, le cosmos aime ce qui fonctionne par trois.

LA MAGIE RITUELLE

N'importe qui peut avoir recours à la Magie Rituelle mineure. C'est concret, c'est rassurant, mais apprendre à contrôler sa volonté Magique est aussi difficile que de monter sur un vélo pour la première fois : tu tombes beaucoup, tu stresses pas mal, puis tu finis par faire confiance en ton sens inné de l'équilibre. Mais avant tout, il te faut un vélo. Ou un Rituel. La plupart des Rituels sont des reliquats de la vieille école, de la Magie moderne ou de traditions tellement vieilles qu'elles n'ont plus grand-chose de Magique aujourd'hui. Souvent issus d'une foi bien particulière, Magie tribale, exorcisme chrétien ou divination kabbalistique, certains ont d'ailleurs conservé le décorum symbolique de leurs origines. Au final, juste quelques recettes de cuisine aujourd'hui dépourvues de sens et de contexte, que le moindre type un tant soit peu couillu peut faire fonctionner sans trop de problème. Ces Rituels sont le dernier héritage de croyances autrefois puissantes, mais de plus en plus rares et fragiles à chaque siècle qui passe. En marge, il existe un nombre assez surprenant de Rituels sans aucun lien connu avec aucune culture historique ou actuelle. Certains les assimilent à des « cheat codes » de jeux vidéo, rien d'autre que des variables, exploitables dans la trame de notre cosmos.

Le pouvoir de la Magie Rituelle est limité, et si les Rituels véritablement puissants sont extrêmement rares, certaines formes de Magie Rituelle possèdent des pouvoirs subtils que des utilisateurs imaginatifs peuvent utiliser au détriment de leurs ennemis. Les Rituels sont donc classés selon leur niveau de pouvoir et d'importance : mineur, conséquent et majeur.

La Magie Rituelle repose en grande partie sur les liens symboliques. Des pratiques rappelant la Magie hermétique occidentale, œil de triton et patte de grenouilles, ont perduré jusqu'à ce jour et pris la forme de Rituels gorgés de sacrifices sanglants, bâtonnets d'encens, pleines lunes et autres babioles achetées sur les brocantes du folklore surnaturel. Hum. Si la vraie Magie Rituelle t'intéresse, on en parle dans deux minutes.

LA MAGIE DES ADEPTES

Cette forme de Magie est réservée aux obsédés, ceux qui voient le monde sous un angle bien à eux, comme les adorateurs des vertus transcendantales du sexe, les théoriciens de la relation commerce-cosmos ou les accrocs de l'élévation spirituelle (fortement) alcoolisée. En forçant la réalité à coller à leur vision si particulière de l'univers, les Adeptes parviennent à façonner une Magie qui leur ressemble, une Magie liée à leur Obsession.

La Magie des Adeptes possède un éventail d'effets beaucoup moins étendu que la Magie Rituelle : chaque Adepte n'acceptant que sa propre vision du monde, la sphère d'influence de chacune des Magies d'Adeptes s'en trouve logiquement limitée. Mais ne t'y trompe pas, même au sein de sa sphère personnelle, le pouvoir d'un Adepte peut vraiment atteindre des sommets.

Contrairement à la majorité des Rituels, la Magie des Adeptes délaisse le charabia classique, sang de blonde et autres conneries, au profit d'une attitude, d'un comportement bien particulier qui génère une énergie plus ou moins intense. Ce sont ces doses de Magie, les charges, qui permettent de déclencher des sorts mineurs, conséquents ou majeurs. La Magie des Adeptes est décrite dans le chapitre consacré aux Adeptes. Logique.

LA MAGIE DES AVATARS

Alliance du pouvoir limité de la Magie Rituelle et du champ restreint de la Magie des Adeptes, la Magie des Avatars a le bon goût de s'affranchir de toute vision obsessionnelle du monde et de sacrifices nocturnes de nourrissons. Plutôt que de créer un chemin de volonté à effet, les Avatars étudient le monde qui les entourent à la recherche de voies largement empruntées et qu'ils parcourent ensuite, chaque jour de leur vie, avec la dévotion qui les caractérisent. Chaque Avatar adopte ainsi des comportements symboliquement reliés aux Archétypes humains et qui, en les reproduisant à tous les niveaux de sa vie quotidienne, lui permettent de rester sur le chemin de son Archétype et d'acquérir ainsi ses capacités Magiques. L'Avatar ne fait qu'emprunter les pistes que l'inconscient collectif a balisées avant lui, mettant la volonté des masses à son propre service.

De nombreux Avatars n'ont pas conscience de suivre un Archétype. Ils croient adorer des figures religieuses, folkloriques, qui ne sont jamais rien que des émanations variantes d'Archétypes universels.

Au final, rien ne t'empêche d'être Avatar sans vraiment croire aux objectifs que suit ton Archétype. Il suffit d'afficher un comportement symbolique, car là où les Adeptes doivent être profondément obsédés, tu peux te contenter d'être un acteur investi dans son rôle. La Magie des Avatars est décrite dans le chapitre consacré… Et oui, aux Avatars.

MAGIES MULTIPLES

Ces trois formes de Magie ne sont pas exclusives. En théorie, rien ne t'empêche d'être un Adepte ou un Avatar et d'utiliser de la Magie Rituelle en prime. Ca ferait juste de toi le roi des Magiciens.

Mais dans la pratique, tu serais aussi le roi des cinglés. La Magie des Adeptes et celle des Avatars ont chacune leurs tabous, des tabous beaucoup trop éloignés pour te permettre de faire la part des choses et d'éviter des comportements complètement contradictoires. Dans ces conditions, conserver



une vie normale avec son chien et son travail, c'est de la science-fiction, et seuls les mystiques les plus acharnés ont une chance d'y parvenir, au prix d'un combat de chaque instant. Si c'est vraiment ce que tu veux, parles-en avec ton meneur de jeu pour qu'il fasse de cet objectif un vrai moteur de quête, un aboutissement intégré à l'aventure plutôt qu'un simple fantasme de superpuissance. Et ne sois pas surpris s'il refuse, hein.

Des rumeurs qui courent dans l'Underground parlent d'un certain Monstre, un type réputé pour être à la fois Épidéromancien et Avatar de l'Hermaphrodite Mystique. Si ces rumeurs sont vraies, ce fameux Monstre doit être quelqu'un de formidablement puissant, mais de tout aussi versatile, inhumain et dangereux. Pour mériter autant d'adjectifs, il doit mener une vie rythmée par la dévotion, la paranoïa et la haine, sans oublier l'absence de toute relation un tant soit peu amicale. Tu veux jouer sur les deux tableaux ? Maintenant, tu connais le prix à payer.

Mais tout n'est pas si sombre, et la Magie Rituelle mineure peut facilement être utilisée par les Adeptes comme par les Avatars. Manquerait plus qu'ils soient moins doués que les gens normaux, tiens.

LA MAGIE RITUELLE

La puissance Magique des Rituels est liée à leur accessibilité : pratiquement n'importe qui peut utiliser pratiquement n'importe lequel. Ce que personne ne peut faire, c'est en créer de nouveaux. L'art de créer des Rituels est à jamais perdu, à moins qu'il n'ait juste perdu son potentiel pour une obscure raison, et la majorité des Rituels les plus anciens a tout simplement disparue dans les limbes de l'Histoire.

La plupart des Rituels encore disponibles ne fonctionnent plus, mais ça n'empêche pas certaines personnes de les retranscrire, de prétendre qu'ils fonctionnent, d'avoir entendu dire qu'ils fonctionnaient ou d'être intimement persuadés qu'ils fonctionnent, fais-moi confiance, ça marche vraiment, c'est juste que les effets sont trop subtils pour qu'on les sente. Et quant aux rares qui fonctionnent vraiment, ils sont généralement corrompus par la piètre qualité de leur traduction, de leur transcription ou de la façon dont ils ont été enseignés.

En fait, il n'y a aucune raison de penser qu'un Rituel produira bel et bien son effet. Beaucoup de Rituels en circulation sont piégés, conçus pour blesser ceux qui les utilisent ou offrir leur âme en pâture à des forces invisibles.

Trouver un Rituel, c'est comme ramasser un morceau de pizza dans une benne à ordures. Si t'as vraiment la dalle, alors bon appétit.

Tu comprends mieux pourquoi les mordus des Rituels sont rares dans l'Underground. Étant donné que la majorité des Rituels sont faux, produisent exactement l'inverse des effets désirés ou te pètent à la gueule, comme ça, pour rigoler, il n'y a que les accrocs et les abrutis pour passer leurs journées à déchiffrer ces vieux torchons. Surtout que les Rituels qui marchent, du genre qui marchent vraiment, tu peux être sûr qu'ils servent à soigner les verrues ou à communiquer avec les ragondins.

Après, beaucoup de Ducs sont juste obsédés par ce truc. Ils courent après les vestiges d'une prétendue sagesse séculaire comme ils iraient acheter des tickets de loterie, sait-on jamais, des fois que ça paie. Et des fois, ça paie oui.

Mais là, tout le monde leur saute dessus pour voler le ticket gagnant.

LES RITUELS MINEURS

N'importe qui peut utiliser un Rituel mineur, pour peu qu'il réussisse un Test d'Âme à -30.

Les Adeptes peuvent choisir de dépenser une ou plusieurs charges dans ce Rituel, puis d'effectuer un Test de Magie, et les Avatars peuvent tout simplement faire un Test d'Avatar. Dans un cas comme dans l'autre, il n'y a pas de résultat minimum, et dans un cas comme dans l'autre, il est possible de préférer le Test d'Âme à –30.

ANTI-POISON

Puissance : mineure
Coût : 1 charge mineure
Effets : ce Rituel annule les effets de tout poison présent dans un récipient donné, incluant l'alcool, bactéries, virus et autres toxines. Il n'agit que sur les boissons et n'a aucun effet sur la nourriture.
Action Rituelle : avant de boire quoi que ce soit, fais tourner le récipient à 360° dans le sens des aiguilles d'une montre, en prononçant le mot « sushem », puis tourne le récipient à 360° dans le sens inverse, en prononçant le mot « crechab ».

MASQUE DE NEIGE

Puissance : mineure
Coût : 1 charge mineure
Effets : les demeures « masquées par la neige » sont protégées des revenants connus sous le nom de Neigeuses, qui ne peuvent approcher à moins d'un kilomètre et demi de l'endroit. Ce Rituel dure jusqu'à ce la neige ait fondu ou qu'une nouvelle chute de neige survienne dans la zone.
Action Rituelle : prends une pigne de pin et entoure-la de quelques uns de tes cheveux, en t'assurant de les mettre bien au centre de la pigne. Le jour de la première chute de neige, brûle la pigne de pin tout en marchant autour de ta maison ou de ton domicile dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

LA MONNAIE DE SA PIECE

Puissance : mineure
Coût : 2 charges mineures
Effets : si quelqu'un t'a jeté un sort ou un Rituel dont les effets perdurent au moins un mois, « La monnaie de sa pièce » te montrera le nom et le visage du Duc qui t'a ensorcelé. Très utile pour déceler les Rituel Relais ou les Coups de Pouce, tous deux décrits plus loin, ce Rituel ne te renseigne que sur la source de cette Magie, et non sur sa nature. De même, s'il y a eu plusieurs effets, seul le plus récent sera ainsi révélé, pour peu qu'il soit encore actif.
Action Rituelle : procure-toi un bassin contenant un poisson vivant, puis entaille-toi légèrement la main et laisse couler ton sang dans l'eau. Si tu es affecté par une Magie à longue durée, le sang formera le nom de son lanceur, puis les traits de son visage, avant de se diluer au bout d'une quinzaine de secondes. Si aucune Magie ne t'affecte, le sang formera un nom composé de hiéroglyphes égyptiens et montrera le visage d'une femme. Personne ne la connaît, mais elle a sans doute lancé un sortilège il y a fort longtemps. Sur tout le monde.

MALEDICTION DU HOQUET

Puissance : mineure
Coût : 2 charges mineures
Effets : lorsque la victime de ton sortilège prononce la phrase ou le mot maudit que tu auras choisi, elle aura immédiatement une folle crise de hoquet. Ces convulsions peuvent durer de quelques minutes à une heure avant de disparaître, aussi «naturellement» qu'elles étaient venues, mais elles recommenceront chaque fois que la personne prononcera la phrase ou le mot maudit.
Action Rituelle : récolte dix olives mûres par une nuit noire et sans lune, et presse-les pour recueillir leur huile. Récolte dix pommes à la lumière du soleil de midi, presse-les pour recueillir

leur jus et laisse-le fermenter jusqu'à obtenir du vinaigre. Ajoute-le à l'huile, place le récipient sur un feu et suspends un petit glaçon au-dessus de la mixture. Ne la retire pas tant qu'elle n'a pas commencé à bouillir et que le glaçon y ait laissé tomber au moins une goutte. Ensuite, laisse la mixture refroidir, puis bois-la au coucher du soleil et conserve ta prochaine urine, que tu iras répandre sur le seuil de ta cible. Tout en versant l'urine, murmures les mots que tu souhaites maudire : trois syllabes au minimum, et sept au maximum.

Exemple : tu veux que quelqu'un cesse de parler de toi ? Bien, en supposant que tu prépares la mixture correctement et que tu marmonnes ton propre nom pendant que tu la verses, la prochaine fois que la cible essaiera de dire quelque chose du genre : « Machin (c'est toi) est un sacré menteur », le hoquet l'interrompra au beau milieu de sa phrase. A partir de maintenant, chaque fois qu'elle mentionne ton nom : hoquet.

A la recherche du Grimoire Perdu

Puissance : mineure
Coût : 2 charges mineures
Effets : ce Rituel t'indique la voie à suivre pour retrouver un livre qui t'a appartenu, mais que tu ne possèdes plus. Si le livre a été détruit, les ingrédients du Rituel s'enflammeront, et si tu échoues à lancer le Rituel, il t'indiquera une direction purement aléatoire.
Action Rituelle : trace un glyphe mystique particulier sur un morceau de peau d'animal, en usant d'encres entièrement végétales. Brûle la peau avec application (le type de feu n'a pas d'importance) et mélange les cendres avec une encre bleue, différente des autres. Recopie ensuite le glyphe sur un bout de papier (le type de papier n'a pas d'importance) en utilisant le mélange d'encre et de cendres, puis enroule consciencieusement ce papier autour d'une plume d'aigle et suspends le tout au bout d'une cordelette tressée, d'une longueur égale à celle de tous tes doigts mis bout à bout. La cordelette doit comporter trois brins de matériaux différents, peu importe lesquels du moment qu'ils sont bien différents. Une fois que la plume, le papier et la ficelle sont prêts, fais-les tourner trois fois autour de ta tête dans le sens des aiguilles d'une montre, en prononçant les mots « Ecom Etruba » à chaque nouveau tour. Puis lâche la ficelle. Si ça marche, la ficelle atterrira en formant une ligne droite, la plume pointée en direction du livre.

L'Ange des Animaux

Puissance : mineure
Coût : 5 charges mineures
Effets : ce sortilège attire toutes sortes d'animaux et les incite à rester auprès de la cible pendant huit heures. Ta cible verra donc toutes sortes de créatures vivantes se précipiter vers elle et la considérer non pas comme une personne, mais comme un lieu. Ils voudront la toucher, pas lui obéir. Les oiseaux voleront jusqu'à sa fenêtre, essaieront d'entrer et iront se percher sur ses épaules et ses bras. Les chats, les chiens et les écureuils se frotteront contre ses jambes et lui grimperont dessus, tandis que les insectes volants se colleront sur son visage et que les rampants glisseront le long de ses jambes…
Lorsqu'ils sont ainsi recouverts de la tête aux pieds par une masse grouillante, la plupart des gens paniquent. Et lorsqu'ils sont confrontés à des êtres humains qui paniquent et qui s'agitent, le plupart des animaux deviennent vite agressifs. Et au final, du moment qu'ils peuvent le toucher, peu importe s'il est vivant ou mort.
Bien qu'il ne soit pas directement nocif, ce sortilège s'avère souvent fatal : ceux qui se débattent finissent déchiquetés par des centaines de petites dents, et ceux qui ne se débattent pas meurent juste étouffés.
Action Rituelle : pour pouvoir jeter ce sort, il te faut posséder un peu du corps de ta victime, mèches de cheveux, rognures d'ongles, etc. Réduis les cheveux ou les ongles en une fine poudre que tu mélangeras à deux tasses de farine de sarrasin. Sous la lumière d'une pleine lune, ajoute deux grandes cuillérées de beurre battu issu du lait d'une vache entièrement blanche. Ajoute de la levure de n'importe quelle type, ainsi qu'une petite cuillérée de sel, et mélange tous ces ingrédients. Laisse ensuite lever en couvrant la pâte et fais-la dégonfler une fois. Lorsqu'elle lèvera pour la seconde fois, pétris-la bien et place-la dans un moule préalablement enduit avec la graisse d'un animal que tu auras chassé toi-même. Incise-toi l'annulaire de la main gauche et trace un mot sur le dessus du gâteau, n'importe lequel. A l'aube, passe-le au four sur un feu de bois de santal, puis retire-le une fois doré et fais-le manger à ta cible. Pour déclencher le sortilège, prononce simplement le mot écrit avec ton sang.

Alignement Harmonieux

Puissance : mineure
Coût : 8 charges mineures
Effets : lancé avec succès, ce Rituel permet de gagner une charge conséquente. Les Adeptes qui l'utilisent font défaut à leur obsession, puisqu'en gagnant ainsi une charge Magique, ils remettent en question le fait que la voie qu'ils ont choisie, soit la seule et unique source possible de leur pouvoir. Si un Adepte utilise ce Rituel, il perd instantanément toutes ses charges magiques, exception fait de celle qu'il vient de gagner, pour avoir enfreint un des tabous majeurs de son Ecole (voir p. 108). Au final, très peu d'Adeptes croient ne serait-ce qu'en l'existence de ce Rituel, et ses rares utilisateurs sont presque tous membres des Authentiques Thaumaturges Bornés (p. 99).
Action Rituelle : les actes Rituels qu'exigent Alignement Harmonieux varient d'un mois à l'autre, en fonction du signe zodiacal du lanceur. Le Rituel ne peut être invoqué qu'à la date anniversaire du lanceur, c'est-à-dire que si tu es né un quatre juillet, tu peux le lancer le quatre de chaque mois, et que si tu es né un trente et un, ben c'est dommage pour toi.
Le matériel et les actes nécessaires reflètent la différence et la concordance entre le monde et toi. Toi, rapport au moment et à la date de ta naissance, et le monde, rapport au moment et à la date actuels. À mesure que tu t'éloigneras de ta date de naissance, le lexique à utiliser pour exprimer cette relation deviendra de plus en plus complexe. Le jour de ton anniversaire, tu n'as besoin de rien pour lancer le Rituel, si ce n'est d'opérer à midi, à ciel ouvert, et de prononcer six mots en latin. A six mois de ton anniversaire, il te faudra des herbes et des cristaux particuliers, une robe aux couleurs et aux motifs bien précis, faite de matières bien précises, ainsi qu'un motif tricolore complexe qu'il te faudra dessiner à la craie et sur lequel il te faudra danser tout en récitant une litanie de cinquante et un mots. Oui, toujours en latin.
Remarque : Alignement Harmonieux est un Rituel de charge, un sortilège portail qui te permet de lancer les Rituels conséquents, nettement plus puissants. Tous les Rituels sont rares, mais les Rituels de charge sont les plus rares de tous. N'importe quel Duc tuerait pour conserver ce Rituel. N'importe lequel. Tu as une petite chance d'en trouver un exemplaire dans la collection de textes occultes du Vatican, dans les archives de l'ex-KGB, arrachée aux anciens occultistes nazis après la Seconde Guerre Mondiale, ou dans la bibliothèque ultra protégée par des pièges mortels d'une méga conspiration occulte planétaire. En clair, ni à la Bibliothèque du Congrès, ni dans une compilation d'archives universitaires, et encore moins chez l'antiquaire du coin, qui fait coucou dans la vitrine. Et ça tu vois, c'est un des Rituels de charge les plus faciles à trouver.

Rituels Conséquents

Ces Rituels requièrent des charges conséquentes pour fonctionner, ce qui les réserve en grande majorité aux Adeptes, même si toutes sortes de sorciers les convoitent pour leur puissance.

Dans l'Underground des Adeptes, tout le monde s'accorde à penser que seuls les Adeptes sont capables de générer des charges conséquentes. C'est faux. Mais mis à part les Thaumaturges Authentiques, personne ou presque n'est au courant.

Cheptel malade

Puissance : conséquente
Coût : 1 charge conséquente
Effets : le bétail que possède ou que garde la cible devient gravement malade : les vaches donnent du lait tourné, la laine des moutons se couvre de vilaines taches, les cochons de lait n'engraissent pas, certaines bêtes meurent, et si le Rituel fonctionne bien, beaucoup de bêtes meurent. Bon, ça n'a peut-être rien de très impressionnant vu comme ça, mais dis-toi qu'au Moyen Age, ce petit truc avait gravement la côte.
Action Rituelle : récupère de la glaire jaune d'une femme malade, mère d'au moins un petit encore en vie, et mélange-la avec du miel et du vin. Par une nuit de pleine lune, apporte cette mixture dans les champs de ton ennemi et fais la bouillir en psalmodiant « sheckaret tyveena, sheckaret tyvanee » sans t'arrêter, jusqu'à ce que la mixture s'évapore complètement.

Vaillance de Samson

Puissance : conséquente
Coût : 1 charge conséquente
Effets : Samson est le guerrier biblique qui défit les légions, frénétique, une mâchoire d'âne en guise de massue. En canalisant la vaillance guerrière incarnée par Samson, tu gagnes le droit d'utiliser le flip-flop sur tous tes jets de Lutte et de Bagarre pendant un combat entier. Tu peux aussi te laisser investir davantage par cette énergie, pour gagner un bonus de +10% à tous tes jets de Lutte et de Bagarre lors de ce combat, mais il te faudra cocher un Échec sur ton Échelle de Soi. Tu peux profiter de cet effet jusqu'à quatre fois par Rituel : les bonus sont cumulatifs, mais il est toujours impossible de dépasser cinq échecs de Folie et dans tous les cas, ta compétence de combat ne peut devenir supérieure à ton score de Corps.
La Vaillance de Samson est un Rituel extrêmement ancien. Dans certains récits fiables, aussi fiables que l'histoire mystique peut avoir quoi que ce soit de fiable, on trouve des preuves de son utilisation à des époques aussi reculées que la Rome de 29 av. J.C.
Action Rituelle : découpe un exemplaire de l'Ancien Testament et couds-en les pages pour en faire une robe, en te servant d'une aiguille en os et de poils de chameau en guise de fils. Convenablement découpés, les textes de la Torah peuvent également convenir. Mets la robe, ainsi que des sandales en cuir de chèvre, et laisse-toi pousser la barbe et les cheveux jusqu'à ce qu'ils tombent en boucles sur tes tempes. Oui, une perruque ou une barbe postiche feront très bien l'affaire. Il ne te reste alors plus qu'à trouver un maxillaire d'âne et à en donner des grands coups sur une tête quelconque, jusqu'à ce que mort s'ensuive.
Exemple : Tina se déguise en Samson, option barbe postiche, et saute sur son ex-petit ami lorsqu'il vient récupérer ses disques d'Andrew Dice Clay. Son Echelle de Soi étant encore vierge, elle décide de pousser le Rituel au maximum et accepte trois crans d'échec en échange d'un bonus de +30% sur sa compétence Lutte. Avec une base de 15% et seulement 45 en Corps, elle ne peut guère faire plus. Et revoici Tina, Lutte à 45%, flip-flop à chaque jet, qui colle de joyeux coups de mâchoire d'âne à son indésirable. Les crans d'échec resteront jusqu'à ce qu'elle s'en débarrasse, grâce aux moyens habituels, mais les effets du Rituel disparaîtront sitôt la fin du combat.

Vaillance de Bruce Lee

Puissance : conséquente
Coût : 1 charge conséquente
Effets : nul ne sait vraiment comment ce sortilège, identique à Vaillance de Samson, a pu être altéré et conçu à partir de l'ancien. À ce jour, l'explication la plus plausible serait qu'un démon ait accepté d'enseigner cette version du Rituel à un Dipsomancien, après que ce dernier lui ait siroté l'âme pour lui ôter toute notion de ruse et de fourberie. D'un autre côté, ce Rituel peut très bien fonctionner de façon générique, être symboliquement customisable et pouvoir intégrer n'importe quel balèze, de Samson à Bruce Lee, de Michelle Yeoh à Néo. En fait, on sait pas trop.
Action Rituelle : habille-toi comme Bruce Lee dans Opération Dragon, prends la cassette du film, retires-en toute la bande et enroule la autour de ton torse et de tes membres. Ensuite, commence à taper sur quelqu'un.

Brise-sort

Puissance : conséquente
Coût : 2 charges conséquentes
Effets : s'il est réussi, ce Rituel dissipe les effets persistants de tout sortilège qui t'a été lancé. Enfin, dans certaines limites, puisqu'il ne permet pas de se débarrasser de créatures invoquées par Magie – le sortilège a bien invoqué la créature, mais son effet s'est achevé une fois la créature présente. Dans le même ordre d'idée, il ne permet pas non plus d'annuler les dégâts physiques et autres décès provoqués par Magie. Utile pour annuler les effets de Psychotrauma (p. 154), de Chair à Modeler (p. 134) ou de cette satanée Malédiction du hoquet (p.95) mais bien sûr, tu ne peux le lancer que sur toi-même.
Action Rituelle : prends une étoile de mer vivante et attache ses cinq branches aux cinq doigts de ta main gauche. Avec ta main droite, fais le signe de la figue, poing serré avec le pouce coincé entre l'index et le majeur, et broie l'étoile de mer en serrant ton poing gauche.

Tourne la chance

Puissance : conséquente
Coût : 3 charges conséquentes
Effets : tes trois prochains doubles manqués deviendront des doubles réussis, sans changer la valeur du jet. Un échec sur un 88 se transformera donc en une belle réussite à 88.
Action Rituelle : il te faut trois objets, associés à trois échecs survenus dans ta vie, comme cette chemise que tu portais quand tu t'es fait serrer par les flics, ce jeu de cartes que tu venais de battre juste avant de tout perdre contre un brelan d'as, ou encore cette bague là, celle qu'elle t'a rendue le jour où elle a changé d'avis, à propos du mariage… Petits souvenirs amers, grands moments de solitude, c'est le meneur de jeu qui décide si tel événement est valable pour lancer ce Rituel. D'une façon générale, toutes les situations qui t'ont valu un cran sur une Echelle de Folie devraient faire l'affaire, mais pour être bien sûr que tes objets fonctionnent, il faudra lancer le Rituel. Enfin, essayer.
Tu auras également besoin de dix épingles droites, d'un marteau, d'une enclume, de quelques allumettes et d'un Marqueur Magique noir. Non, pas un feutre à la con : un Marqueur Magique, ça ne marche pas avec les sous-marques. Ah oui, et une baignoire aussi. Ou un bassin.
Pour lancer le sortilège, plante une épingle à travers la peau de chacun de tes doigts, bien à l'extrémité. Il n'est pas nécessaire que tu saignes, fais-les simplement passer à travers la couche de peau morte là, tout au bout. Si tes ongles gênent, pense à les couper de temps en temps. N'oublie pas : les pointes des épingles doivent être dirigées vers la paume de la main. Ensuite, prends le Marqueur Magique noir et dessine-toi une grosse croix sur la bouche, avec tes lèvres qui forment l'une des branches. Tes lèvres doivent être complètement recouvertes. Oui, les vapeurs te donneront un peu le vertige, mais l'encre part au bout d'un jour ou deux. Bref, une fois prêt, place tes petits souvenirs sur l'enclume et réduis-les en miettes, puis brûle-les. Essence à briquet, chalumeau, tout ce que tu veux du moment que les objets restent bien sur l'enclume. Pendant que tu frapperas et que tu brûleras tout ça, tu devras psalmodier « La malchance vient par trois ». Et une fois que les objets ne seront plus qu'un vieux tas de débris calcinés, verse les cendres dans un bain chaud et reste-y jusqu'à ce que tes doigts et tes orteils se rident. Voilà, c'est fini. Et pense à enlever les épingles, sinon le Rituel foire.

Plomb en or

Puissance : conséquente
Coût : 4 charges conséquentes
Effets : comme son nom l'indique, ce rituel transforme le plomb en or. Pas en grande quantité, vu qu'une pièce de plomb se recouvre généralement d'une toute petite couche d'or, mais d'un autre côté, pas besoin d'aller à la pêche avec cinquante mille plombs pour revenir avec de bons gros poissons bien dorés.
Action Rituelle : il existe d'innombrables recettes médiévales d'alchimie pour changer le plomb en or. Le plomb ou tout autre métal de base, d'ailleurs. Fouille donc un peu chez Agrippa, Lull ou Fludd, mais fais juste gaffe à prendre ceux qui changent bien le plomb en or, pas ceux qui changent le cerveau en compote à force d'inhaler des vapeurs de mercure.

Invocation de l'Indicible Serviteur

Puissance : conséquente
Coût : 5 charges conséquentes
Effets : le terme d'invocation n'est peut-être pas le plus approprié puisqu'en réalité, ce Rituel crée de toute pièce le fameux Indicible Serviteur (ami meneur de jeu : p. 269) qui obéira aux moindres désirs de son maître et pourra même continuer d'exister après la mort du Mage.
Action Rituelle : tue un taureau noir à minuit, quand la lune est nouvelle. Vide-le de ses entrailles et conserve-le à température corporelle jusqu'à ce que la lune croissante devienne à demi-pleine. Tue alors une brebis noire, quand la lune est au zénith, et vide-la de ses entrailles avant de la placer à l'intérieur du taureau, puis conserve le tout à température corporelle jusqu'à ce que la lune soit pleine. Puis tue un coq noir quand la lune est au zénith, vide-le avant de le placer dans la brebis, elle-même placée dans le taureau, couvre le tout et garde-le bien tiède jusqu'à la nouvelle lune. Et là, à minuit, par cette nuit sans lune, tu t'arracheras un œil et tu le mettras dans la carcasse du coq, lui-même dans la brebis, elle-même dans le taureau, et tu garderas le tout bien tiède pendant un mois lunaire. Et là, soit deux mois après le début de l'opération, le Rituel s'accomplira et ton Serviteur Indicible s'extirpera des carcasses. Note que cette action Rituelle ne fonctionne que pour les Ducs de sexe féminin. Pour tous ceux qui en ont, il faut utiliser une vache, un bélier et une poule, au lieu d'un taureau, d'une brebis et d'un coq.
Si le Rituel marche pas, c'est ballot pour ton œil. Bon, on raconte qu'une variante permettrait d'utiliser le globe de quelqu'un d'autre, mais ça ne marche pas. Enfin ça marche, mais le serviteur obéit à l'autre. Le borgne.

Création d'Homoncule

Puissance : conséquente
Coût : 8 charges conséquentes
Effets : ce Rituel crée un humain miniature haut comme une bouteille d'un demi-litre, soit environ trente centimètres, la taille standard pour un G.I. Joe. Cet homoncule est une copie conforme de toi-même, un genre de Mini-Toi avec un score de Corps égal au cinquième du tien. Sauf que tous les dégâts qu'il subit t'affectent multipliés par cinq. Les homoncules obéissent à tous les ordres de leur créateur, mais bien qu'ils soient capables d'apprendre toutes sortes de compétences, seuls les Adeptes les plus stupides se risquent à enseigner des trucs Magiques à leurs homoncules. La première chose qu'ils apprennent, c'est que seule la mort de leur créateur pourra les libérer. Vu que cette histoire de transfert de dégâts ne fonctionne que dans un sens, il serait peut-être bon de donner un premier ordre du style « Ne me fais jamais de mal » à ton homoncule. Sauf si tu veux vraiment te balader avec un Mini-Toi qui connaisse tous tes secrets et qui ait plein de bonnes raisons de vouloir ta mort… Allez, éclate-toi bien !
Action Rituelle : seuls les hommes peuvent créer des homoncules à l'aide de ce Rituel. Commence par souffler une bouteille de verre d'un demi-litre, par une nuit de pleine lune, en te servant de sable ramassé à marée haute. Ensuite, masturbe-toi dedans par une nuit sans lune et scelle le flacon sous vide au moyen d'un aimant, pôle positif vers l'intérieur. Enterre le flacon sous le crottin d'un cheval dont la crinière est de la même couleur que tes cheveux. Quarante jours plus tard, perce un trou dans le bouchon et remplit immédiatement le flacon avec ton sang, prélevé dans l'artère fémorale. Tu devrais voir le sang se coaguler pour former une silhouette lumineuse et vaguement humaine au centre du flacon. Une fois par semaine, recom-



mence et remplis de nouveau le flacon de ton sang, puis au bout de quarante semaines, fais fondre le flacon avec ton propre acide gastrique. Attention de ne jamais exposer le flacon à la lumière et de veiller à ce qu'il reste toujours à la température du sang.

RITUELS MAJEURS

S'il subsiste encore le moindre Rituel majeur, ceux qui les possèdent se gardent bien de le dire. Celui qui revient le plus souvent dans les conversations et qui fait l'objet du plus grand nombre de spéculations, porte le nom de « Corps de la Résurrection » ou parfois de « Pierre philosophale ». Il s'agit d'un sortilège qui transforme le corps de celui qui l'utilise en un vaisseau immortel, impénétrable et parfait – Première épître aux Corinthiens, 15:40-49.

Sur le podium des Rituels de légende, « L'Invocation d'Archange » gagne la médaille d'argent. Ce sortilège est supposé permettre à un sorcier d'appeler, mais surtout de commander un « Archange » – un vrai, pas un vulgaire démon, fantôme ou esprit des morts, mais bien l'un des esprits supérieurs qui les commandent et les contrôlent par-delà le Voile. Nombreux sont ceux qui pensent, sans doute à juste titre, que ces « Archanges » ne sont autre que ces Dépravés que craignent tant les démons.

LA THAUMATURGIE AUTHENTIQUE

Si tu tombes sur un occultiste de la vieille école qui arrive vraiment à produire des effets Magiques, tu peux être presque sûr qu'il pratique la Thaumaturgie authentique – ou la Santeria, ou les effets de l'O.T.O., selon le nom qu'il lui donne. Cette forme de Magie est très proche des Écoles, mais elle s'avère à la fois moins restrictive et sensiblement plus figée.

La Thaumaturgie est entièrement fondée sur les Rituels. Il n'y a pas d'ethos sous-jacent, ni contradiction, ni paradoxe, et par conséquent : pas de tabous. En contrepartie, aucune Magie improvisée et des sortilèges qui peuvent être très, très longs à lancer.

La Thaumaturgie authentique est une compétence basée sur l'Esprit, pas sur l'Obsession. Un Thaumaturge peut donc apprendre une École de Magie d'Adepte tout en conservant ses capacités thaumaturgiques, mais aucun Adepte ne pourra s'initier a la Thaumaturgie authentique, qui n'a rien d'une compétence obsessionnelle. En gros, certaines visions du monde sont compatibles avec certaines pratiques, mais certaines pratiques ne sont pas compatibles avec certaines visions du monde.

La plupart des Thaumaturges authentiques utilisent couramment les Rituels Coups de Pouce, décrits plus loin dans ce chapitre. C'est d'ailleurs un groupe de Thaumaturges de Los Angeles qui les a découverts et codifiés, vers la fin des années 1980, alors qu'ils essayaient de créer de nouveaux Rituels. La rumeur s'est rapidement propagée dans tout l'Underground, mais l'on pense que certains Thaumaturges issus de traditions parallèles utilisaient déjà les Coups de Pouce depuis des siècles…

Les règles

Générer une charge mineure : Les Thaumaturges n'utilisent pas de charges mineures. Ils se content de lancer les Rituels mineurs en accomplissant les actions requises et en effectuant un Test de Thaumaturgie authentique non modifié.

Générer une charge conséquente : Les Thaumaturges utilisent des Rituels spécifiques, tels que l'Alignement harmonieux (p. 96) ou autres Rituels de charge, qui font partie des secrets les mieux protégés de l'Underground. Chez les Adeptes, tout le monde s'accorde à penser que non, c'est impossible, ça ne peut pas exister – mais ils existent, ils fonctionnent, à ceci près que les Adeptes ne peuvent s'en servir sans briser l'un de leurs tabous. La plupart des Rituels de charge n'en restent pas moins difficiles à manier, souvent très dangereux ou limités dans leurs effets.

Générer une charge majeure : S'il existe un Rituel permettant de gagner une charge majeure, il est perdu pour de bon. D'un sens, c'est plutôt une bonne chose, vu que personne n'a l'air de connaître le moindre Rituel majeur.

Charge initiale : Les Thaumaturges débutants commencent sans aucune charge et seulement trois Rituels mineurs, choisis par le meneur de jeu. Les autres Rituels doivent être acquis au cours de l'aventure, en gardant bien à l'esprit que les Rituels de charge font partie… des secrets les mieux protégés de l'Underground, c'est bien ça. Débuter dans une cabale de Thaumaturgie peut donc faciliter les choses.

Mémoriser les Rituels : Plutôt que de te coltiner des tonnes de livres et de parchemins moisis, tu peux mémoriser les Rituels pour t'en servir plus facilement. Ca ne te dispensera pas d'accomplir les actes de lancement rituels, mais ça te permettra de les lancer sans avoir une copie du Rituel sous la main. Vu que la plupart des Rituels s'étendent sur des pages et des pages de texte hermétique au possible, souvent sans la moindre formule, mesure précise, procédure à suivre ni autre futilité indispensable, il peut sembler bien délicat de mémoriser un Rituel sans altérer son caractère volontairement symbolique et obscur. Pour recopier un texte, la bonne vieille mémorisation par cœur peut s'avérer utile, mais quand tu devras déclamer les mots de pouvoir inscrits sur les Piliers de la Sagesse en faisant tournoyer un chien mort autour de ta tête, tu risques d'avoir du mal à te mettre dans l'ambiance et à embrasser la résonance folklorique et la portée contextuelle de ces symboles dans l'Histoire. Pas vrai ?

Les Thaumaturges peuvent mémoriser un Rituel en dépensant des Points d'Expérience. Les non-Thaumaturges aussi, si le meneur de jeu le permet. En règle générale, chaque Rituel coûte entre 1 et 5 XP à mémoriser, en fonction de sa complexité. Des Rituels qui demandent peu de temps ou de matériel, tels que l'Anti-Poison (p. 95), coûtent seulement 1 XP. Compte 3 XP pour L'Ange des animaux (p. 96) et 5 pour Alignement Harmonieux, en raison de sa réelle complexité et de son contenu variable.

LES RITUEL RELAIS

Tu peux abuser le cosmos et lui faire croire que tu es quelqu'un d'autre, en faisant de cette personne ton Relais symbolique. Si quelqu'un se sert de Magie contre toi, il atteindra ton Relais, un peu comme si tu échangeais ton numéro de téléphone avec celui de ton pire ennemi : les coups de fil anonymes et les petits plaisantins atterriront chez lui, pendant que tu finiras ta nuit tranquille.

Deux personnes peuvent travailler ensemble et devenir chacune le Relais de l'autre, mais ce principe est rarement utilisé. En général, quand on choisit un Relais, c'est plutôt pour qu'il subisse les crasses à ta place. Et si possible, sans le savoir. Pour être vraiment sûr que les pianos aillent vraiment s'écraser sur la tête de quelqu'un d'autre, rien ne t'empêche de créer plusieurs Relais.

C'est comme ça que fonctionnent les Rituels Relais, en construisant une relation symbolique entre deux identités, relation d'autant plus forte que les identités se ressemblent, pour mieux la modifier et l'exploiter, grâce aux nombreux Rituels existants.

Les Relais fonctionnent dans les deux sens, mais seulement si les deux sont conscients de l'existence du Rituel. Si quelqu'un fait de toi son Relais, tu ne pourras l'utiliser à ton tour comme Relais, qu'après avoir découvert la relation qui vous unit. Circulation momentanément à sens unique, donc.

Ce n'est donc pas un hasard si beaucoup choisissent des enfants pour Relais. Le sort prenant effet avant qu'ils ne soient en âge de comprendre, ils grandissent souvent en ignorant tout du lien mystique dont ils sont prisonniers…

La Magie de Relais est une Magie manipulatrice. Son utilisation irréfléchie expose logiquement à des Tests de Folie. Alors pas d'imprudence.

Relais mineurs et conséquents

Le lien Relais peut fonctionner à deux niveaux : mineur ou conséquent. Un Relais mineur peut permettre de détourner la surveillance surnaturelle et même les charges ou les tabous, chez un Adepte ou un Avatar. Mais les Relais conséquents sont plus puissants encore, puisqu'ils peuvent nuire à un Duc Relais en lui volant ses charges, en brisant ses tabous ou même en le faisant mourir à ta place.

Hum. Selon toute logique, il devrait exister des Relais majeurs permettant d'absorber la cible, à la fois physiquement, mentalement et mystiquement, sans qu'elle cesse pour autant de servir de Relais. En gros, ça reviendrait à échanger ton numéro de téléphone avec celui de ton ennemi, puis à les dévorer par Magie, lui et son téléphone, de façon à emprisonner le type dans ta tête pour qu'il reçoive les appels anonymes à ta place, qu'il réponde à ta place et qu'il sombre dans la folie à ta place, tout ça pendant que tu te goinfres tranquillement de hamburgers. Ça a l'air vraiment cool, mais personne n'a vu le moindre Rituel Relais majeur un tant soit peu efficace depuis des siècles.

Les liens mineurs sont créés par une certaine catégorie de Rituels mineurs qui nécessitent entre 3 et 6 charges mineures, ainsi qu'un nombre variable de simagrées Magiques. L'Expérience corse par exemple, ne nécessite qu'un sortilège de dix lignes rédigées en latin et une once troyenne de boue d'Italie. Le Chevalier est plus complexe, puisqu'il fait appel à des motifs mystiques élaborés, des danses, des invocations de différents loas vaudous et une impressionnante panoplie de petits sacrifices matériels on ne peut plus raffinés. En plus, il ne peut être lancé que dans une écurie.

Les liens conséquents sont créés de la même manière, sauf qu'ils nécessitent des Rituels conséquents, et qu'ils sont vraiment bizarres. Géminition par exemple, ne peut être lancé que de nuit, lorsque la constellation des Gémeaux est visible. Il doit être exécuté à ciel ouvert et nécessite deux agates, plus quatorze jeunes fleurs de glaïeul sauvage. Il est aussi question d'un chant grec interminable – et du grec de l'Attique, excusez du peu. Le Miroir de l'âme peut être lancé à tout moment de l'année, mais il te faudra dessiner des symboles avec ton propre sang, brûler à chaque extrémité des bougies en cire d'abeille préparées exprès pour, écrire des choses avec des mues de serpent…. Si tu aimes psalmodier, tu vas être servi : du bon mandarin antique rien que pour toi. À la limite, fais comme tout le monde, prononce juste les sons et ça devrait le faire. Et le meilleur pour la fin : tous ces beaux Rituels coûtent entre 2 et 4 charges conséquentes.

Les meneurs de jeu devraient se laisser tenter par la création de nouveaux Rituels Relais. Le principe est simple : plus le Rituel est facile d'exécution, plus il coûte de charges, et plus il oblige à faire des trucs bizarres, plus son coût est réduit. Deux petits exemples pour lancer la machine.

La Graine enracinee

Puissance : mineure
Coût : 4 charges mineures
Effet : conçoit un enfant qui servira de Relais mineur.
Action Rituelle : fabrique deux masques assez grands pour couvrir entièrement le visage, et décore-les avec des éclats d'un même miroir brisé. Les masques ne peuvent comporter aucun orifice : ils doivent obligatoirement couvrir les yeux, le nez et la bouche, réduite à une simple fente pour permettre la respiration. Un homme et une femme, parmi lesquels se trouve le lanceur du Rituel, revêtent ensuite les masques et se lient poignets et chevilles, de façon à former quatre paires inversées, à l'aide d'une ficelle trempée dans le sang menstruel de la femme et la semence de l'homme. Les fluides doivent être frais lors de la préparation, mais la ficelle peut ensuite être utilisée n'importe quand, et à plusieurs reprises si nécessaire. Le couple doit ensuite faire l'amour au moment de l'ovulation de la femme, avec le vif espoir qu'un enfant soit conçu par cette union. Le Rituel décline toute responsabilité en cas d'échec : les chances de conception sont laissées à la seule appréciation du meneur de jeu.

Miroir des mensonges

Puissance : conséquente
Coût : 2 charges conséquentes
Effet : fait de la cible un Relais conséquent
Action Rituelle : choisis sept personnes parmi les amis proches ou la famille de ta cible. En l'espace d'une seule journée, entre en contact avec chacun d'eux et fais-toi passer pour ta victime, de façon à ce qu'ils te prennent pour elle. Tu peux les appeler en modifiant ta voix, te déguiser par Magie et aller les saluer, leur envoyer un e-mail en usant de l'adresse électronique de ta cible… Toute forme de communication est valable, du moment que tous te prennent pour elle ou lui, et dans la même journée. Et là, hop, le Rituel fonctionne.

Créer un Relais

Lorsque tu accomplis un Rituel Relais, tu gagnes automatiquement une compétence appelée Relais de Machin – Machin étant bien sûr le nom de ta victime – qui dépend de la caractéristique d'Âme. Le score de cette compétence dépend du nombre de « Facteurs communs » que tu partages avec ta cible. Ils sont cumulatifs, les pourcentages s'ajoutent donc les uns aux autres pour former le score de base de ta compétence, mais elle ne peut en aucun dépasser la valeur de ta caractéristique d'Âme.

Bonus	Facteur commun
50%	Les Relais sont parents par le sang au premier degré (parent/enfant, frères, sœurs)
40%	Les Relais portent tous deux le même nom
40%	Les Relais sont parents par le sang au deuxième degré (tante/nièce, grand-parent/petit-enfant, cousins)
40%	Chacun des Relais a fait don de son sang à l'autre
30%**	Troublante coïncidence : ils ont la même date d'anniversaire, vivent dans la même maison, sont sortis avec le même amant, ont des parents qui s'appellent pareil, etc.
30%	Leurs noms sont des anagrammes
20%	Les Relais sont apparentés par le sang à plus de deux degrés
20%	L'un des Relais a fait don de son sang à l'autre
20%**	Coïncidence anagrammatique : les noms de leurs parents sont des anagrammes, leurs numéros de sécurité sociale, de téléphone, de permis, sont composés des mêmes chiffres dans un ordre différent, etc.
15%**	Légère coïncidence : même numéro d'appartement, même signe du Zodiaque, etc.
15%*	L'un des participants possède une statue, un tableau, une photo d'art ou n'importe quelle représentation artistique de l'autre, dont il a pu se servir lors du Rituel
10%*	L'un des Relais change d'apparence pour mieux ressembler à l'autre
10%*	Le Relais est présent lors du Rituel
10%	Pour chaque charge conséquente dépensée au cours du Rituel Relais
5%	L'un des participant porte les vêtements de l'autre durant le Rituel

* Ce bonus ne peut être accordé qu'aux participants qui font de vrais efforts, que ce soit en s'habillant, en se déguisant, en participant ou en fournissant des objets d'art.

** Ce bonus ne peut être accordé qu'aux participants conscients de cette coïncidence au moment où le Rituel est lancé.

Renforcer un Relais

La compétence Relais est une compétence comme les autres, elle peut donc être améliorée comme n'importe laquelle, mais il est également possible de l'augmenter temporairement avant d'effectuer un Test. Se concentrer sur un miroir au moment du jet, confère un ajustement temporaire de +5%, dépenser une charge mineure donne +10% et s'asseoir au milieu d'une pièce entièrement tapissée de miroirs, un joli +15%. Bien sûr, ces modificateurs ne peuvent toujours pas faire grimper ta compétence au-delà de ton score d'Âme.

Reconnaître un Relais

Si quelqu'un a fait de toi son Relais, tu as plusieurs moyens de le découvrir. Le plus évident, c'est déjà de remarquer tous les petits désagréments très très bizarres que tu subis. Si tu es un vrai Duc, tu comprendras vite. Diverses formes de divination ou de voyance mystique, telle que la compétence Vision d'aura, peuvent également révéler l'existence d'un Relais. S'il est dans un bon jour, le meneur de jeu peut éventuellement t'accorder un Test d'Âme pour t'autoriser à comprendre qu'un truc ne tourne Magiquement pas rond… Mais dans le genre plus simple, il y a le Rituel qui va bien : la Monnaie de sa pièce (p. 95).

Prendre conscience que tu es un Relais, c'est bien, mais reste à découvrir de qui. Et ça, c'est une autre paire de manches. Sur les quelques milliards de tes concitoyens du monde, un bon paquet d'enfoirés seraient prêts à t'utiliser comme leur poubelle psychique… Mais une fois que tu as découvert l'identité de ta moitié, tu as le pouvoir d'inverser les rôles : le meneur de jeu t'accorde aussitôt la même compétence Relais que ton tortionnaire, au score où il l'a développée juste après le Rituel. S'il est malin, il l'aura sûrement améliorée depuis, mais le lien qui vous unit l'un à l'autre fonctionne dans les deux sens: s'il a créé un Relais conséquent, tu peux donc utiliser toute ta panoplie de vengeance conséquente sur sa tête. S'il s'est servi d'un Rituel mineur, tu n'auras droit qu'à une petite vengeance Relais mineure.

Briser un Relais

A partir du moment où tu possèdes la compétence Relais, tu peux tenter de détruire le lien Magique dont tu es victime. Si tu ne l'as pas, c'est tout bonnement impossible.

Pour briser le lien, il suffit de dépenser des Points d'Expérience : chaque point réduit de cinq le score de ta compétence Relais. Une fois réduite à zéro, le lien est rompu et ne pourra être rétabli, à moins de le recréer de toutes pièces.

Note que si ta compétence Relais baisse grâce aux Points d'Expérience, celle de l'autre ne change pas pour autant. Tant qu'elle n'est pas réduite à zéro, ce n'est pas le lien que tu affaiblis, mais seulement ton contrôle. Plus ta compétence diminue, plus l'autre a de pouvoir sur toi, ou comment faire empirer les choses pour les améliorer.

La dépense des points n'est qu'une représentation technique de ta démarche, ta tentative symbolique de t'affranchir des entraves Magiques en déformant le lien qui vous unit. Avant de commencer à dépenser des points, tu devras décrire à ton meneur de jeu la façon dont tu t'y prends, quelles actions tu entreprends, quelle technique tu emploies… Tu pourrais changer de nom par exemple, te faire couper les cheveux et changer d'apparence, changer de comportement de façon complètement irrationnelle, embrasser une nouvelle religion, vouer un culte à une identité existante ou virtuelle…

Réduire un Relais à néant n'est pas la seule façon de s'en débarrasser. Le plus simple, c'est encore de tuer le partenaire indésirable, mais beaucoup de gens n'ont ni les tripes, ni les moyens d'assumer ce genre de simplicité. Pour ceux-là, il est également possible de briser le Relais grâce à des actes surnaturels ou des Rituels de type Brise-sort, pour peu qu'ils en soient capables.

Aussi fou que ça puisse paraître, certains resserrent volontairement les liens au lieu de s'en débarrasser. Ils consolident le lien, se rapprochent lentement de l'autre, puis le baisent en toute impunité. Ça a son charme, c'est sûr, et même si tu n'arrives pas à triompher de ton alter-ego, ce genre de rapprochement rend bon nombre de ses pouvoirs moins fiables.

Utiliser un Relais

Une fois que le lien Relais a été établi, tu peux l'exploiter en utilisant des effets Relais. La technique est simple : Test sous ton score de compétence Relais.

Certains effets demandent à réussir un conflit de Relais, c'est-à-dire un Test de compétence assorti d'un résultat minimum égal au score de ton alter-ego. Si Sam a la compétence Relais de Fred à 80%, et Fred la compétence Relais de Sam à 50%, alors Sam doit obtenir entre 51 et 80 pour réussir. Si ton Relais ne possède pas la compétence, son score est considéré comme étant de 0%. C'est peu.

Aucun effet Relais ne nécessite de Rituel. Formule ta volonté, et la lumière sera. Tout simplement. Si tu entends parler de certaines actions Rituelles, de types qui reproduisent fidèlement les gestes enseignés par Machin ou Truc, dis-toi bien qu'ils se sont fait avoir : ce n'est absolument pas indispensable.

Pour utiliser un effet Relais, tu dois juste savoir que tu en es capable. Nombre de Relais en herbe ignorent tout de leurs nouveaux pouvoirs, vu que bien entendu, il n'y a pas de Guide du Relais spécial retour de flamme en librairie. Aucune connaissance intrinsèque ne découle de l'expérience qui a fait de toi un Relais à l'exception du Blocage de sort à longue distance, qui fonctionne même pour ceux qui ignorent tout de leur condition.

Effets mineurs

Effets que tu peux très logiquement utiliser si tu disposes d'un Relais… mineur.

Blocage de sort distant

Puissance : mineure

Effet : cet effet est automatique et inconscient. Chaque fois que quelqu'un tente de se servir de Magie contre toi depuis une longue distance, que ce soit par le biais d'un Rituel, d'un transfert, d'un sortilège ou de n'importe quoi d'autre, il risque de prendre ton Relais pour cible à ta place. La probabilité de te retrouver bel et bien affecté, équivaut à 100% divisé par le nombre de Relais auxquels tu es lié. Tu es toi-même considéré comme un Relais pour ce calcul, donc si tu disposes d'un Relais extérieur, les chances de tomber juste sont de 50% (100/2). Si tu disposes de trois Relais, vous êtes donc quatre cibles potentielles et la tentative n'a que 25% de chances d'aboutir (100/4). Le meneur de jeu lance les dés : pour toi si c'est réussi, pour un de tes Relais si c'est raté.

Cet effet ne s'applique pas aux sorts lancés en ta présence. Si une de ces racailles d'Adeptes te balance des attaques Magiques depuis le trottoir d'en face, ton Relais ne te protègera pas. Par contre, s'il utilise des sorts d'attaque à longue distance (voir p. 113), il risque de toucher ton Relais à ta place.

Il s'agit du seul effet capable de protéger les Relais qui s'ignorent : même un type qui n'est au courant de rien, a une petite chance qu'un sort de divination ou qu'une attaque Magique aille toucher l'autre maillon de la chaîne. Ça explique entre autres pourquoi ceux qui prennent des nourrissons pour Relais, s'arrangent pour choisir des enfants qui ont peu de chances de devenir des Ducs. Bon, dans un sens, c'est valable pour pratiquement tous les nourrissons.

Charge a distance

Puissance : mineure

Effet : si ton Relais est Adepte de la même École que toi, il peut accomplir des Rituels de charge à ta place. Cet effet n'est valable qu'avec des Écoles qui puisent leurs charges à l'extérieur, par opposition à celles qui laissent l'Adepte trouver l'énergie en lui-

même. La Charge à distance fonctionne donc pour la Bibliomancie, la Cliomancie, l'Iconomancie, la Ploutomancie et la Vidéomancie. Si l'acquisition des charges demande une véritable démarche personnelle, basée sur l'expérience ou sur le don de soi, l'effet ne marche pas : tu peux prendre des libertés avec le monde, les gens, la vie quotidienne, mais abuser le pouvoir de la Magie brute, c'est une toute autre affaire. Impossible avec la Dipsomancie, l'Entropomancie, l'Epidéromancie, la Mécanomancie, la Narco-alchimie, la Personamancie, la Pornomancie et l'Urbanomancie. Et bien sûr, ça ne marche que si ton Relais participe activement à la manœuvre.

Confusion de tabou

Puissance : mineure
Effet : si tu es lié à un Adepte ou un Avatar, tu peux te concentrer sur votre relation et briser consciemment un de ses interdits. L'effet déclenche une lutte entre Relais, comme expliqué précédemment, et se résout par un jet de dés. Si tu remportes l'affrontement, ton adversaire se retrouve confus et perturbé, comme s'il venait d'enfreindre lui-même un de ses tabous. L'Adepte perdra une charge conséquente, ou une mineure s'il n'en possède pas, et l'Avatar ne pourra recourir à aucun transfert pendant les cinq prochaines minutes. Le Relais sent bien qu'il se passe quelque chose d'étrange en lui, mais il est incapable de comprendre avec précision. Un petit Test d'Impuissance ?

Voyeur dans la conscience

Puissance : mineure
Effet : en réussissant un Test de Relais, tu peux partager une brève sensation de l'autre : vision floue de ce qu'il voit, sons déformés de son environnement, bref aperçu de ses émotions, fragments de son rêve s'il est endormi… Si ton Relais connaît ton existence, il ressent automatiquement ta présence et peut saisir cette occasion pour jeter à son tour un oeil dans ta vie. Un Relais inconscient ne ressent rien, sauf peut-être une vague impression de malaise et de paranoïa.

Effets conséquents

Fini de rire. Les Relais conséquents, c'est l'accès à tous les effets mineurs, plus les vrais pouvoirs des grandes personnes.

Contournement de tabou

Puissance : conséquente
Effet : si tu es un Adepte et que tu veux vraiment, vraiment briser un de tes tabous, tu peux essayer de baratiner le cosmos pour le convaincre que non, c'est pas toi, c'est ton Relais qui a fait ça. Si tu obtiens un double, réussi ou raté, tout se passe comme sur des roulettes : tu enfreins les règles ni vu ni connu, et si ton Relais pratique la même forme de Magie que toi, il va direct au coin pour violation de tabous et subit les handicaps à ta place.
Si tu n'obtiens qu'une réussite normale, le cosmos est sceptique. Tu enfreins ton tabou sans subir de sanction, mais tu ne peux plus utiliser aucun de tes pouvoirs d'Adepte ou d'Avatar pendant un nombre de minutes égal au résultat de ton jet. Horreur, te voilà redevenu quelqu'un de normal.
Si tu échoues, c'est mauvais pour toi. T'as violé un tabou, hein? Allez, tends les doigts…

Corruption de tabou

Puissance : conséquente
Effet : forme évoluée de la Confusion de tabou, la Corruption permet de salement pourrir la vie de ton Adepte Relais préféré : si tu remportes la lutte entre Relais, il perd toutes ses charges. Si tu ne gagnes pas mais que ton résultat est suffisamment bon pour être une réussite, tu lui infliges tout de même des effets identiques à Confusion de tabou. Terrible face à un Adepte, mais nettement moins contre les Avatars : une réussite normale n'a aucun effet et une lutte gagnée leur interdit juste d'utiliser leurs pouvoirs pendant une heure.

Echange de conscience

Puissance : conséquente
Effet : forme évoluée du Voyeur dans la conscience, l'Echange te permet de prendre le contrôle du corps de ton Relais et de lui céder le tien, pour peu que tu remportes la lutte entre Relais. Si le jet est réussi, l'effet dure pendant un nombre de minutes égal au résultat.
L'utilisation de ce pouvoir expose à des Tests de Surnaturel et d'Impuissance. Si la cible ne se doute de rien, elle devra effectuer un Test de Surnaturel de rang 9 et un Test d'Impuissance de rang 4, ainsi que d'autres Tests en fonction des circonstances. Si ton relais s'y attend ou connaît cette sensation, pour l'avoir déjà expérimentée, il ne s'expose qu'à un Test de Surnaturel de rang 4.

Trompe-la-mort

Puissance : conséquente
Effet : le voilà, LE pouvoir. Si tu viens à mourir, tu peux tenter un ultime Test de Relais et prier pour obtenir un résultat supérieur à la caractéristique d'Âme de ta cible, au lieu de son score de compétence. Si tu réussis : l'autre meurt à ta place. Test de Violence de rang 7 pour toi, mais c'est peu cher payé pour rester en vie, pas vrai ?

Vol de charge

Puissance : conséquente
Effet : si ton Relais est un Adepte et que tu parviens à le battre dans une lutte entre Relais, tu peux lui subtiliser une charge mineure. S'il ne possède que des charges conséquentes, l'une d'elles se divise alors en dix charges mineures et tu en dérobes une, pour lui en laisser neuf.

Les Rituels Coup de Pouce

De la même façon que les Rituels Relais, les Coups de Pouce demandent l'accomplissement d'un acte symbolique en échange d'un petit avantage ou d'un petit bâton dans les roues de l'ennemi.

Ces Rituels ne nécessitent pas de charges, mais ils sont loin d'être aussi puissant que les effets relais. Pour y avoir accès, un score minimum de 60 en Âme est indispensable.

La plupart des Coups de Pouce sont une forme de Magie Rituelle improvisée : une création pure et simple d'un nouveau Rituel, ce qui rend les Coups de Pouce intéressants mais très difficiles à reproduire.

Généralités sur les Coups de Pouce

Admettons que tu veuilles compliquer la vie de ton ennemi, histoire de le ralentir, de l'entraver ou quelque chose dans le genre. Le Coup de Pouce qu'il te faut est ce qu'on appelle un Mauvais Sort, avec un effet du genre « oblige ta cible à effectuer un flip-flop sur un jet réussi, pour qu'il se transforme en échec ».

Les Coups de Pouce fonctionnent beaucoup mieux si leurs destinataires y participent de leur plein gré. Autant dire qu'un Rituel bénéfique utilisé sur des alliés, aura plus de chances d'aboutir qu'un Mauvais Sort balancé sur son pire ennemi. Dans ce cas, croise les doigts pour que ça passe et rassemble le maximum d'éléments symboliques liés à ta cible, histoire de mettre toutes les chances de ton côté. Ces éléments sont détaillés un peu plus loin, mais pour te donner un exemple, admettons que tu veuilles jeter un Mauvais Sort sur un Épidéromancien afin qu'il se déclenche lorsque tu l'attaqueras. Les éléments symboliques dont tu as besoin doivent t'aider à te représenter la situation : toi, ta cible, les circonstances de l'attaque et les effets du Mauvais Sort lui-même. Plus tu as d'éléments, plus ton Coup de Pouce a de chances de réussir. Sachant que tu peux choisir jusqu'à cinq éléments pour chacune des quatre grandes catégories, ta liste pourrait ressembler à ça :

Pour toi-même : ton nom, une photographie te représentant dans une posture virile, une mèche de tes cheveux, ta carte de crédit et ta chemise préférée.

Pour ta cible : son nom, un bout de sa peau, une photo volée où ta victime a l'air honteuse de s'être renversée du vin sur la chemise, la copie d'un e-mail dans lequel elle exprime son inquiétude suite à tes récentes actions, plus le cadavre de son chien. Que tu as tué.

Pour le contexte : une cassette vidéo du film « Les chasses du comte Zaroff », le piège à ours avec lequel tu as tué son chien, un bouclier en tissu, un labyrinthe insoluble griffonné sur une serviette en papier ayant appartenu à ta cible et une description de l'endroit où tu souhaites tendre ton embuscade, écrite sur une feuille que tu liras à haute voix.

Pour le Mauvais Sort : un miroir brisé, un trèfle à trois feuilles, une peau de banane, de la poudre à éternuer et un buzzer de farces et attrapes.

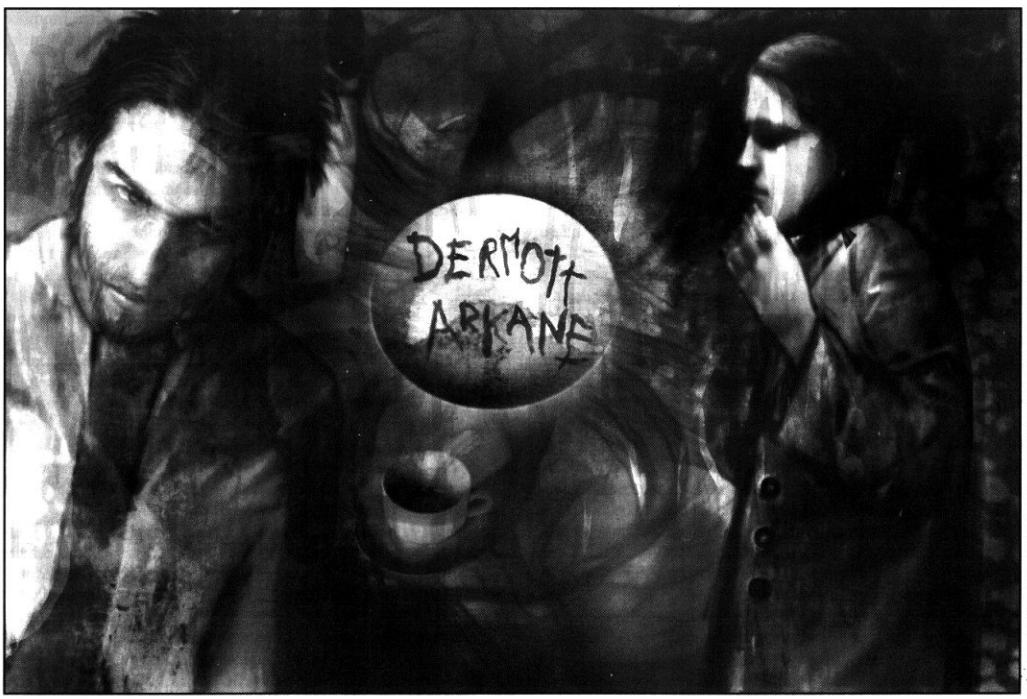
Tous ces éléments symboliques vont jouer un rôle au sein du Rituel que tu prépares. Ils sont généralement répartis en quatre groupes distincts, en vue de renforcer leur symbolisme au moment où tu accompliras les actions rituelles, groupe après groupe. La composante verbale fait partie intégrante du Rituel : tout en disposant les éléments, psalmodie son nom à haute voix, décrit le site de l'embuscade, loue ta toute-puissance et la faiblesse de ton misérable ennemi – tout ça dans le plus pur style mouwahaha du nécromant mégalomane. Au cours du Rituel, soulage ta vessie sur le cadavre de son chien, avale son petit bout de peau, éclate de rire en lisant son e-mail avec tes potes, monte le son de ta télé pour qu'on entende bien les hurlements de la chasse à l'homme, lacère le bouclier de tissu avec ta carte de crédit, enveloppe le tout dans ta belle chemise, bref : fais-toi plaisir. Chacune de ces petites actions contribuera à renforcer les liens symboliques entre les éléments et à accentuer leur signification.

Des fois que tu te poserais la question : oui, mieux vaut faire ta tambouille bien planqué dans ta cave.

Et donc si tout se passe bien, tout se passe bien : tu attaques ton sculpteur sur chair par surprise, il réagit en essayant de te lancer un sort et là, c'est la catastrophe, le plantage intégral, tout fonctionne exactement pas comme prévu et tu lui étales joyeusement la cervelle un peu partout sur les pavés. Il aurait pu s'échapper, mais non : tu avais mis au point un autre Rituel Coup de Pouce pour établir un Pacte avec tes alliés, une Faveur gratuite pour tout le monde, plus une Garde sur ton appartement, des fois qu'il réussisse quand même à s'en tirer. Allez, un p'tit conseil en prime : si tu veux vraiment le faire valser, sers-toi d'un Rituel pour devenir son Relais et compte-le dans les participants du Coup de Pouce qui le vise. Mouwahaha. Voilà le genre d'effets qu'on peut produire en piochant dans les Rituels et les actions symboliques, histoire de faire pencher la balance en sa faveur.

Apprendre un Coup de Pouce

Il ne suffit pas d'avoir un score d'Âme de 60 pour réaliser un Coup de Pouce : il faut aussi apprendre à s'en servir, et ça non plus, c'est pas le genre de choses qu'on trouve dans les bouquins. En fait, tu ne peux apprendre à lancer des Coups de Pouce que si quelqu'un d'autre commence par t'en lancer un. Plus précisément : tu dois être la cible consentante d'un Coup de Pouce, c'est-à-dire être présent lors du Rituel et y participer activement. Si la tentative réussit, félicitations : tu es désormais prêt à tenter l'expérience, à lancer des Coups de Pouce sur d'autres qui pourront choper le coup et en lancer sur d'autres, et ainsi de suite. Bien qu'il existe différentes sortes de Coups de Pouce, tu n'as pas besoin d'en apprendre un de chaque type : un seul suffit pour comprendre les bases et pouvoir déclencher n'importe quel genre d'effet. À peu de choses près, ils fonctionnent tous selon le même principe.



Malgré leur relative simplicité d'apprentissage, la plupart des gens n'accordent que peu de crédit aux Coups de Pouce. Ces Rituels exigent souvent beaucoup trop de simagrées pour un résultat médiocre, quand résultat il y a, et une simple altération des probabilités a quand même moins de gueule qu'une explosion de lumière venue de nulle part ou qu'une énorme blessure qui tue.

Ami meneur de jeu, pose-toi donc la question avant d'autoriser les Coups de Pouce à tes joueurs. Ils ne sont pas puissants au point de déséquilibrer le jeu, mais leur gestion peut prendre du temps et empiéter sur la partie. Par contre, ils ont un petit côté sympa et peuvent demander des recherches ou créer des intrigues secondaires plutôt intéressantes. Puisqu'il existe différents niveaux de puissance et des Coups de Pouce mineurs, conséquents et majeurs, à toi de décider ceux que tu autorises et ceux qui restent inaccessibles. Chaque niveau de puissance peut nécessiter un apprentissage distinct et bien particulier, de sorte que les personnages n'aient accès qu'à ceux qui leur ont été transmis.

Au début de la campagne, mieux vaut qu'aucun des personnages ne sache comment utiliser les Coups de Pouce. Ce nouveau pouvoir aura bien plus d'intérêt s'il doit être acquis en jeu, au terme d'une recherche et d'un enseignement auprès d'un mentor.

Quelques exemples de Coups de Pouce sont fournis pour cadrer un peu la chose, mais ce genre d'effets gagne vraiment à être rendu instable et imprévisible. Les Coups de Pouce sont peut-être la traduction d'une relation symbolique entre un être humain et le cosmos, mais on ne peut pas dire que le cosmos raffole de ce genre de fantaisies. D'où l'intérêt de pimenter ces relations en vulnérabilisant l'utilisateur, considérant que les Coups de Pouce le rendent plus exposé aux détections et autres agressions Magiques, ou en attirant l'attention sur lui à chaque déclenchement. Un peu de fantaisie, quoi.

Coups de Pouce communs

Il existe quatre types communs de Coup de Pouce : les Pactes, les Faveurs, les Mauvais Sorts et les Gardes. Tous sont classés selon trois niveaux de puissance et fonctionnent comme des poupées gigognes : la version supérieure d'un Rituel donne automatiquement accès à ses effets inférieurs. Un Coup de Pouce conséquent intègre donc les effets du même Coup de pouce mineur, et la version majeure intègre les effets conséquents et mineurs. Au meneur de jeu de bien déterminer les niveaux des effets auxquels chaque personnage peut donc avoir accès.

Sauf indication expresse, l'utilisation du Coup de Pouce n'expose à aucun Test de Surnaturel, vu qu'ils se manifestent plus comme des concours de circonstances, bénéfiques ou néfastes, que comme des véritables phénomènes Magiques.

Les Pactes

Tu ne peux établir qu'un seul Pacte à la fois, mais il peut inclure plusieurs personnes, du moment qu'elles sont toutes volontaires. Il est ainsi fréquent de voir des groupes partageant les mêmes aspirations, souder leur alliance par un Pacte symbolique et unique, portant le nom de leur communauté. Si tu fais partie d'une cabale, votre nom de code fera parfaitement l'affaire. Par contre, il est impossible d'instaurer un Pacte dont tu ne fais pas toi-même partie.

Pour établir un Pacte, il faut accomplir un Rituel Coup de Pouce dont les cibles sont les futurs membres du Pacte. Cela implique de devoir rassembler un grand nombre d'éléments symboliques et de constituer un ensemble pour chacune des personnes, mais le contexte et les effets du Coup de Pouce pourront être communs à tous. En revanche, les dés devront être lancés séparément pour chacune des cibles, ce qui implique que certains seront effectivement liés et que d'autres échoueront. Vu qu'un Coup de Pouce demande une bonne heure à lancer, prépare-toi à poser une journée de congé si tu veux avoir le temps de lier plusieurs personnes d'affilée.

Un Pacte doit être renouvelé toutes les saisons, à une date choisie par le lanceur du Coup de Pouce. Les solstices semblent tout désignés, mais les dates d'anniversaire des membres peuvent également faire l'affaire si elles sont assez proches du début des saisons. Une fois la date choisie, il faut impérativement s'y tenir.

Il y a plusieurs façons de rompre un Pacte.

- Le Pacte n'est pas renouvelé
- Le Pacte n'est renouvelé avec succès que sur une seule cible
- Toutes les tentatives sur une même cible échouent
- Un membre du Pacte fait une crasse délibérée à l'un de ses associés

Si le Pacte est rompu, tous les Coups de Pouce actifs sont dissipés et tous les membres subissent un Test de Stress Surnaturel, dont le rang est égal au nombre de membres d'origine.

Si un Pacte n'est que partiellement renouvelé, c'est-à-dire si au moins deux membres sont de nouveau liés, le Pacte n'est pas rompu mais ceux qui en ont été exclus ne pourront être intégrés avant le prochain renouvellement du Pacte. Sauf bien sûr s'ils y renoncent ou que le Pacte est rompu entre-temps (voir ci-dessous). Pour les groupes qui tiennent absolument à ce que tous leurs membres soient liés, il est possible de renoncer au Pacte et de recommencer le Rituel depuis le début.

N'importe quel membre peut renoncer au Pacte à tout moment, sans encourir la moindre sanction, du moment qu'il suit la procédure décrite un peu plus loin.

Effets

Un groupe lié par un Pacte est considéré comme une cible unique pour les Coups de Pouce lancés par les membres. Un seul Rituel affectera donc tous les membres, et de la même façon. En termes techniques, le lanceur du Coup de Pouce ne cible qu'un seul membre du Pacte, mais les effets s'appliquent à tous. Bonne nouvelle : personne ne peut exploiter le Pacte de cette manière à moins d'en fait partie ou d'utiliser un Rituel Relais, comme expliqué plus loin.

Mineur : une fois par mois, chacun des membres du Pacte peut bénéficier d'un bonus allant jusqu'à 5%, sur n'importe quel jet de dés effectué dans l'intérêt d'un autre membre du groupe, comme soigner des blessures, lancer un sort utile, etc. Le Pacte doit bien sûr être actif au moment de l'action.

Conséquent : une fois par mois, chacun des membres du Pacte peut utiliser le flip-flop sur un jet de dés effectué lors d'un combat impliquant au moins un autre membre du groupe. Le Pacte peut cette fois être activé après le jet de dés.

Majeur : une fois par mois, chacun des membres du Pacte peut provoquer un « flash » chez un autre membre, une vision passagère qui permet de voir par les yeux de l'autre pendant deux ou trois secondes. La cible connaît la source et la nature du flash, mais elle n'a absolument aucune information sur la situation, le passé immédiat ou les implications de ce qu'elle voit. Cet effet est souvent utilisé en urgence, lorsqu'un membre d'un Pacte est en danger notamment, mais il est possible d'être bien plus efficace : un bref message griffonné sur un morceau de papier par exemple, et levé à hauteur de visage juste avant le déclenchement du flash. Ce genre de flash expose la cible à un Test de Stress Surnaturel, dont le rang équivalent est égal au nombre de membres dans le Pacte.

Les Faveurs

Tu peux t'accorder une Faveur ou choisir d'en faire bénéficier quelqu'un d'autre. Les Faveurs procurent des bonus applicables sur un jet de dés unique et dans le cadre d'une situation définie au lancement du Rituel. Cet événement déclencheur doit impérativement être lié à l'intervention d'une tierce personne, et non à un simple concours de circonstances. Par exemple, il est possible d'imaginer une Faveur protégeant la cible contre une attaque d'un ennemi précis, mais pas un Rituel airbag qui se déclenchera en cas d'accident de voiture. Il est impossible d'accorder une nouvelle Faveur tant que la première

n'a pas été consommée, c'est-à-dire déclenchée ou volontairement abandonnée par son bénéficiaire. Il est donc tout aussi impossible d'accorder plus d'une Faveur à une même cible. Par contre, si la cible est liée par un Pacte, tous les membres de ce groupe peuvent en bénéficier.

Effets

Mineur. Dans la situation prédéfinie, la cible peut appliquer un ajustement allant de -5% à +5% sur un jet de dés. La Faveur doit être active au moment du jet, mais la cible peut choisir le pourcentage de l'ajustement après avoir lancé les dés, dans le but d'obtenir un double par exemple. Une fois que l'utilisation de la Faveur a été annoncé, il est obligatoire d'appliquer un ajustement d'au moins 1%.

Conséquent. Dans la situation prédéfinie, la cible peut effectuer un flip-flop sur un jet de dés. La Faveur peut cette fois être activée après le jet.

Majeur. La cible peut transformer en réussite critique n'importe quel jet de dés effectué dans la situation prédéfinie, qu'il s'agisse d'un jet à elle ou de n'importe quel personnage, y compris ceux du meneur de jeu. La Faveur peut donc être activée après le jet.

Mauvais Sorts

Il est également possible de jeter les Mauvais Sorts sur soi aussi bien que sur quelqu'un d'autre. Les Mauvais Sorts fonctionnent d'ailleurs exactement comme les Faveurs, avec des effets différents.

Effets

Mineur. Le premier Test de compétence majeur effectué par la cible dans la situation prédéterminée, subit un ajustement positif ou négatif pouvant aller jusqu'à 5%. C'est au meneur de jeu de fixer le pourcentage, de façon à ce que la cible obtienne le pire résultat possible.

Conséquent. Le second Test de compétence majeur effectué par la cible dans la situation prédéterminée, subit les effets d'un flip-flop de la part du meneur de jeu, qui veille là encore à lui assurer le pire résultat possible.

Majeur. Le troisième Test de compétence majeur effectué par la cible dans la situation prédéterminée, est automatiquement considéré comme un échec critique.

Gardes

Également appelées Sceaux ou Protections, les Gardes permettent de protéger les lieux qui revêtent un caractère sacré aux yeux du lanceur. La plupart des gens se contentent de Garder l'endroit où ils vivent, mais d'autres s'en servent pour défendre un endroit mystique, un temple, un refuge… Au meneur de jeu de déterminer si l'endroit que tu souhaites protéger, correspond bien au lieu que tu respectes le plus au monde. Les effets des Gardes visent le plus souvent à décourager les intrus et à les affaiblir s'ils pénètrent sur ton territoire. Il n'est possible d'appliquer qu'une seule Garde à la fois : une seule par lieu, mais également une seule par lanceur. Les Gardes disparaissent une fois qu'elles se sont déclenchées ou lorsque leur lanceur décide de les désactiver. Curieusement, bien qu'une Garde s'applique symboliquement à un endroit visé, c'est l'intrus potentiel qui fait office de cible lors du lancement du Rituel. Si cette cible malgré elle fait partie d'un Pacte, tous les membres de son groupe subiront donc les effets de la Garde.

Effets

Mineur. Le premier Test de compétence majeur effectué par la cible dans l'espace Gardé, reçoit un ajustement positif ou négatif pouvant aller jusqu'à 5%. C'est au meneur de jeu de fixer le pourcentage, de façon à ce que la cible obtienne le pire résultat possible. Si la cible est un groupe d'individus liés par un Pacte, seul le premier Test majeur effectué au sein de l'espace Gardé sera ainsi affecté, quelque soit le membre du groupe qui tente l'action. La Garde disparaît immédiatement après.

Conséquent. Tous les Tests de compétences majeurs effectués par la cible dans l'espace gardé, subissent les effets d'un flip-flop de la part du meneur de jeu, qui veille là encore à lui assurer le pire résultat possible. La Garde expire cette fois lorsque la cible quitte le lieu (tous les membres du groupe, si la cible est liée par un Pacte). Avec un peu de jugeote, on comprend vite qu'il est possible de retourner sur les lieux une fois la Garde conséquente désactivée, mais les effets mineurs continuent de s'appliquer et le premier Test majeur pourra être affligé d'un flip-flop forcé.

Majeur. Dès que la cible pénètre le lieu Gardé, tu reçois immédiatement un flash identique à l'effet majeur d'un Pacte : tu vois par les yeux de ta cible pendant trois secondes. Si elle est membre d'un Pacte, tu n'apprends aucune information sur les autres à moins que des indices visuels ne dévoilent leur identité, mais si plusieurs cibles liées par un Pacte pénètrent dans l'espace Gardé, tu reçois alors un flash distinct de chacune d'elles. Ce flash n'expose à aucun Test de Surnaturel et aucune des cibles n'a conscience de l'effet.

Autres Coups de Pouce

Si le meneur de jeu les accepte, rien n'empêche les joueurs d'inventer d'autres types de Coups de Pouce. La seule limite technique est que les effets de ces créations respectent les bases présentées dans les exemples : ajustement de +/- 5% pour les effets mineurs, flip-flop pour les conséquents et réussite ou échec critique automatique, pour les effets majeurs – qui peuvent éventuellement déclencher un phénomène surnaturel inattendu. Dans tous les cas, il serait préférable qu'un seul Coup de Pouce puisse être activé à la fois, pour chacune des catégories.

Détecter les Coups de Pouce

Les personnages qui disposent de la Vision d'aura ou de capacités similaires, peuvent détecter Magiquement les Coups de Pouce qui leur sont liés d'une façon ou d'une autre. Les Coups de Pouce ne sautent pas aux yeux. Pour pouvoir les déceler, il faut en être l'auteur, la cible ou être lié à la cible par un Pacte. Tu peux donc détecter un Coup de Pouce que tu as toi-même lancé, comprendre Magiquement que tu es la cible d'une Garde en arrivant sur un site, etc.

La détection des Coups de Pouce conséquents et majeurs peut nécessiter une capacité spéciale, si le meneur de jeu le désire.

Renoncer aux Coups de Pouce

Il est possible de renoncer à un Coup de Pouce lancé sur soi ou d'annuler un Coup de Pouce sur une cible, à condition qu'elle soit volontaire et qu'elle participe activement à la révocation du Rituel. Le renoncement demande un véritable effort de concentration, mais il ne prend que quelques instants et entraîne l'annulation immédiate du Coup de Pouce et de tous ses effets.

Pour annuler un Coup de Pouce placé par quelqu'un d'autre, il est indispensable de le contrer à l'aide d'un Coup de Pouce opposé. Par exemple, pour révoquer un Mauvais Sort, il faudra lancer une Faveur qui, au lieu de produire son effet normal, dissipera simplement la présence du Mauvais Sort. De la même façon, pour révoquer une Garde lancée par quelqu'un d'autre, il faut poser une nouvelle Garde qui ne produira aucun effet. Si le Rituel est lancé avec succès, le Coup de Pouce visé est tout simplement effacé.

Le fait de renoncer à un Coup de Pouce n'entraîne généralement aucune conséquence fâcheuse, mais il y a tout de même quelques exceptions. Si tu es lié par un Pacte, renoncer à ta propre appartenance ne posera aucun problème, puisque seul ton libre-arbitre est impliqué et que le reste du groupe lié peut continuer sans toi. Par contre, révoquer l'appartenance au Pacte d'un autre membre – ce qui est tout à fait possible, puisque chacun de vous a participé au Rituel initial – serait considéré

comme un acte hostile et briserait immédiatement le Pacte, comme décrit précédemment.

Donner un Coup de Pouce

À peu près de choses près, on donne un Coup de Pouce de la même façon qu'on établit un Rituel Relais. Mais à peu de choses près seulement. Pour un Coup de Pouce, on commence par choisir une cible et réunir un certain nombre de Connexions, qui donneront chacune un pourcentage de chance cumulatif que le Rituel fonctionne sur cette cible.

- La cible est consentante et en parfaite connaissance de cause : 20%
- La cible est présente physiquement : 5%
- La cible participe : 5%
- Pour chaque élément symbolique : 2%

Le consentement de la cible implique que celle-ci comprenne et accepte de subir pleinement les effets d'un acte symbolique et Magique produit par le lanceur. La présence physique n'est valable que si la cible se trouve sur place et assiste au lancement du Rituel, en présence de la personne qui lui a expliqué les tenants et aboutissants. La participation implique un effort, une démarche active de la part de la cible, et les éléments symboliques peuvent être des objets, des actes ou des paroles qui représentent symboliquement l'une ou l'autre de ces quatre catégories :

- Celui qui confère le Coup de Pouce
- La cible
- Le contexte dans lequel le Coup de Pouce doit s'activer
- Le type de Coup de Pouce

Aucune catégorie d'éléments symboliques ne peut conférer à elle seule, plus de 10% de bonus au Coup de Pouce. De même, un élément symbolique ne peut être associé qu'à une seule catégorie.

Celui qui confère le Coup de Pouce regroupe ses Connexions et les ordonne comme il l'entend, puis les soumet au meneur de jeu qui doit les approuver avant d'autoriser le jet. Le pourcentage de chance est donc de 70% au maximum : 20% pour le consentement de la cible, 5% pour sa présence et 5% pour sa participation, plus 40% au maximum pour les différents éléments symboliques. Le jet de dés peut cependant être modifié par la Magie, les passions ou d'autres effets du même type.

Certaines circonstances très particulières peuvent autoriser un pourcentage de réussite supérieur à 70%, mais nous sommes bien d'accord : aucun intérêt à dépasser 99% de chances...

Une fois que toutes les Connexions sont réunies pour la (ou les cibles), le don du Coup de Pouce peut être tenté. Le Rituel prend un nombre de minutes égal au pourcentage de chance, mais s'il y a plusieurs cibles (comme dans le cas d'un Pacte par exemple), la durée devient égale à la somme des pourcentages de chacune des cibles. Au terme de cette préparation, tu lances les dés pour chacune des cibles et si tu réussis, le Coup de Pouce est bel et bien conféré. Si tu échoues, tu t'exposes immédiatement à un Test de Surnaturel, dont le rang est égal au chiffre des dizaines de ton résultat raté. Tes cibles ne sont pas affectées par ce Test, mais si tu tentes de lancer un Coup de Pouce sur plusieurs cibles, note que tu peux échouer avec certaines et réussir avec d'autres.

Option : si le meneur de jeu accepte cette possibilité, tu peux résoudre un Coup de Pouce collectif en n'effectuant qu'un seul jet de dés, contre le pourcentage de chance le plus bas de tous. En revanche, la durée du Rituel ne change pas.

Coups de Pouce et Relais

Pour obtenir des résultats plus facilement, les Coups de Pouce peuvent être combinés avec des Rituels Relais. En devenant le Relais de ta cible ou en faisant jouer ce rôle par un complice, tu bénéficies automatiquement du consentement, de la présence physique et de la participation de la cible, ce qui t'accorde déjà 30% de chances de réussir. Deviens le Relais de ton ennemi, lance-toi un Mauvais Sort et part à sa recherche. S'il est lié à d'autres par un Pacte, lance-toi un Mauvais Sort : il affectera l'ensemble de son groupe, puisque le Rituel sera considéré comme ayant été lancé… par lui.

Pour ce genre d'effet, tu dois réussir un Test de Relais normal en plus du Test de Rituel Coup de Pouce. Si tu réussis le Coup de Pouce mais échoues sur le Test Relais, c'est toi qui subis les effets du Rituel.

Dans ce cas de figure, les éléments symboliques devront te représenter ou être liés à ton complice, c'est-à-dire la cible sur laquelle tu diriges ta Magie avant que le lien Relais ne la redirige vers ta véritable cible. Un peu comme si tu trompais ta propre Magie, quoi.

A propos des Éléments Symboliques

Les éléments symboliques sont la partie la plus importante d'une tentative de Coup de Pouce. Potentiellement, n'importe quoi peut faire office d'élément symbolique, du moment que cela revêt une signification à la fois pour la cible et pour celui qui confère le Coup de Pouce. Par contre, cette signification ne peut pas être négociée, au sens où il est impossible de s'entendre entre cible et lanceur, sur la pertinence de tel ou tel élément choisi pour un Rituel. Ça, c'est le boulot du meneur de jeu.

L'élément symbolique le plus simple reste de loin la parole, pour prononcer le nom de la cible ou décrire le contexte du Coup de Pouce par exemple. Les actions comprennent habituellement des mouvements du corps, comme marcher en cercle, secouer les mains ou se prosterner, et les objets peuvent aller de la simple photographie, de la cible et/ou de sa famille, à un verre dans lequel boiront tous les membres d'une tentative de Pacte. Pour une Garde, les plans du lieu feront parfaitement l'affaire.

Outre la validation des éléments symboliques par le meneur de jeu, le lanceur doit se soumettre à la validation du cosmos lui-même. Hum. Concrètement, il doit introduire chacun des éléments par un cérémonial plus ou moins complexe, ou tout simplement le nommer à haute voix au moment de l'intégrer dans le Rituel.

En fin de compte, le Rituel en lui-même n'est que la combinaison de tous ces éléments. Mieux vaut donc le préparer au préalable, voire le répéter pour éviter les mauvaises surprises, car si l'interruption d'un Rituel n'entraîne aucune conséquence technique, il te faudra tout recommencer depuis le début en cas d'arrêt inopiné.

Éléments Investis

Où comment dépasser le seuil fatidique des 70% de chance avant de lancer son Rituel. Chaque élément symbolique investi peut en effet être dopé, préparé de façon à l'améliorer et revoir à la hausse, la fameuse limite de 10% par catégorie d'élément. Il existe deux façons de préparer un élément : en dépensant des charges Magiques ou en investissant les éléments par des actes Magiques. Les Adeptes et les Avatars sont par ailleurs, particulièrement sensibles aux éléments ainsi investis.

Dépenser des charges Magiques. Il est possible de dépenser une charge (et une seule) pour accroître le potentiel d'un élément. Une charge mineure augmente son efficacité de 2 à 4%, une charge conséquente de 20% et une charge majeure, de 100%.

Investir des éléments par des actes Rituels. Si le meneur de jeu l'autorise, il est possible d'augmenter l'efficacité d'un élément grâce à une action Rituelle. Par exemple, le fait de tuer toi-même le chien de ta victime ou de faire prendre des photos par un complice, susceptible d'organiser une petite mise en scène. On considère qu'un élément peut être investi par toute action chargée de sens, liée concrètement ou symboliquement au Rituel entrepris, et surtout comportant une part de risque. S'infiltrer chez ta cible pour lui voler un objet ou lui couper une mèche de cheveux pendant son sommeil, s'arranger pour qu'elle soit renvoyée et lui arracher sa lettre de licenciement des mains, retrouver la balle qui l'a blessée : tout ça peut faire l'affaire et conférer un bonus variable. Plutôt 2% dans le cas de cette balle, mais entre 4 et 10% pour la plupart des actes symboliques, avec une notion de risque et d'exposition à des dommages physiques pour les bonus supérieurs à 6%. Tuer le chien de ta cible pourrait te rapporter 6% s'il s'agit d'un épagneul, et plutôt 10% si c'est un chien de garde vicelard, du genre qu'a pas mangé depuis trois jours. Plus l'acte est fort, plus l'élément investi sera puissant. Le meneur de jeu reste bien sûr seul juge de la valeur des actes, mais un cas aussi extrême que le kidnapping des enfants de la cible et leur sacrifice lors du Rituel Coup de Pouce, pourrait vraisemblablement accorder un bonus de 100% ! Mais bon, soyons raisonnables, vu les effets de la plupart des Coups de Pouce, est-ce bien nécessaire d'aller aussi loin ?

Adeptes et Avatars. Tout élément possédant un lien symbolique fort avec l'École de Magie de l'Adepte ou l'Archétype de l'Avatar, est automatiquement considéré comme investi d'un bonus de 4%. La section sur la symbolique des Avatars comporte plein d'exemples utiles, et elle se trouve dans le chapitre consacré aux Avatars.

Combinaisons. Comble du bonheur, ces trois méthodes peuvent être combinées en un seul et même élément. Alors si tu as tué le sale clébard d'un Épidéromancien en lui gravant le nom de ta cible dans la partie charnue, puis balancé une charge conséquente dans le chien avec la pub pour Royal Canin en musique d'ambiance, on peut raisonnablement t'attribuer un bonus d'au moins 34% : 10% pour la puissance Rituelle du chien, 4% pour la mutilation du cadavre de l'animal et 20% pour la charge conséquente.

Comme tu t'en doutes, c'est une fois de plus le meneur de jeu (et oui) qui décide de la valeur exacte de tel acte, tel élément, tout ça tout ça.

Limites des éléments symboliques

Une fois qu'il a servi dans le cadre d'un Rituel Coup de Pouce, un élément symbolique ne peut plus jamais être utilisé par le lanceur, qui devra obligatoirement chercher de nouveaux éléments pour son prochain Rituel – peu importe que le premier ait réussi, échoué ou avorté en cours de route. Un élément symbolique déjà utilisé n'empêche pas l'accomplissement du Rituel, mais il n'y contribue en rien. Si l'on considère que les Coups de Pouce sont des lignes de code conçues pour choper des vies gratuites dans le grand jeu vidéo du cosmos, dis-toi que les programmeurs du Clergé Invisible sont payés pour corriger les failles et mettre à jour le précieux système d'exploitation de l'existence. En théorie, seule la vision obsessionnelle d'un Adepte permettrait d'utiliser plusieurs fois le même trucage de la réalité. Alors à moins de posséder ce degré de passion et de capacité, tu es cantonné à utiliser des petits effets mineurs qui deviennent de plus en plus difficiles à créer, à mesure que tu t'en sers. C'est dur, la vie.

Ce n'est pas tant l'élément lui-même que son aspect spécifique, qui est soumis à cette limitation. Par exemple, une photo de la maison où a grandi ta cible ne pourra pas être réutilisée, sur qui que ce soit, mais une autre photo d'une autre maison d'enfance, pourra servir sans problème pour une autre cible. Celle qui a vécu là, hein. Dans la famille «halte à l'optimisation», sache que des copies d'un même élément ne comptent que pour un seul élément : plusieurs copies d'une même photographie ou une série de photos d'une même cible par exemple, restent considérées comme un seul élément symbolique. Tu ne pourras pas les utiliser pour effectuer plusieurs Rituels, vu qu'ils ont la même charge symbolique et la même cible. Par contre, une Faveur basée sur une photographie de la cible dans sa maison, n'empêchera pas de lancer une nouvelle Faveur grâce à une photo de la cible enfant, dans les bras de mère. Ces deux éléments sont en effet à la fois suffisamment différents et suffisamment appropriés au Coup de Pouce, pour être considérés comme des éléments distincts.

Par contre, tous les éléments représentant le lanceur du Rituel, le contexte et la nature du Coup de Pouce, ne peuvent être utilisés qu'une seule fois, même si la cible change. Si tu t'es servi d'un couteau pour représenter le danger, tu ne pourras jamais plus utiliser cet élément de quelque manière que ce soit, à moins que ce nouvel usage se distingue suffisamment pour que le meneur de jeu t'y autorise (encore lui, oui). Ce couteau ne pourra donc pas être réutilisé, pas plus que n'importe quel autre objet symbolique de type « couteau », à moins que tu t'en serves entre-temps pour blesser ta cible : investi d'une nouvelle signification, il pourra désormais servir à un autre type de Rituel Coup de Pouce.

Cette limitation est importante et exige un vrai travail de la part du lanceur. Il est donc vivement conseillé de conserver une trace des Connexions utilisées, histoire de pouvoir les vérifier avant chaque nouveau Coup de Pouce. Et oui, ça devient vite fastidieux, compliqué, pas facile, tout ça. Mais qu'est-ce tu crois, mener le cosmos par le bout du nez, c'est un métier.



CHAPITRE DIX

LES ADEPTES

Je me souviens d'un type, complètement barré, du genre qui parle tout seul. Barré de chez barré oui, mais il sauvait les meubles. Il avait même l'air assez normal pour avoir une nana. Sauf qu'un jour, son déguisement de mec normal a fini par tomber, et la fille fini par comprendre ce qui se passait vraiment dans sa tête. Alors elle lui a demandé ce que n'importe qui d'autre lui aurait demandé. Dis, t'as pensé à consulter ? Alors il lui a répondu ce que personne d'autre que lui n'aurait pu lui répondre. Consulter ? Mais ça risque de me rendre heureux et équilibré ça, non ?

Bienvenue chez les Adeptes.

TA VISION

Tu as un mode de vie, une façon de voir, de comprendre le monde, et de le plier à ta volonté. Ça n'a rien d'un passe-temps, et rien de fashion là-dedans, ni style ni apparence : c'est ta vision de la vie. Et ça englobe tout. Une perception du monde obsessionnelle, idiosyncrasique, quelque chose qui se développe en toi, malgré toi, depuis ta plus tendre enfance.

Sexe. Drogue. Rock n'roll. Argent. Télévision. Histoire. Bruits de la rue, la nuit.

Peu importe ce que c'est : ça t'appartient. C'est à toi, et en toi. Tu es la première personne au monde à avoir vraiment compris le vrai relief des choses.

Tu es plus qu'humain. Les gens normaux peuvent bien aller se faire foutre.

TON POUVOIR

Personne d'autre ne voit vraiment le monde comme tu le vois. Tu as une vision cosmique aux rayons X : tu vois tout, et tu vois mieux. Tous ces types qui pensent avoir tout pigé, la théorie du big bang, qu'est-ce qui fait tourner le monde, tous aveugles. Ils se plantent. Tous. C'est toi qui sais.

Tu es né avec la bouche parfaite pour faire des bulles avec le chewing-gum de la réalité. Tu comprends tout, et tu peux tout expliquer. Une bulle, une vérité.

Ce filtre par lequel tu perçois la réalité te donne du pouvoir. Pouvoir de faire se produire des choses, pouvoir d'altérer les probabilités des rencontres fortuites rien qu'en y pensant, pouvoir de répandre des rumeurs sans sortir de chez toi. Pouvoir de faire pisser le sang à tes ennemis, les yeux bandés, les mains dans le dos.

Les anciens ont donné un nom à ce pouvoir. Magie. Et tu te l'es appropriée.

TA FIERTE

Il y a là tout un monde, peuplé de gens aveugles et ignorants. Des gens qui ne te comprennent pas, hermétiques à ta vision. Indifférents à ton pouvoir.

Qu'ils aillent se faire foutre.

Tu n'es pas là pour prêcher. Tu es là pour voir et pour faire des choses dont personne d'autre n'est capable. Qui sait si tu changeras le monde ou si tu le détruiras, mais quoi que tu fasses, tu vas le faire ici, maintenant. Personne ne rajeunit, et quand tu mourras, ta vision du monde mourra avec toi. Si tu ne marches pas sur le chemin, c'est toi qui vas te faire marcher dessus.

Les enjeux ? Enormes, sans doute. Mais tu peux faire la différence. Trop de si, trop de peut-être : il est temps de te lancer.

Le monde entier t'attend, et il ne le sait même pas.

TON ECOLE

Tu es seul, et en même temps tu ne l'es pas. Il y a d'autres personnes qui pensent un peu comme toi. Si tu es du genre à tâter de la bouteille, si c'est comme ça que ta Magie fonctionne, tu risques de rencontrer d'autres types qui boivent et qui pratiquent aussi. Sauf que ça ne fait pas de vous des frères jumeaux.

Vu qu'on patauge tous dans les mêmes conneries issues de la même culture unique de merde, faut pas s'étonner que la Magie des Adeptes tourne autour de grands thèmes récurrents. Picole, sexe, télé, identité. La totale. Du coup, les Adeptes qui partagent une vision globalement similaire du monde, finissent tôt ou tard par se côtoyer, s'échanger quelques trucs et apprendre les uns des autres. Et ça forme des Ecoles. Des façons de manipuler la même Magie différemment. Oublie tout ce que tu sais sur Harry Potter, les Ecoles des Adeptes n'ont ni cours de récré ni cartables bourrés de manuels scolaires : Ecole, c'est juste un mot, et ça veut juste dire que plusieurs personnes manipulent la même Magie différemment.

Et là, tu te dis : super, c'est trop cool, j'ai trouvé des copains, on va monter un groupe de super héros avec leurs super pouvoirs et tout…

Sauf qu'à long terme, ça marche pas.

Tu peux très bien t'entendre avec un Adepte d'une autre Ecole. Tu sais pertinemment qu'il a tort, vu que tu es le seul à vraiment savoir comment le monde fonctionne, et tu sais pertinemment qu'il pense la même chose de toi, mais c'est cool.

Tu dis j'ai faim, il répond neuf heures et demie. C'est grave docteur ?

Pas grave non, mais essaie de faire un bout de chemin avec un type qui suit la même voie que toi et tu verras : au premier feu rouge, vous vous mettrez sur la gueule. C'est comme le schisme de l'Église orthodoxe. Tellement proches que la moindre divergence devient catastrophique.

Le problème avec vous, c'est que vous êtes incapables de reconnaître vos points de vue respectifs. Aucun Adepte ne peut enlever ses lunettes filtrantes assez longtemps pour voir qu'un autre arrive à faire de la Magie autrement. Chaque Adepte grandit avec cette façon de voir les choses que personne, pas même les autres Adeptes, ne pourra jamais comprendre. Tu es façonné par toute une vie d'expériences, de peines et de plaisirs, de triomphes et d'échecs, et lorsque tu rencontres un Adepte de la même Ecole que toi, vos ressemblances de surface ne font que camoufler l'abîme béant de vos différences. Vous avez mené des vies différentes, connu des histoires différentes, aimé des personnes différentes.



Tu t'es façonné, et tu es devenu quelqu'un. Ce type, c'est quelqu'un d'autre. Ce qu'il croit sur le monde, ce que tu crois sur le monde, c'est tout simplement incompatible.

Alors serrez-vous la main, c'est ici que vos chemins se séparent. Tu marches seul.

LES LOIS DE LA MAGIE

La Magie peut être classifiée, compartimenté, modifiée à volonté : toutes ses variantes obéissent à trois lois immuables.

- La Loi de la Tension Symbolique : toute Magie est paradoxale
- La Loi de la Transaction : tu ne gagnes que ce que tu joues
- La Loi de l'Obédience : ta Magie est la seule Magie

LA LOI DE LA TENSION SYMBOLIQUE

Personne ne peut comprendre ta Magie. Les gens normaux, rien d'étonnant, mais la plupart des autres Adeptes non plus. Elle tire son pouvoir de la friction entre les idées, et ce qui te rend si singulier, c'est précisément ta capacité à jongler avec des idées complètement contradictoires. Lorsqu'ils sont confrontés à un paradoxe, la plupart

des gens ont tout simplement le cerveau qui disjoncte. Hum, un paradoxe, je vois, bon, allons-nous en. Leur cerveau disjoncte oui, mais pas le tien. Un paradoxe ? Coooool !

Toi, tu peux comprendre l'incompréhensible.

Comment c'est possible ? Tout le monde a une opinion, et tout le monde a envie de la donner.

Certains sont convaincus que l'univers est en train de s'effondrer, parce qu'il est mal foutu. Si c'est vrai, alors les paradoxes sont les trous dans sa structure, des trous dans lesquels tu peux glisser ta main pour aller tirer certaines ficelles cachées de l'univers. Tu marches dans la rue, tu es témoin d'un carambolage de la logique courante, et tu es là pour voir les morceaux de cervelle que la réalité a répandus un peu partout. Ça, c'est l'approche des poivrots, des équarrisseurs, des médecins légistes et de tous les tordus qui ne supportent pas le bonheur.

D'autres pensent exactement l'inverse. Ils pensent que le monde des sens, c'est-à-dire l'ensemble des représentations communément partagées, le ciel est au-dessus de nos têtes, ça c'est un arbre, ça c'est un rocher, tout n'est que pure illusion. Pour eux, la vérité vraie est hors de portée de nos médiocres esprits humains et nous ne pouvons qu'en entrevoir de brèves et fugitives visions, lorsque parfois l'illusion se fissure : les paradoxes, là où l'univers se contredit lui-même. Cette théorie séduit ceux qui tirent leurs charges d'une source extérieure, en ébranlant un ordre caché, des gens comme les Bibliomanciens et quelques rares Pornomanciens disposant de connaissances extraites de livres mis à l'index.

Et puis, il y a la théorie de la réalité consensuelle, celle où le ciel est au-dessus de nos têtes ou ça c'est un arbre uniquement parce que nous l'acceptons, trop paresseux pour chercher à voir les choses différemment. Les Adeptes fissurent ce consensus, en révélant les contradictions qui démontrent sa vulnérabilité face à la volonté humaine. Une idée qui prend tout son sens chez ceux qui récoltent leur énergie en s'appuyant sur les préoccupations, les croyances et les désirs des hommes : les Ploutomanciens, les Tisseurs et autres fadas du même tonneau.

Enfin, il y a l'approche du solipsisme : le cosmos tout entier n'est qu'une extension de ton esprit. Personne d'autre n'est réel, nous sommes tous des inventions de ton imagination, tu es engagé dans une course contre toi-même, et tu en es le seul défi. Par extension, la Magie fonctionne parce que tu t'es toi-même autorisé à la faire fonctionner, sans doute histoire de rendre ce jeu illusoire un peu plus intéressant. Selon cette logique, il est très possible que tu aies perdu la raison – même si, dans un monde obéissant aux lois du solipsisme, il n'existe aucun standard sur lequel se fonder. Alors la folie… L'approche solipsiste convient aux écoles obsédées par les systèmes et les jeux, comme la Personamancie, l'Urbanomancie ou la Vidéomancie. Elle est aussi très populaire chez les connards, les égoïstes, les enfoirés et les amoraux, toutes pratiques Magiques confonduces.

Quelle que soit la façon dont on l'explique, le pouvoir du paradoxe est réel. L'alcool par exemple. Il te libère de tes inhibitions et de tes soucis, mais il t'asservit dans la foulée. Il te grandit et il te diminue. Quand tu es ivre, tous les aspects de ta personnalité sont exacerbés, mais l'alcool amoindrit ton jugement et finit par te tuer. Les beuveries sont pleines de ces "grands moments de vérité" de saoulards, révélations qui changent tout, le monde est différent, ça y est j'ai tout compris – sauf que le lendemain, la seule grande vérité qui reste c'est ta gueule de bois. L'alcool est le fondement de la Dipsomancie, l'Ecole de Magie dont les Adeptes, Dipsomanciens ou " poivrots ", ne peuvent manipuler les pouvoirs à moins d'être complètement ivres. Lorsqu'ils dessaoulent, tout est fini. A plus de Magie.

L'exemple de la Magie du chaos est encore plus parlant : avec l'Entropomancie, tu dois perdre le contrôle de toi-même si tu veux contrôler l'univers. Pense également à la Pornomancie, pratiquée par la Secte de la Déesse Nue, dans laquelle tu adores et reproduis servilement les gestes d'une femme, qui avait l'habitude d'être malmenée et humiliée. Les Épidéromanciens acquièrent le contrôle du corps en le détruisant. Et ainsi de suite.

Et toi, d'où vient le paradoxe selon toi ?

LA LOI DE LA TRANSACTION

La deuxième loi est plus simple : il n'y a pas de tour gratuit. C'est exactement comme la troisième loi d'Isaac Newton, où ce que tu obtiens est égal à ce que tu as investi.

Si tu veux donner de la puissance à un sortilège, il te faut commencer par charger ta propre batterie Magique. Pour ça, trois types de charges : mineures, conséquentes et majeures, qui diffèrent à bien d'autres aspects que leur seul degré de puissance. Tu peux accumuler des millions de charges mineures et ne pas avoir assez de jus pour déclencher un seul pouvoir conséquent – pourtant, ou plutôt " paradoxalement ", tu peux transformer une charge conséquente en dix charges mineures, et une charge majeure en dix charges conséquentes…

Les charges mineures proviennent d'actes mineurs, d'efforts de comportement, et permettent de déclencher des effets mineurs. Les charges conséquentes proviennent d'actions véritablement chargées de signification, et leurs effets sont nettement plus impressionnants. Les charges majeures, c'est du sérieux. Pour les obtenir efforts, dangers et grosses difficultés récompensés par des effets tout aussi impressionnants : si une charge mineure peut allumer ta clope, une charge conséquente mettra le feu chez toi et une charge majeure, transformera ta ville en brasier.

Impossible d'utiliser ta Magie pour générer des charges. Si tu es un artisan de la chair et que tu obtiens ton pouvoir en te mutilant, tu devras le faire sans avoir recours à la Magie : les charges ne génèrent pas de charges.

Pour autant que tu saches, si tu tentes d'utiliser une charge mineure ou conséquente et que tu rates ton jet, tu conserves tout de même tes charges. Si tu échoues avec une charge majeure, non seulement tu la perds, mais tu as de fortes chances qu'elle te laisse un petit souvenir avant de partir. Bon appétit.

Les charges ne disparaissent pas d'elles-mêmes. Une fois que tu as obtenu une charge, elle reste disponible jusqu'à ce que tu t'en serves – sauf bien sûr si tu brises un tabou, comme tu le liras bientôt. Il n'y a pas de limite au nombre de charges que tu peux posséder au même moment. Les Adeptes qui sont parvenus à accumuler un nombre de charges hallucinant, genre plus d'une centaine, paraissent peut-être plus cinglés que d'habitude, genre plus hallucinés que d'habitude, mais dis-toi qu'il faut être passablement cinglé et halluciné pour amasser une telle puissance Magique sans rien en faire.

Rien de gratuit donc, mais également : effets secondaires à prévoir. On appelle ça des phénomènes surnaturels, des incidents qui peuvent survenir chaque fois que tu manipules la Magie. Perversions du cosmos ou symptômes d'une réalité malade, les phénomènes surnaturels sont d'autant plus graves que le responsable, c'est toi, et que tu ne peux absolument pas les contrôler. En clair, fais gaffe.

LA LOI DE L'OBEDIENCE

La troisième loi est claire : personne ne peut suivre deux Ecoles de Magie. L'étude de la Magie n'a rien de comparable avec la danse ou la musique, tu n'apprends pas seulement un ensemble de compétences : tu te dévoues corps et âme à une vision de l'univers et de son fonctionnement. Si tu veux foudroyer quelqu'un avec un éclair, il ne suffira pas de penser que tu en es capable : il faudra surtout être fondamentalement, viscéralement convaincu que l'éclair existe et qu'il peut foudroyer quelqu'un. Tu dois être persuadé que l'univers n'aurait aucun sens, si ça ne marchait pas.

Ta condition d'Adepte ne t'affecte pas uniquement lorsque tu lances des sorts. Il te faut vivre en accord avec tes idéaux Magiques, vingt-quatre heures sur vingt-quatre, sans quoi tes pouvoirs t'abandonnent. C'est pourquoi certains comportements, les fameux tabous, peuvent te vider instantanément de tes réserves et de tes charges Magiques si tu les enfreins.

C'est aussi pour ça que tu ne peux pas suivre deux Ecoles en même temps. Athée et musulman, tu trouves ça logique ? Hum. Bon, tu me laisses pas le choix. Si tu parviens à apprendre deux Ecoles à la fois, tu deviens fou de façon permanente, jauges de Folie au maximum, et toutes les cinq. Alors ?

DEVENIR ADEPTE

On pourrait presque dire que les Adeptes naissent Adeptes, plutôt qu'ils ne le deviennent. La Magie, ils l'ont voulue, désirée, attendue toute leur vie, d'une façon ou d'une autre. Se décider à apprendre Word de Microsoft parce que tous tes collègues de bureau bossent dessus, c'est exactement pas une démarche d'Adepte. Alors si tu veux que ton personnage devienne Adepte, c'est le meneur de jeu qui devra décider si ça te convient.

Tu peux bien sûr commencer la campagne en tant qu'Adepte, mais si tu préfères le devenir progressivement, ou si tu veux juste savoir comment les choses se passent, alors parlons-en.

Tu peux t'y mettre seul ou trouver quelqu'un qui te servira de mentor. Pourquoi autodidacte plutôt qu'initié, pourquoi un mentor, pourquoi plutôt seul ? A cause de ton Obsession. Si elle correspond à la vision du monde d'une Ecole existante, ou d'une nouvelle Ecole que tu auras créée avec l'accord du meneur de jeu, alors tu peux être un autodidacte. Si ton Obsession ne cadre avec rien d'existant et que tu ne veux pas créer ta propre Ecole, alors tu devras te mettre à la recherche d'un mentor.

Ceci dit, rien ne t'empêche de chercher un mentor alors que ton Obsession correspond à une Ecole de Magie existante. Ça te facilitera certainement les choses, mais dis-toi que ça met également ta vie entre les mains d'un type qui est déjà aussi barge que tu voudrais le devenir…

LES ADEPTES AUTODIDACTES

Tu as besoin de deux choses pour devenir Adepte autodidacte : une Obsession qui corresponde à la vision du monde d'une Ecole de Magie, et cinq crans d'échec sur ta jauge de Soi. Il faut que le concept de ton " moi " devienne assez vulnérable, pour s'effondrer et se reconstruire en accord avec les fondements de ton Obsession. Lorsque tu obtiens ce cinquième cran d'échec, tu peux choisir de devenir Adepte, si ton meneur de jeu estime que le moment est bien choisi.

Avec ce cinquième cran d'échec, tu obtiens la compétence de ton Ecole de Magie à 1% et tu peux reformuler ton Obsession pour mettre l'accent sur ta vision du monde, qui vient subtilement de changer. Ta compétence obsessionnelle devient la compétence Magie. Contrairement à ce qui se produit habituellement quand on atteint cinq crans d'échec dans une jauge, tu ne gagnes pas de dérangement psychologique, ta capacité à manipuler la Magie, le voilà ton dérangement. Sauf que contrairement à des vertiges ou à un tic nerveux, la Magie ne disparaîtra pas avec les crans d'échec, et ces mêmes crans ne pourront pas non plus disparaître, tant que tu n'auras pas consacré suffisamment d'énergie à tes nouveaux pouvoirs Magiques. Aucune thérapie ne t'en débarrassera. Faire demi-tour ? Impossible.

Tu commences sans aucune formule de sort, à l'exception d'Attaque. La Magie aléatoire t'est tout de même accessible.

Pour améliorer ta compétence Magie, obtenir de nouvelles formules de sorts et te débarrasser des crans d'échec en Soi, tu devras dépenser des Points d'Expérience. Pour chaque point dépensé, ta compétence augmente de 2 points, tu supprimes un cran d'échec et tu gagnes une formule de sort mineur, à laquelle tu devras donner un nom unique et bien à toi. Pendant cette première phase, tu ne peux dépenser qu'un Point d'Expérience toutes les deux semaines et seule la Magie mineure t'est autorisée. Conséquente ou majeure, tu oublies.

Note que ce procédé de suppression des crans d'échecs, ne veut absolument pas dire que tu redeviens sain d'esprit. Au contraire : tu ne fais que reconstruire une nouvelle définition de ton " moi ", en accord avec ta nouvelle dimension Magique.

Lorsque tu auras dépensé 5 Points d'Expérience, ta compétence Magie sera de 11%, cinq crans d'échec auront disparu et tu connaîtras six formules de sorts mineurs. Si tu as obtenu de nouveaux crans d'échec en Soi, ils ne seront pas pris en compte dans cette démarche et agiront normalement, comme des crans d'échec susceptibles d'être traités par la thérapie.

A partir de ce moment, tu peux améliorer ta compétence Magie comme n'importe quelle autre compétence. Le tarif habituel : 1 Point d'Expérience par point de compétence, et pas plus de 3 points par séance de jeu dans une même compétence. Tu peux également utiliser tous les niveaux de Magie (oui, même les majeurs), mais pour récupérer de nouvelles formules de sort, il te faudra les développer toi-même ou l'apprendre auprès d'un autre Adepte de la même Ecole. Et là, c'est lui qui fixe son prix.

LES ADEPTES INITIES

Si ton Obsession te rend inapte à la Magie ou que tu préfères ne pas apprendre seul, tu peux tenter de trouver un mentor – un Adepte capable de modifier ton Obsession pour mieux t'enseigner son Ecole de Magie. Un mentor doit posséder une caractéristique d'Âme d'au moins 65 et accessoirement, connaître l'Ecole que tu souhaites apprendre.

Devenir Adepte, ça n'a rien à voir avec le passage de la ceinture noire ou du brevet de secourisme. Il ne s'agit pas d'un ensemble de compétences, mais d'un mode de vie. D'un certain côté, les Adeptes qui reçoivent l'enseignement d'un mentor sont assez proches de ceux qui ont subi un lavage de cerveau. Ton mentor démolit ta vision du monde de façon radicale, avant de la rebâtir sous une forme altérée.

Pour parvenir à ce résultat, ton mentor te montre, t'explique et te fait expérimenter des choses. Des choses, des trucs, la nature exacte diffère pour chaque Ecole, mais ça n'a généralement rien d'agréable. L'objectif est de te prouver que tout ce que tu sais, tout ce que tu crois comprendre, toutes les bases évidentes du fonctionnement de l'univers, c'est de la couille. La seule véritable voie, c'est celle de ton mentor. Celle où tu vas t'aventurer.

Il y parvient en te faisant réagir à des Tests de Stress, jusqu'à ce que tu atteignes cinq crans d'échec dans une même jauge. Ton mentor peut choisir de travailler sur une jauge bien précise, n'importe laquelle, tout comme il peut t'accabler en les attaquant toutes jusqu'à ce que l'une d'elles finisse par céder. Si tu réussis l'un de ces Tests de Stress, tu obtiens comme d'habitude un cran d'Endurcissement – ce qui signifie que pour te briser, ton mentor va devoir se montrer encore plus dur avec toi.

Lorsqu'une jauge se remplit pour de bon et que tu sombres enfin dans la folie, on estime que ta personnalité s'est suffisamment effondrée pour que la Magie devienne quelque chose de plausible. Il te faut maintenant le temps de te reconstruire, avant d'être de nouveau opérationnel. Durant cette phase, tu es extrêmement vulnérable : le pouvoir circule bel et bien à travers toi, mais ton contrôle est encore imparfait. Il y a des Adeptes, des vraies crevures, qui amènent leurs apprentis jusqu'à ce stade fatidique et s'en vont en se frottant les mains, mon boulot est fini, salut et bon courage. Un bon mentor restera près de toi, car c'est le moment où tu auras le plus besoin de lui : le moment où tu vas devoir apprendre à réinterpréter le monde.

Tu développes alors la compétence de ton Ecole de Magie à 1% et ton Obsession, ainsi que ta compétence obsessionnelle, s'ajustent en conséquence. Les améliorations suivent les mêmes règles que celles des autodidactes, à ceci près que si ton mentor reste à tes côtés, tu pourras dépenser 1 Point d'Expérience par semaine au lieu d'un point toutes les deux semaines. Si tu as assez de points, bien sûr.

Par contre, tu n'obtiens aucune formule de sort. Soit ton mentor te les enseigne, soit tu les développes toi-même en suivant les règles, mais dépenser des Points d'Expérience ne changera rien. La bonne nouvelle, c'est que ton mentor peut t'enseigner toutes celles qu'il connaît, au rythme d'une par jour.

LANCER DES SORTS

Lancer un sort, c'est simple :

- Tu annonces au meneur de jeu ce que tu veux qu'il fasse. Sauf indication contraire, lancer un sort en plein combat prend toujours un round entier.
- Tu lances les dés, avec la possibilité d'effectuer un flip-flop, vu que la Magie est forcément ta compétence obsessionnelle.
- Là, si le jet est réussi, le sortilège fonctionne et tu perds le nombre de charges requises. Si le jet est raté, le sort ne fonctionne pas et tu conserves tes charges, à moins d'avoir impliqué une charge majeure, auquel cas tu la perds et il se passe quelque chose. Généralement, quelque chose qui fait mal et qui fait pas plaisir.
- Dans tous les cas, le sortilège peut soit t'affecter personnellement, soit affecter quelqu'un d'autre de ton choix, à moins qu'il n'en soit spécifié autrement dans la description du sort.

Il existe trois types de sorts d'Adepte : les sorts d'attaque, les formules de sort et les sorts aléatoires.

Les sorts d'attaque permettent aux Adeptes d'utiliser la Magie pour blesser leurs ennemis. Ces sorts attaquent directement leur cible, ce sont les fameux Blasts.

Les formules de sort sont des sortilèges éprouvés et maintes fois mis en pratique. Ils sont si connus qu'un Adepte compétent connaît logiquement toutes les formules de sort de son Ecole. Certains Adeptes gérés par le meneur de jeu, peuvent naturellement avoir des connaissances imparfaites ou posséder des formules différentes.

Les sorts aléatoires sont ceux que tu improvises dans une situation d'urgence, afin d'obtenir un résultat bien précis. Un mage du chaos pourrait préparer rapidement un sort pour crever les pneus de quelqu'un, tout comme un Pornomancien pourrait deviner la peur la plus profonde d'un individu. Il n'existe pas de formule pour ces sorts, mais tu as toujours la possibilité d'exercer une influence Magique sur certains effets propres à ton Ecole. Les sorts aléatoires sont plus chers et moins puissants que les formules de sorts, mais comme on dit chez nous, le meilleur des marteaux ne sert pas à grand chose quand t'as besoin d'une scie.

LES SORTS D'ATTAQUE

Les Adeptes utilisent les sorts d'attaque pour infliger des blessures. Ils sont généralement désignés sous les noms d'Attaques ou de Blasts, mais beaucoup leurs donnent également des petits noms, du genre La Grosse Mandale, Spéciale Combo et autres expressions d'argot. Un gros frimeur pourrait appeler ses attaques Route de la Douleur ou Technique du Chaos Suprême, tandis qu'un Adepte urbain pencherait plutôt pour des trucs du genre Tu vas voir ta gueule, Mon gros Johnson, etc. Et toi, c'est comment tes p'tits noms ?

Toutes les Écoles de Magie n'offrent pas de sorts d'attaque – par exemple, les Mécanomanciens n'ont pas ce genre d'option. La plupart ne fonctionnent que contre des organismes vivants complexes, tels que les gens, les oiseaux ou les éléphants, et n'ont généralement aucun effet direct sur des objets, tels que les portes, les voitures ou le béton, bref : tout ce qui est déjà mort. Il existe des exceptions, mais ces sorts auront plus tendance à affecter les objets de façon détournée, qu'à leur causer directement des dommages.

Les sorts d'attaque de toutes les Écoles ont les mêmes effets généraux, décrits dans les deux sections suivantes, mais chacun se manifeste d'une manière différente. La majorité de ces différences sont purement esthétiques : qu'importe qu'ils te dessèchent les organes ou qu'ils labourent ta chair à l'aide de griffes invisibles, du moment qu'ils font du mal. Les Blasts de chaque Ecole sont décrits dans les pages qui suivent.

La compétence Esquive est sans effet contre la plupart des sorts d'attaque, qui fonctionneront normalement quel que soit le résultat du Test d'Esquive. Seule exception à cette règle : l'Epidéromancie, où tout fonctionne par le toucher.

Un sort d'attaque ne permet pas d'effectuer plusieurs attaques : il ne peut être utilisé qu'à pleine puissance, et contre une cible unique.

À partir du moment où il atteint un score de 85% dans son compétence de Magie, un Adepte peut créer gratuitement son propre style de sort d'attaque. Un seul hein, tu vas pas t'amuser à inventer une nouvelle technique tous les matins. Les Adeptes s'en servent surtout pour intimider leurs adversaires : pour ceux qui s'y connaissent un minimum, un style d'attaque inconnu est une preuve évidente que l'Adepte maîtrise vraiment son sujet. Du coup, pour éviter de révéler son niveau de puissance à ses adversaires, un Adepte peut ruser en utilisant le Blast classique de son Ecole, plutôt que sa technique personnelle.

Il existe deux types de sorts d'attaque : les mineurs et les conséquents, qui causent plus ou moins de dégâts divers et sont soumis à des règles légèrement différentes.

SORTS D'ATTAQUE MINEURS

Les sorts d'attaque mineurs relèvent généralement tous de la Magie mineure, ce qui implique qu'il te suffit de charges mineures pour déclencher ton attaque. Effectue ton Test de Magie classique et si tu réussis, tu infliges des dégâts égaux à la somme des deux dés que tu viens de lancer. La même procédure que pour une attaque d'arts martiaux, sauf que les doubles ne font ici aucun dégât supplémentaire. Avant le jet, tu peux t'imposer un ajustement de –10% sur ta compétence pour lancer un troisième dé, et ne garder que les deux de ton choix. Oui, si tu veux, tu peux même faire ça plusieurs fois sur le même jet.

Si tu échoues, rien ne se passe, mais tu conserves ta charge mineure.

Exemple : Don a la compétence Dipsomancie à 40%. Normalement, il devrait lancer deux dés, avec la possibilité de faire un flip-flop puisque Dipsomancie est forcément sa compétence obsessionnelle, et essayer d'obtenir un résultat inférieur ou égal à 40. Cependant, s'il accepte de réduire sa compétence à 30%, il peut lancer trois dés et choisir les deux qu'il souhaite. En descendant à 20%, il peut lancer quatre dés, et même cinq s'il va jusqu'à 10% pour avoir encore plus de chances de tomber sur un 0. Bon, mettons que Don descende à 20%, lance donc quatre dés et obtienne 5, 5, 2 et 1. Il peut donc former un 15, histoire de réussir et d'infliger 6 points de dégâts.
Si tu prends un ajustement et que les résultats ne te permettent pas de composer un score réussi, c'est le meneur de jeu qui décide du résultat final. Si Don avait obtenu un 2 à la place de son 1, le meneur de jeu aurait pu lui imposer un 55 et lui coller un Extra

néfaste, comme décrit p. 115. Dans un bon jour, il aurait aussi bien pu se contenter d'un 52, sans conséquence fâcheuse et sans gain de Point d'Expérience automatique.

Sorts d'attaque conséquents

Les sorts d'attaque conséquents relèvent de la Magie conséquente et sont alimentés par des charges… conséquentes. Si le Test de Magie classique est réussi, c'est cette fois le pourcentage obtenu qui fixe le montant des dégâts. En passant un tour supplémentaire à te concentrer pour mieux préparer ton attaque, tu peux lancer un troisième dé et garder les deux que tu veux. Deux tours supplémentaires : quatre dés au total. Trois tours : impossible. Cette option est limitée à deux tours maximum, mais la concentration ne te demande aucune dépense de charge supplémentaire – certaines Écoles permettent de dépenser des charges pour obtenir des dés supplémentaires sans attendre, mais c'est une autre histoire. Là encore, si tu lances des dés supplémentaires et que tu échoues, c'est le meneur de jeu qui décide de la combinaison. Si tu subis des dégâts ou que tu rates un Test de Stress, alors que tu es en pleine préparation d'un sort d'attaque conséquent, il te faut tout recommencer depuis le début. Si tu échoues, rien ne se passe, mais tu conserves ta charge conséquente.

Exemple : Don lance un sort d'attaque conséquent en prenant un tour supplémentaire pour le préparer. Il lance donc trois dés, en priant pour former quelque chose d'inférieur à 40%, mais il obtient 4, 7, 6 et échoue. Sa charge n'est pas perdue et heureusement, il n'obtient qu'un simple échec, sans conséquence néfaste. S'il avait obtenu 4, 4 et 7, le meneur aurait pu choisir le 44, double manqué, Extra néfaste, dommage pour Don. Mettons que Don essaie un peu plus tard et prenne tout son temps pour préparer l'attaque : trois tours au total, soit quatre dés au final, qui lui proposent 6, 5, 3 et 1. Il choisit le 36, une réussite, et inflige 36 points de dégâts à sa cible.

Sorts d'attaque personnalisés

A certains égards, les sorts d'attaque sont moins intéressants que le combat au corps à corps, vu qu'il est impossible de faire plusieurs attaques, et que les armes à feu, puisqu'il faut dépenser une charge conséquente pour faire autant de dégâts qu'un petit pistolet. Moins intéressants peut-être, mais plus polyvalents. Avec un peu d'énergie Magique, tu peux lancer un sort d'attaque dans des situations où il te serait impossible de sortir un couteau ou un flingue. Ces sorts d'attaques personnalisés nécessitent souvent des charges conséquentes, même s'ils sont toujours considérés comme des sorts d'attaque mineurs en ce qui concerne les dégâts.

Longue distance

Si tu dépenses une charge conséquente en plus de la charge normale d'un sort d'attaque mineur, tu peux prendre pour cible quelqu'un que tu ne vois pas. Même s'il se trouve en Asie Mineure et toi dans le Yukon, tu peux déchaîner les foudres vengeresses de ta puissante Magie sur sa tête. Par contre, il faut que tu connaisses ta cible, et que tu la connaisses bien : avoir son nom de baptême, être vraiment habitué à son visage, avoir passé du temps en sa compagnie (en sachant que c'était elle, hein), posséder une photographie de bonne qualité ou un de ses vêtements… Par contre, si tu ne l'as jamais vu, pas la peine d'étudier à fond la vie de Neal Diamond ou de remplir une armoire de photos dédicacées : il faut que tu l'aies rencontré (pas juste vu de loin) et que tu lui aies parlé (pas juste fait coucou). Sans ça, impossible de lui mettre la main dessus s'il est à l'autre bout du continent. Les Épidéromanciens ne peuvent pas utiliser cette capacité.



Livraison spéciale

Tu veux piéger un objet, une personne ou même une situation à l'aide d'un sort d'attaque mineur ? Aucun problème. Il t'en coûtera une charge mineure supplémentaire et un peu d'imagination, pour trouver un événement susceptible de déclencher le sort, en accord avec ton École de Magie. Par exemple, un poivrot piègera une bouteille de whisky ou s'arrangera pour que sa cible se prenne un sort d'attaque la prochaine fois qu'elle se servira un verre. Un Pornomancien pourra piéger un lit pour qu'il déclenche l'attaque sur les prochains qui viendront batifoler dessus, un Entropomancien maudira le prochain qui tirera trois as avec un jeu de cartes particulier, un sculpteur sur chair se chargera d'une attaque qui fusera sur la prochaine personne à le toucher, etc. Le sort peut rester en veille sans limite de temps, mais le lanceur doit nécessairement manipuler l'objet ou se déplacer jusqu'au lieu qu'il souhaite piéger. Petite précision : il est impossible de piéger un endroit plus grand qu'une maison de cette façon – pas avec juste une charge mineure, en tous cas.

Une affaire personnelle

En dépensant une charge mineure supplémentaire, tu peux diriger ton sort d'attaque mineur vers une partie précise du corps. Pas la peine de viser la tête ou le cœur : cette option n'augmente en rien les dégâts de l'attaque, mais elle peut faire tomber l'arme en ciblant sur la main, stopper une fuite en visant dans les jambes, etc.

Utiliser les sorts d'attaque

Un Blast n'est peut-être pas aussi mortel qu'une arme à feu, mais il a tout de même quelques gros avantages :

- Tu peux l'utiliser dans un aéroport, une cellule de prison, partout où il est interdit d'avoir une arme sur soi.
- Tu ne peux ni le lâcher, ni le perdre, mais tu peux fabriquer tes propres munitions Magiques.
- La plupart des sorts d'attaque ne peuvent pas être esquivés.
- Les sorts d'attaque ne laissent pas de preuves compromettantes à l'autopsie, et aucun avocat n'osera t'accuser publiquement d'avoir tué quelqu'un avec de la Magie.
- Les sorts d'attaque peuvent être personnalisés, contrairement aux coups de feu.
- Chaque fois que tu lances un sort d'attaque sur quelqu'un avec succès, même s'il s'agit seulement d'un sort mineur, la victime doit immédiatement effectuer un Test de rang 5 contre le Surnaturel. Comparé au petit Violence rang 1 des flingues et des couteaux…
- Enfin, et c'est peut-être le plus important, rien n'empêche un sorcier d'apprendre à se servir d'un flingue, mais pour qu'un pistolero parvienne à apprendre la Magie… Alors certes, les sorts d'attaque sont une mauvaise alternative aux armes à feu, mais faudrait voir à pas trop mélanger les torchons et les serviettes. Les flingues font des choses que les sorts d'attaque ne peuvent pas faire, et inversement. Au final, plusieurs options valent mieux qu'une.

Les formules de sort

Ces sortilèges simples sont certainement ceux dont tu te serviras le plus. Une seule action pour les déclencher, des effets prévisibles et un coût en charges qui varie rarement – sauf si ton meneur de jeu décide de modifier leur prix, pour une raison ou une autre. Ces sorts sont présentés un peu plus loin, classés par Ecole.

Les sorts aléatoires

Chaque École de Magie repose sur une idée fondamentale. Le fondement de la Magie du chaos, c'est l'entropie, le hasard. Celui de la Pornomancie, c'est le désir, à la fois frustré et assouvi. Aussi, tout pratiquant d'une École de Magie donnée peut produire des effets liés à l'idée fondamentale de cette Ecole, que l'on appelle le domaine de l'Ecole. Plutôt que de fournir un ensemble de règles et d'exceptions compliquées, mieux vaut laisser au meneur de jeu le soin d'estimer ce que telle École peut faire et ne peut pas faire. La description de chaque Ecole fournit quelques explications sur la façon dont ses sorts aléatoires sont supposés fonctionner, mais tous obéissent à quelques règles élémentaires.

=> La Magie aléatoire est plus difficile. Pour générer un effet aléatoire, les Magiciens doivent s'attendre à dépenser plus de charges, et des charges plus puissantes. C'est toute la différence entre exécuter une formule, et en improviser une.

=> La Magie aléatoire est plus limitée. Si la Pornomancie ne possédait pas de formule d'attaque, tu ne pourrais probablement pas improviser un sort d'attaque aléatoire au sein de cette Ecole. Les formules de sorts rassurent, elles inspirent confiance et permettent d'étendre plus facilement les frontières du pouvoir. En revanche, les sorts aléatoires reposent sur l'inconnu et poussent le Mage à rester sur les routes balisées de son Ecole, le plus proche possible de son domaine. Bien sûr, cette règle ne s'applique pas aux improvisations utilisant des charges majeures. Avec un tel niveau de puissance, (presque) n'importe qui peut faire (presque) n'importe quoi.

=> La Magie aléatoire est moins prévisible. Dans tous les sens du terme. Suite à un déclenchement de Magie aléatoire, le meneur de jeu est susceptible de générer des phénomènes surnaturels étranges, tandis qu'avec une bonne vieille formule de sort, aucun risque. Ce caractère imprévisible n'a absolument rien à voir avec la réussite ou l'échec du sort.

En bref, la Magie aléatoire est là pour ajouter en fluidité et donner de la matière aux Adeptes qui n'hésitent pas à détourner le cours des événements et qui aiment que les choses se fassent à leur façon. Il ne s'agit pas d'un coffre au trésor renfermant une puissance imprévisible et elle n'autorise pas une Ecole à faire des choses qui lui seraient normalement interdites.

Utiliser les sorts aléatoires

Rien n'est vraiment pur à 100%, et même le chaos personnifié qu'est la Magie aléatoire obéit à des règles.

=> Le sort coûte ce que le meneur de jeu estime qu'il coûte. Oui, même si un effet similaire coûte beaucoup moins, même si tu l'as déjà fait et que ça coûtait moins, même si tu ne pouvais pas le faire avant et que maintenant tu peux. C'est comme ça.

=> Le meneur de jeu décide si tu peux le faire, ou pas. Oui, même si tu pouvais le faire avant et que maintenant tu ne peux plus, même si tu es persuadé que tu devrais pouvoir le faire, même si le meneur de jeu t'a dit que tu pouvais et qu'il a changé d'avis depuis. Le dernier mot, c'est lui qui l'a.

=> Tu ne peux rien faire qui sorte du cadre de ton Ecole. Et ne sois pas surpris si le meneur de jeu décide de fixer les limites de ce cadre, puis de les changer quand il veut, et encore.

=> Juste un truc. Si c'était une science exacte, ça ne s'appellerait pas de la Magie.

LES EXTRAS

Au même titre que les fans d'arts martiaux avec leur compétence obsessionnelle, ceux qui se spécialisent dans la Magie peuvent parfois produire des effets inhabituels. Les fameux Extras, oui. Chaque fois que tu obtiens un double réussi sur un jet de Magie, tu peux choisir un Extra dans la petite liste qui suit. N'importe lequel. Et si le meneur de jeu est d'accord, tu peux aussi créer les tiens.

Petite idée : le MJ t'apprend quelque chose sans aucun rapport avec la situation présente, mais potentiellement utile dans un avenir proche.

Coup de bol : tu gagnes un bonus de +10% sur ton prochain jet de dés.

Dur à cuire : tu gagnes un Endurci gratuit contre un Stress de ton choix.

Intuition : tu gagnes un jet d'Intuition gratuit, lance les dés tout de suite et utilise-les pour ton prochain jet.

Grosse Magie : tu gagnes un bonus de +10% sur ton prochain jet de Magie.

Quelle énergie : tu gagnes une charge mineure gratuite.

Joli coup : tu gagnes un point d'expérience gratuit.

Un temps d'avance : ton prochain score d'initiative sera égal à ta caractéristique de Vitesse.

Bien vu : tu gagnes le droit de faire un flip-flop sur ton prochain jet. Si tu le pouvais déjà ou que tu choisis de ne pas le faire, cet Extra est perdu.

LES EXTRAS NEFASTES

Si tu obtiens un double manqué sur un Test de Magie, le meneur de jeu t'inflige un Extra néfaste choisi dans cette liste.

Retour de flammes : un sort dirigé sur quelqu'un d'autre t'affecte ou inversement, un sort qui te visait affecte quelqu'un d'autre.

Coup de barre : tu subis un malus automatique de –10% sur ton prochain jet de Magie.

Porte-poisse : ton prochain Extra se transforme en Extra néfaste.

Pas de bol : tu subis un malus automatique de –10% sur ton prochain jet.

Besoin de repos : tu ne peux plus gagner d'Extras jusqu'au prochain lever ou coucher du soleil, selon ce qui viendra en premier.

Invité surprise : un parasite astral s'attache à toi ou à quelqu'un d'impliqué dans la Magie qui vient d'être déclenchée.

Grossière erreur : tu perds ta charge même si le Test est un échec.

LES ECOLES D'ADEPTES

Il y a beaucoup, beaucoup d'Écoles de Magie différentes. Pour peu qu'elle soit accomplie de façon Magique, n'importe quelle action peut être véritablement… Magique. Il suffit de concevoir son action avec une intention rituelle, en croyant réellement à son pouvoir, pour déclencher quelque chose de Magique.

Les Écoles de Magie ne sont pas des organisations. Ni bureaucraties, ni allégeances, ni factions, ni quoi que ce soit du genre : les Écoles sont faites de courants, de styles et de voies. De façons de mettre la Magie en oeuvre. Deux membres de la même Ecole de Magie ne sont pas nécessairement alliés, bien au contraire. Étant donné la rareté des formules, Rituels et autres ingrédients requis par les Magies les plus puissantes, la rivalité est même une donnée essentielle dans de nombreuses Écoles.

Il n'est même pas dit que les membres d'une Ecole de Magie s'accordent sur leur vision du monde. Ces écoles ne sont pas des systèmes de croyances holistes, leur fonction est très limitée et les membres d'une Ecole particulière, voient souvent les autres Ecoles comme des variations, des dérivés d'une vérité fondamentale qu'ils sont les seuls à réellement comprendre.

Les Écoles qui suivent ne sont donc que quelques exemples. N'importe quel Adepte peut créer la sienne, pour peu qu'il se décide avant de s'engager sur la voie d'une autre Ecole, sans quoi la Loi de l'Obédience s'applique. Dans tous les cas, mieux vaut prendre le temps d'en discuter avec le meneur de jeu, qui devra valider ta proposition d'Ecole avant de te laisser t'y engager. Des petits conseils sont fournis à la fin du chapitre.

LES BIBLIOMANCIENS

LES BIBLIOTHÉCAIRES, LES RATS DE BIBLIOTHÈQUE

On est ce qu'on lit. Les pages de notre monde sont assemblées par la reliure du savoir. La Terre appartient aux lettrés.

Tu as toujours adoré les livres. En nourrissant ton esprit de savoir, en apportant du réconfort à ton âme, les livres t'ont aidé. A fuir la réalité. Très vite, tu as été fasciné non seulement par leur contenu, mais par les livres eux-mêmes : la qualité du papier, les polices utilisées, le style de reliure… Puis tu t'es penché sur l'histoire du Livre, de sa première publication à ses différentes formes d'édition au fil des siècles, avec une passion pour cette chaîne invisible de propriétaires qui s'achève tôt ou tard avec toi. Ce long périple qui vient déposer un vieux livre entre tes mains et qui l'emportera, un beau jour, vers celles d'un autre passionné…

Jadis, le livre était symbole de pouvoir. Preuve d'instruction, signe d'accès au savoir, les livres différenciaient les ignorants contraints de ne se fier qu'à leurs instincts, de ceux qui avaient à portée de la main toute l'expérience de leurs ancêtres.

Et des livres, tu en as… Tu as commencé par les entasser, des livres de toutes sortes pour commencer, sans aucun distinction, puis tu t'es mis à chercher des ouvrages de meilleure qualité, remplaçant tes vieilles éditions de poche moisies par des publications récentes, luxueuses. Ton espace vital s'est peu à peu transformé, et tu t'es mis à vivre chez tes livres,

UNKNOWN ARMIES

comme d'autres vivent chez leur chat. Plus besoin de les lire : le seul fait de posséder un ouvrage s'est mis à te suffire. Tu l'avais, tu en tirais immédiatement la substantifique moelle, et avant même de t'en rendre compte, tu étais devenu un Adepte.

A présent, ton pouvoir irrigue ta bibliothèque. Lorsque tu pars en voyage, tu emportes avec toi quelques volumes choisis, sorte d'emprunt à ta banque mémorielle qui continue à fonctionner sans toi, un peu comme si ton esprit s'y manifestait en permanence.

Ta seule convoitise, c'est d'acquérir des livres. Toujours plus de livres. Et toujours plus chers, plus rares, plus. La seule évocation de la collection personnelle de tes rivaux, suffit à te faire baver d'envie ou de rage. Il te faut tous ces livres. Les livres sont le seul moyen de trouver le pouvoir absolu.

Le paradoxe majeur de la Bibliomancie, c'est que même si en lisant un livre, son savoir et son pouvoir sont automatiquement transmis à la mémoire du lecteur, l'ouvrage lui-même, le contenant physique a plus d'importance encore. C'est le livre qui compte, l'objet, plus que son contenu. Les Bibliomanciens s'entourent donc d'immenses bibliothèques et s'isolent au sein de leurs énormes coquilles d'huîtres – des coquilles d'huîtres statiques, bien défendues, renfermant des perles de sagesse. Attaquer un Bibliomancien dans son antre, c'est une impardonnable faute d'orthographe.

La Bibliothèque

Pour un rat de bibliothèque, ce lieu sacré constitue le point névralgique de son pouvoir. C'est là qu'il restaure son énergie Magique et qu'il accumule les charges dont il a besoin pour lancer des sorts. L'inconvénient, c'est que sa bibliothèque limite son pouvoir autant qu'elle le développe : un rat de bibliothèque n'ayant accès qu'aux pouvoirs symboliques contenus dans ses ouvrages, le nombre de livres que contient sa bibliothèque limite le nombre de charges qu'il peut utiliser. Pour utiliser sa Magie, le Bibliomancien doit donc rester à proximité de ses livres.

Avant de s'engager sur la voie de cette École, un Bibliomancien accumule toujours un nombre impressionnant d'ouvrages. C'est l'amour des livres qui crée l'Adepte, et non le contraire. Sa collection doit comprendre au moins un millier de titres, rangés selon le système qui lui plait le plus : ordre alphabétique, sujet, couleur, méthode de la Bibliothèque nationale, système de classification décimale de Dewey… Les lieux eux-mêmes doivent être propres, bien éclairés et attractifs dans leur présentation, avec des étagères en nombre suffisant et le tout, si possible, installé dans une pièce séparée. A défaut, l'alignement des rangées de livres ou des autres meubles, doit être disposé de façon à délimiter un espace à part, à la fois physiquement et symboliquement, car la zone en elle-même a autant d'importance que les livres qu'elle contient.

En partique, les Bibliomanciens considèrent tout matériel imprimé et relié comme un livre, ce qui inclut les parchemins, magazines, photocopies et autres bandes dessinées, qui peuvent tous être considérés comme des ouvrages à part entière — contrairement aux disquettes, livres sur cassettes audio et fichiers électroniques, qui n'entrent pas dans cette définition. Par ailleurs, il faut noter que les Bilbliomanciens ne se satisfont pas de livres en mauvais état. Ces Adeptes ne recherchent que les ouvrages parfaits et sont toujours à l'affût d'une version supérieure d'un livre qu'ils possèdent déjà.

Exception faite des rats de bibliothèque autodidactes, la plupart des Bibliomanciens connaissent le rituel mineur « A la recherche du grimoire perdu », décrit page 96, qui se transmet de professeur à élève au sein de l'École. On murmure qu'un rituel connu sous le nom de « A la recherche du grimoire caché », permettrait aux mages de localiser n'importe quel livre existant, sans l'avoir nécessairement eu en leur possession. Pour tous les rats de bibliothèque, ce sortilège est un fantasme absolu et la moindre piste le concernant, même s'il ne s'agit que d'une rumeur, exerce une fascination sans pareille.

Stocker les charges

Le nombre de charges d'un Bibliomancien est limité par le nombre de livres qu'il possède. Les charges mineures ne demandent que 100 livres par charge, mais les charges conséquentes exigent 500 livres par charge et les charges majeures, 2500 livres. Pour qu'un rat de bibliothèque conserve une charge majeure, deux charges conséquentes et cinq charges mineures, il doit donc posséder au moins 4000 ouvrages. Si sa Bibliothèque est pleine et qu'il crée une charge sans augmenter son stock, la nouvelle charge est automatiquement perdue.

Obligation de proximité

Pour bénéficier des charges stockées dans sa bibliothèque, un Bibliomancien doit absolument en rester à moins de 30 fois son score d'Âme en centimètres, faute de quoi il n'y a tout simplement pas accès. Il lui est toutefois possible d'emporter des charges avec lui, par le biais d'une bibliothèque itinérante, en transférant tout simplement des charges dans certains livres. Pour héberger une charge mineure, un ouvrage d'au moins 100 dollars ou euros sera nécessaire. Cette valeur passe à 500 dollars pour une charge conséquente et à 2500 pour une charge majeure, le tout selon les cours officiels en vigueur. Si le Bibliomancien vient à perdre le contrôle du livre, la charge contenue est immédiatement perdue. En général, ces livres sont transportés dans une mallette ou un sac à dos, toujours à portée de main, et les Adeptes remettent les ouvrages dans leur bibliothèque lorsqu'ils rentrent chez eux — la charge se transfère alors d'elle-même et rejoint le stockage général. Le fait de transférer une charge vers la bibliothèque itinérante, ne réduit pas le nombre de livres que la bibliothèque principale doit nécessairement comporter : toute charge transférée doit pouvoir être contenue dans la bibliothèque principale, avant et après le transfert. La bibliothèque itinérante peut contenir plusieurs ouvrages, chacun renfermant une charge, la seule limite étant la capacité de transport du Bibliomancien.

Vol de livre

Si un autre rat de bibliothèque vole un livre chargé d'une bibliothèque itinérante, la charge est perdue. Mais si le livre a suffisamment de valeur pour permettre au voleur de générer lui-même une charge, cette dernière est alors doublée. Il ne faut pas que les deux Bibliomanciens soient alliés, ni que le délit ait été permis ou facilité d'une quelconque manière par son propriétaire : il doit s'agir d'un vol. Dérober un ouvrage dans la bibliothèque principale d'un Bibliomancien permet également le doublement de la charge si l'ouvrage a suffisamment de valeur, mais un tel vol ne réduit pas la capacité de stockage de la bibliothèque – sauf bien sûr, si le nombre de livres n'est alors plus suffisant pour conserver les charges stockées. Si tel est le cas, les pertes de charges se font en commençant par les mineures jusqu'à ce que l'équilibre soit de nouveau atteint. Il va sans dire que les Bibliomanciens ne se font guère confiance, et que la plupart d'entre eux se volent mutuellement des ouvrages, chaque fois que l'occasion se présente.

Styles de Blasts en Bibliomancie

Les Bibliomanciens n'ont pas de style particulier, mais ils peuvent emprunter celui d'une autre École par le biais du sort «Livre-sort», décrit page 119. On comprend mieux pourquoi les Bibliomanciens ont fréquemment des alliés issus d'autres Écoles, histoire d'échanger des informations concernant les Blasts de chacun.

En termes techniques

Générer une charge mineure : Acquérir au moins 100 dollars de livres du même auteur, appartenant au même genre ou traitant du même sujet, afin de composer une petite collection plutôt qu'une simple pile de livres pris au hasard. Un seul ouvrage de grande valeur peut être suffisant, tout comme des livres signés ou dédicacés par leur auteur. Si tu possèdes déjà une copie du livre dont tu fais l'acquisition, tu ne gagnes de charge que si le nouveau s'avère supérieur à l'ancien – une couverture rigide vaut mieux qu'un livre de poche, un ouvrage neuf remplace l'exemplaire abîmé, une copie signée contre une copie classique, etc. Dans tous les cas, il te faut immédiatement revendre l'ancien ou t'en débarrasser.

Générer une charge conséquente : Acquérir un livre rare, d'une valeur d'au moins 500 dollars selon les estimations en vigueur. Là encore, il ne peut remplacer un livre de ta collection que s'il lui est supérieur en état, en qualité ou en valeur ajoutée.

Générer une charge majeure : Acquérir un livre unique en son genre, tel que le Livre rouge des Marches de l'Ouest, les Rouleaux de Cuivre de la Mer Morte, le manuscrit Voynich, les Plaques d'or des Mormons, les pages dactylographiées de Sur la Route de Jack Kerouac ou l'authentique journal personnel d'Howard Hughes. Tant qu'à faire, le véritable Nécronomicon, l'Evangile Source, l'Evangile Q… Si tu tombes dessus, j'en veux bien une copie.

Tabou : Tu ne dois jamais endommager ou détruire un livre, même s'il ne t'appartient pas et même si toutes les charges de ta bibliothèque sont perdues. De plus, tu ne peux ni prêter, ni vendre, ni te débarrasser d'un ouvrage de ta bibliothèque, à moins de le remplacer par une meilleure copie.

Domaine de Magie : La Bibliomancie se préoccupe du pouvoir inhérent au savoir. C'est une Magie puissante pour découvrir où se trouvent des objets, mettre en lumière ou masquer certains faits, ainsi que pour influencer des événements qui sont liés au savoir.

Charges de départ : Les nouveaux Bibliomanciens débutent avec trois charges mineures et une bibliothèque d'un millier de livres. Pour prétendre à une bibliothèque itinérante, il te faudra réunir une liste d'une douzaine de livres de grande valeur – faut bien que les autres aient des trucs à te piquer, hein.

Conseils pour les charges : Les charges Bibliomanciennes dépendent en grande partie de l'argent investi. Avec de bons revenus et un peu d'Internet, les charges mineures te reviendront en gros à 1200 dollars la douzaine. Sans ces ressources, il faudra te rabattre sur les autographes glanés ça et là, ou rêver d'une bonne pioche chez le libraire du coin. Dans les grandes villes et les pôles universitaires importants, les rats de bibliothèque peuvent s'attendre à récupérer entre 2 et 5 charges mineures, rien qu'avec les signatures d'auteurs et les bonnes surprises des rayons des libraires. On considère que chaque mois, deux livres à charges conséquentes peuvent y être dénichés, à un prix allant du tiers au dixième de leur valeur réelle.

Formules mineures de Bibliomancie

Laissez-moi consulter mes notes

Coût : 1 charge mineure

Effet : Tout Bibliomancien est magiquement relié à sa bibliothèque, ce qui lui permet de dépenser une charge mineure pour retrouver une information contenue dans ses livres. Ce sort confère un souvenir photographique de l'information recherchée – à condition bien sûr, qu' elle soit dans un livre de cette bibliothèque. L'Adepte doit nommer la cible de ses recherches et l'ouvrage concerné : George Washington, dans le volume W de l'Encyclopedia Britannica.

Si le Bibliomancien dépense une charge mineure supplémentaire, il peut étendre la recherche à tous les livres de sa bibliothèque et obtenir un concentré d'information sur un sujet précis. Qu'on reste bien d'accord : le savoir ne se tranforme pas en compétence. Des notes peuvent aider à déchiffrer quelques phrases d'une langue étrangère, des ouvrages spécialisés permettront de comprendre l'utilisation d'un instrument de chirurgie, mais même avec ce sortilège, aucune chance que l'Adepte devienne subitement chirurgien neurologue bilingue.

Les souffrances du jeune Werther

Coût : 1 charge mineure

Effet : Ce sort impose un état d'esprit particulier à un individu et le fait s'identifier au personnage principal d'un livre, comme s'il venait de le lire. L'effet dure aussi longtemps que la cible est susceptible de ressentir ces émotions : une heure en général, au même titre que la plupart des émotions de la vie quotidienne, mais l'effet peut se prolonger si la personne est particulièrement sensible aux thèmes de l'ouvrage. L'identification n'apporte aucune connaissance particulière, ni la moindre conscience du livre ou de son contenu. En dépensant une seconde charge mineure, l'intensité des effets sera doublée et la victime plongera automatiquement dans l'état d'esprit choisi, sans pouvoir y résister. La durée des effets ne change pas.

Lecture rapide

Coût : 1 charge mineure

Effet : En dépensant une charge mineure, le rat de bibliothèque peut absorber toutes les informations contenues dans un livre précis, sans que celui-ci se trouve nécessairement en sa possession (mais quels sont ces serpents ?). L'Adepte conserve une mémoire photographique de l'ouvrage durant trente minutes environ, puis le souvenir se diffuse pour ressembler à celui d'une simple lecture classique. Là encore, à moins que le livre mémorisé ne soit un excellent manuel, ce sort ne confère aucune connaissance particulière, n'apprend aucune langue étrangère et refuse de faire la vaisselle.

Livre de cristal

Coût : 2 charges mineures

Effet : Choisis un livre qui t'appartient, ouvre-le et concentre-toi sur les mots, tout en pensant à un autre exemplaire identique que tu sais où trouver. Ensuite, attends que les mots se changent en images et là, tu pourras voir par le biais du second exemplaire, comme s'il avait des yeux mobiles. A moins que ton livre ne se referme avant, la vision dure cinq minutes – et non, pas la peine de rêver, il est impossible d'entendre ou de sentir quoi que ce soit par les yeux d'un bouquin…

Je lis donc j'apprends

Coût : 2 charges mineures

Effet : Ce sort permet à l'Adepte d'utiliser n'importe quelle compétence classique contenue dans les livres de sa bibliothèque, exception faite de la Magie. Très proche du sort de Cliomancie « Maître Zen en un clin d'œil » ou du « Dieu veille sur les alcoolos » des Dipsomanciens, cet effet te permet d'utiliser ta compétence Bibliomancie à la place de n'importe quelle autre, flip-flop en prime. Par contre, la compétence ainsi copiée ne sert que pour un seul Test, avant de s'évanouir.

Dans les faits, ce sort permet à un Bibliomancien de savoir pratiquer l'escrime comme D'Artagnan, de remarquer des indices comme Sherlock Holmes, de séduire comme James Bond, de parler basque comme un natif de Biriatu ou tout du moins, à hauteur de son score en Bibliomancie. Si le rat de bibliothèque n'a pas le livre concerné en sa possession, il peut tout de même copier la compétence voulue, mais avec un malus de -20%. Entre nous, un Bibliomancien qui se respecte évite d'emmener la Bibliothèque Verte dans son sac à dos…

C'est marqué là, noir sur blanc !

Coût : 2 charges mineures

Effet : Lorsqu'un Bibliomancien a besoin de connaître le futur immédiat sur un sujet ciblé, il n'a qu'à attraper un livre, craquer deux charges mineures et feuilleter rapidement l'ouvrage. Certains mots vont progressivement attirer son attention, puis former une phrase cohérente et mettre en exergue ce qui risque de se produire dans les prochaines vingt-quatre heures. La sensation doit être orientée vers un sujet précis – l'Adepte lui-même, une personne qui l'intéresse, un objet, un endroit – et reste souvent vague et générale, bien que la nature du texte influe sur la qualité de l'information. Un livre dont le titre, le contenu ou les personnages ont un lien avec le sujet, risque naturellement d'apporter plus de précisions. Si tu cherches à savoir ce qui va se passer dans le manoir du maire, mieux vaudra potasser Le Maire de Casterbridge de Thomas Hardy que Sur la route de Jack Kerouac. En ce qui concerne les visions de leur propre futur, la plupart des Adeptes choisissent toujours le même livre, qui a pour eux une signification ou une importance symbolique. Au fil des utilisations, ce livre fournira des informations de plus en plus précises, il est donc conseillé d'assigner certains livres à certains sujets précis, puis d'établir une liste des livres associés, en gardant à l'esprit que seuls les ouvrages vraiment spécialisés apporteront des informations… vraiment spécialisées. Plus l'ouvrage est judicieux, plus la vision est claire. Il n'est pas nécessaire d'avoir les livres dans sa bibliothèque pour déclencher ce sort.

Effacer les lignes

Coût : 3 charges mineures

Effet : Certains faits sont trop dangereux pour être révélés. Ce sortilège permet au rat de bibliothèque de faire disparaître un événement aux yeux de quelqu'un, qui aura d'un coup beaucoup moins de chance d'en entendre parler ou de trouver des

informations sur le sujet. En y regardant de près, ça ressemble fort au trou noir qui entoure la véritable identité de la Déesse Nue… La dissimulation prend généralement l'allure de coup de malchance : les pages recherchées ont malheureusement été arrachées dans l'annuaire, de l'encre a été renversée sur le nom, les bases de données se bloquent ou le système plante lorsqu'on tente d'ouvrir une page précise, et comme par hasard, personne ne connaît l'Homme au Cigare. Ce sort persiste vingt-quatre heures et n'affecte qu'une seule cible, mais il est possible de dépenser une charge conséquente en plus du coût initial, pour dissimuler l'information aux yeux de tout le monde.

Formules conséquentes de sorts de Bibliomancie

Lire entre les lignes

Coût : 1 charge conséquente

Effet : La version simple, déjà ? Ok, alors en utilisant une charge conséquente, tu peux savoir si ce que tu penses est vrai ou faux, juste en te concentrant sur une affirmation — attention, une affirmation, pas une question. Joe est en vie : ça marche. Je me demande si ce bon vieux Joe est encore en vie ou pas : ça marche pas.

La version longue est un poil plus complexe… Lorsqu'un Adepte lance ce sort, il bénéficie d'une vision de la réalité abstraite, d'une sensation de ce qui est vraiment, par rapport à ce qu'il pense savoir. On prétend que ces visions viennent d'au-delà du cosmos, comme un coup d'œil sur les probabilités cachées derrière les mécanismes de l'univers. De par leur nature, ces visions sont changeantes, brumeuses et terriblement vagues pour nos sens humains limités. Dans la vie de tous les jours, lorsqu'on pose une question sur la véracité d'un fait banal, le résultat est souvent «vrai» ou «faux». Quand la Magie est en jeu, les résultats vont de « plutôt vrai » à « alors en fait, c'est presque complètement faux, mais en fait, pas tant que ça tu vois ». Et quand le sujet concerne un Avatar, c'est la même chose avec un « peut-être, mais je suis pas sûr » n'importe où dans la phrase.

Entre nous, faudrait vraiment être cinglé pour utiliser ce sort sur un sujet lié à un Archétype ou au Clergé Invisible. Un truc qui ouvre une porte entre ton esprit et la Statosphère, tu déconnes pas trop avec.

On ne juge pas un livre à sa seule couverture

Coût : 1 charge conséquente

Effet : Ce sort permet, pendant quinze minutes, de donner à un objet inanimé l'apparence d'un autre objet inanimé. Impossible de faire disparaître l'objet : ce pouvoir ne rend pas invisible, mais il modifie la vision que les observateurs peuvent avoir de l'objet. Si Machin se met à regarder une chaise, la partie de son cerveau qui est chargée de lui dire « Ça, c'est une chaise » va lui dire un truc du genre « Ça, c'est une moto ». Seules les perceptions directes sont faussées, l'objet apparaît normalement sur les photos, reflets et autres cameras. Toute tentative de trouver l'objet « bizarre » est assortie d'un malus de -50%, sauf si l'objet virtuel choque dans le décor ou heurte vraiment la logique. La moto dans le salon, c'est pas super.

Livre-sort

Coût : au moins 2 charges conséquentes

Effet : Choisis dans ta bibliothèque un ouvrage dont la valeur est estimée à un millier de dollars au minimum, puis place un certain nombre de charges à l'intérieur et garde-le sur toi : le prochain sort Magique, rituel ou pouvoir spécial dirigé contre toi, sera absorbé par l'ouvrage et empêchera la Magie de fonctionner. Cet effet ne s'applique pas aux pouvoirs des Avatars et tu dois avoir l'ouvrage à la main, ou au contact de ta peau nue, au moment où le pouvoir se déclenche. Une fois le sort stocké, tu peux ensuite libérer la Magie contenue dans ton livre vers une cible de ton choix, du moment qu'elle reste éligible au regard du sort originel – ligne de mire, connaissance du nom, etc. Les effets du sort s'appliquent intégralement, mais pour cela, tu dois dépenser autant de charges que le lanceur originel en a dépensé. Si tu n'en as pas stocké suffisamment, le pouvoir est perdu, mais tu ne perds rien. Comme tu ne peux pas savoir à l'avance combien de charges il te faudra, fie-toi à ton expérience et dis-toi que les effets qui ne sont pas alimentés par des charges, tels que les pouvoirs des artefacts par exemple, nécessitent l'équivalent de deux charges Magiques pour être ainsi redirigés. Un seul livre ne peut contenir qu'un seul pouvoir à la fois, mais une fois déchargé, l'ouvrage peut de nouveau être enchanté grâce à ce sort. Par contre, si quelqu'un d'autre vient à l'ouvrir, le pouvoir contenu est immédiatement effacé. Comme avec ta bibliothèque itinérante, tout pouvoir est perdu si ton ouvrage tombe entre d'autres mains, ce qui s'applique ici au « Livre-sort » non-utilisé et au sort capturé. Dans tous les cas, le meneur de jeu reste libre de déterminer quelle Magie peut ou ne peut être absorbée, ainsi que la façon dont elle opère une fois libérée.

Reference

Coût : 2 charges conséquentes

Effet : Ce sort rassemble, compile et ordonne toutes les informations existantes, imprimées et disponibles sur une cible vivante, dans un livre vierge semblable à ceux que l'on achète dans les papeteries ou librairies. Le texte s'inscrira de lui-même, avec l'écriture de l'Adepte, et s'agencera automatiquement pour apporter un maximum d'informations. Les données recueillies doivent être imprimées sur du papier, ce qui exclut les fichiers électroniques n'ayant pas fait l'objet d'une impression. Si les informations sont trop nombreuses pour être toutes réunies dans le livre, la taille de la police diminuera jusqu'à ce que tout puisse y être inscrit. Des rumeurs courrent au sujet d'un Bibliomancien qui, en croyant lancer ce sort sur l'un de ses rivaux, a pris pour cible le Comte de St Germain… Les pages du livre se sont instantanément noircies et l'Adepte, quelques jours plus tard, s'est fait arrêter pour tentative de vol d'un microscope électronique. Bref, une fois le sort lancé, l'ouvrage vierge prend le nom de la cible comme titre, et le nom de l'Adepte comme auteur. Toutes les pages redeviennent vierges au bout d'une demi-heure, à moins de dépenser deux charges conséquentes supplémentaires pour rendre le sort et le livre permanents.

Aphasie

Coût : 2 charges conséquentes

Effet : La cible qui vient juste de prendre la parole devant l'Adepte, perd instantanément la maîtrise du langage et devient incapable de créer des phrases cohérentes, de lire ou de comprendre ce qu'on lui dit. Cet effet expose la victime à un Test de Solitude de rang 7 et à un Test d'Impuissance de rang 5. Le sort dure jusqu'à ce que la victime s'endorme.

Effets majeurs de Bibliomancie

Découvrir toute information désirée, même si elle est bien cachée. Dissimuler un fait, non seulement en le camouflant hors de portée du radar de la conscience collective, mais en l'annihilant purement et simplement. Apprendre n'importe quelle compétence. Traduire ou décoder toute représentation du savoir. Emprisonner quelqu'un dans un ouvrage, en faire l'un des personnages, réécrire chaque copie de ce texte altéré avec un effet rétroactif…

Les bruits qui courent…

Un Bibliomancien qui travaille bénévolement à la bibliothèque municipale de Denver, aurait conçu une formule de sort permettant de recommander à chacun de ses clients le livre le plus apte à illuminer, à émouvoir et à remplir ce lecteur de bonté d'âme et de bonnes intensions. Sa rivale, elle aussi bénévole dans la même bibliothèque, n'aurait pas conçu de formule pour son sort, qui permettrait de conseiller le livre qui choque, qui bouleverse et qui plonge le lecteur dans les affres de l'incertitude. Mais elle y travaille. Et leur lutte idéologique continue, en silence.

LES CLIOMANCIENS

LES GROUPIES DE L'HISTOIRE, LES TISSEURS,

Tu sais pertinemment que l'Histoire s'écrit dans le souffle et les murmures des ragots. Entre réalité historique et croyances populaires, tu trouves ta voie.

L'île de Pâques. La Tour Eiffel. La place Tien an men. L'atoll des Bikini. Le point commun ? C'est simple : tous ces lieux sont mondialement célèbres.

La force qui nourrit la Magie, c'est le sens, et tu cherches avidement tous les lieux qui en sont chargés. Quand tu parles de Verdun ou de Dealey Plaza, où est mort JFK, tout le monde te comprend.

Tu ne te contentes pas de quelques allusions brillantes dans une conversation, tu vas plus loin : tu as compris que la force de l'Histoire n'est pas seulement une métaphore, mais bel et bien une énergie, aussi puissante et prévisible que l'électricité ou la gravité. En maîtrisant l'art de récolter la signification réelle de tous ces endroits, tu es devenu Cliomancien.

Les lieux célèbres agissent comme des aimants, attirant chaque jour l'attention de millions de personnes. Un type du Texas va lire un article sur la mort de Marylin et penser à sa maison du 12305 Helena Drive, puis une parisienne se fendra d'une théorie foireuse sur son assassinat par les Kennedy, puis un australien utilisera sa mort comme une métaphore pour expliquer un truc à quelqu'un d'autre… Toutes ces pensées éparses forment un épais brouillard d'énergie mystique, qui se concentre progressivement autour du lieu de sa mort. Cette force, tu pourras la récolter et l'utiliser, si tu te rends au 12305 Helena Drive. Enfin, avant les autres. Les Cliomanciens ne sont pas partageurs.

Un bon site de Cliomancie doit être plus protégé qu'un tas de diamants. Si tu décides d'en faire ta propriété, il faudra t'attendre à devoir la défendre, sans quoi un autre tisseur va venir te la prendre, sans le moindre état d'âme, et te laissera avec tes spames et ta cervelle bouillante de mauvais souvenirs, comme si tu sortais d'une thérapie comportementale lamentablement ratée.

Tu ne maîtrises pas de sorts spectaculaires, mais va donc causer avec ces petits malins du Sturm und Drang là, genre sacs à viande et autres équarrisseurs, demande-leur ce qu'ils ressentent après s'être fait piétiner par une foule en colère, et tu verras s'ils continuent à voir la subtilité comme une faiblesse…

Pas de sorts spectaculaires, mais tu détiens les clés de tout savoir, de toutes pensées, de toute mémoire et de toutes croyances. Tu es à l'écoute du passé, et il t'ouvre les portes du futur.

Le paradoxe de la Cliomancie, c'est que l'Histoire n'est que mensonge. Ce que nous en savons n'est qu'une minuscule goutte de vif-argent, perdue dans le flot de l'existence humaine, et seule la masse énorme de tous ces gens, de toutes ces existences, de toutes ces tranches de vie quotidienne et de tous ces potins qui fusent dans tous les sens, seul cette bouillie de vie modèle réellement le cosmos. Alors pour un Cliomancien, lorsque l'on manipule la réalité avec des mensonges, le mensonge devient réel.

STYLE DE BLASTS EN CLIOMANCIE

Aucun : les Cliomanciens n'en ont pas.

EN TERMES TECHNIQUES

Générer une charge mineure : Une fois par jour, tu peux obtenir une charge mineure en te rendant sur le théâtre d'un événement très connu, à condition que le lieu ne soit pas célèbre en lui-même. Par exemple, la mort de Marilyn Monroe est un événement suffisament connu pour générer cette charge, car sa maison n'a rien d'une attraction touristique. A l'inverse, Graceland est célèbre pour être célèbre.

L'événement lié à l'endroit doit être connu d'un bon nombre d'individus disposant d'un niveau d'éducation correct. La plupart des gens savent que Jack l'Eventreur tuait des prostituées, mais seules ceux qui se sont véritablement penchées sur le sujet, pourront te dire où ces meurtres se sont produits. Le lieu exact d'un de ces meurtres te permettrait de gagner une charge mineure, tout comme la cellulle dans laquelle Hitler écrivit Mein Kampf, le bureau où Einstein découvrit la théorie de la relativité, le lieu de naissance de Raspoutine et autres site de la même envergure.

Lorsqu'il s'agit de récupérer des charges Magiques, les lieux ne doivent pas faire plus de quatre kilomètres carrés, mais ils peuvent être beaucoup plus petits. Paris par exemple, est composé de plusieurs petits lieux intéressants pour les Cliomanciens, mais il n'en constitue pas un seul en lui-même.

Générer une charge conséquente : Pour contenir une charge conséquente, l'endroit doit être célèbre en lui-même : Ok Corral, la Tour de Pise, le 10 Downing street des Premiers ministres britanniques, autant de sites connus qui génèrent au moins une charge conséquente par jour, voire plus. Étant donné que les sites célèbres attirent les Cliomanciens comme des mouches sur une charogne, si tu es le quatrième de la journée qui vient pour récolter des charges à la Maison-Blanche, tu risques de ne récupérer qu'une seule charge mineure, vu que l'endroit n'aura eu qu'une heure ou deux pour se remplir à nouveau de vibrations pleines de sens. Là encore, la taille du site ne peut excéder 4km2, mais pour voir si un lieu est assez connu pour produire des charges conséquentes, demande-toi s'il peut être utilisé pour faire une blague comprise dans le monde entier. La Tour de Pise par exemple, ça peut faire rigoler un chinois. Ton immeuble, ça le fait moins.

Génèrer une charge majeure : Pour obtenir les charges ultimes, il faut être la première personne à se rendre sur le site depuis au moins dix ans. Le premier Cliomancien qui a atteint le Machu Picchu a obtenu une charge majeure, tout comme le premier à avoir visité le plus grand monolithe du monde : Uluru Ayers Rock, en Australie. Les premiers se sont servis, les suivants se sont contentés de charges conséquentes. Si tu veux un bon plan: la lune s'est rechargée.

Tabou : Le temps est l'ennemi des charges des Cliomanciens. Impossible de les conserver indéfiniment, les charges mineurs et conséquentes se dissipent si tu ne t'en es pas servi dans les trente jours. Note que ce délai vaut pour chaque charge et que la perte de l'une n'implique pas la perte de toutes les autres. Heureusement, tu devrais pouvoir conserver tes charges majeures un peu plus longtemps.

Domaine de Magie aléatoire : La Cliomancie se focalise sur le commun, le quotidien, le banal de la vie. Qu'il s'agisse de s'occuper de trucs-que-tout-le-monde-sait ou d'influencer des trucs-qui-peuvent-arriver-à-n'importe-qui, plus elle touche le grand nombre, plus elle devient puissante

Charges de départ : Les nouveaux Cliomanciens démarrent avec 4 charges mineures. A toi de décider du lieu où tu vas te recharger et d'en discuter un peu avec ton meneur de jeu.

Conseils pour les charges : L'Histoire est partout, pour qui sait regarder. Tu es Cliomancien ? Tu sais. Même dans une ville moyennement intéressante, du genre Memphis ou Minnéapolis, n'importe quel Cliomancien peut obtenir 1 à 2 charges mineures tous les matins, voire dégotter un site à charges conséquentes qu'il pourra joyeusement se disputer avec ses confrères locaux. Normal, un lieu riche, c'est riche en charges et riche en concurrents.

Remarques : La Cliomancie est réputée être la plus ancienne forme de Magie, puisqu'on la dit originaire de l'antique Atlantide. Certains Cliomanciens prétendent connaître des bribes de langage atlante, d'autres murmurent que des Atlantes immortels seraient parmi nous et qu'ils se présenteraient à certains Cliomanciens pour se voir offrir une semaine entière de récolte de charges, recueillies sur des sites d'importance cruciale. Selon les mêmes rumeurs, tout Cliomancien ainsi sollicité serait tenu de leur donner ces charges. Tu imagines bien que la Cliomancie a son lot de faux Atlantes, qui profitent de la crédulité des abrutis pour récupérer des charges gratuites, mais ce que tu n'imagines peut-être pas, c'est que de vrais Atlantes seraient apparus pour punir les imposteurs…

Formules mineures de Cliomancie

Faits divers
Coût : 1 charge mineure
Effet : Et un petit sort d'information, un ! En le lançant, tu peux apprendre n'importe quel fait qui t'intéresse, du moment qu'il est publié et qu'il n'est pas tenu secret. Tu veux savoir quelle est la phrase la plus courte de la Bible ? Une charge : Jésus pleura. Tu cherches le numéro de téléphone d'un type ? Une charge : arf, il est en liste rouge. Tout ce que tu peux trouver dans un dictionnaire, une encyclopédie, un annuaire, une bonne bibliothèque ou même sur Internet, ce sort le rend instantanément disponible, pour peu que personne ne tente de cacher l'information – même un tout petit peu. Par contre, n'oublie pas que tu risques de trouver des choses beaucoup plus intéressantes dans une vraie bibliothèque. Par exemple, si quelqu'un s'est mis sur liste rouge en 1998, mais qu'il n'a pas changé de numéro, tu devrais pouvoir le trouver dans l'annuaire de 1997. Avec ce sort, tu ne l'obtiendras pas, vu que le numéro a été retiré du domaine des informations publiques.
Pour des mots ou des phrases simples, aucun problème, mais tu risques de demander des informations un poil plus complexes, pas vrai ? du style cartes du centre ville de Chicago ou conseils pour remplir une feuille d'imposition. Vu la densité des informations, ce sort ne laisse les données dans ton cerveau que pendant une demi-heure, après quoi elles disparaissent. Durant ce laps de temps, tu y a libre accès.

Visage familier
Coût : 1 charge mineure
Effet : Choisis quelqu'un présent dans ton champ de vision et lance ce sort : la personne aura l'impression de t'avoir déjà rencontré. Ce sort provoque une forte impression de déjà-vu, une impression de connaître sans pouvoir mettre le doigt sur un souvenir précis – et pour cause. Très utile pour que tout le monde t'ignore dans un endroit réservé au personnel, tu peux également t'en servir de façon plus triviale, histoire d'entamer la conversation l'air de rien. Excusez-moi mademoiselle, moi non plus je ne me souviens pas, moi aussi j'en suis sûr, tiens donc comme c'est étrange, le cours d'anglais oui parfaitement, Monsieur Gillis oui tout à fait, c'est vous qui preniez les cours pour moi quand j'étais malade ah ah, allez venez, je vous paie un verre, en souvenir du bon vieux temps quoi.

Emprunt de connaisances
Coût : 2 charges mineures
Effet : Lorsque tu lances ce sort, choisis quelqu'un près de toi et nomme une compétence que ce quelqu'un possède, en vue de pouvoir t'en servir comme si tu étais ce quelqu'un. L'emprunt dure cinq minutes si tu n'es pas en combat, et cinq actions si c'est le cas.
Les seules compétences que tu ne peux pas copier sont les talents mystiques, les pouvoirs des Avatars et les connaissances des Écoles de Magie.

Exemple : Tu sais que ton pote Cage assure dans les bastons, alors quand ces motards méchamment costauds commencent à sortir les chaines et les crans d'arrêt, tu décides de copier la fameuse compétence Baston de Cage. Au lieu de tes minables 15%, tu vas pouvoir cogner à 55, avec flip-flop en prime si Baston est la compétence obsessionnelle de Cage. Trop cool.

Tu t'en souviens, maintenant
Coût : 3 charges mineures
Effet : En utilisant ce sort sur quelqu'un, tu peux lui implanter de faux souvenirs allant de la vague impression générale — ouais, on a bossé ensemble il y a quelques années — au truc personnel ou spécifique — ouais, on a passé la nuit ensemble, c'était d'enfer. Impossible de créer une chaîne de souvenirs liés ou une histoire complexe : tu peux implanter le souvenir d'une cérémonie de mariage, mais pas la certitude de porter une alliance depuis douze ans et de s'être couché et réveillé tous les jours aux côtés de la même personne.
D'ailleurs, quel que soit l'événement, le souvenir n'est que temporaire et s'effacera au bout de cinq heures tout au plus, ou après une nuit de sommeil. Note également que les souvenirs absurdes risquent d'être présumés faux par la victime. Si elle était en prison l'an dernier et que tu lui implantes un souvenir daté de cette époque, genre c'est toi qu'a défoncé ma caisse, elle risque même d'être persuadée que c'est faux. Par contre, rien ne t'empêche de jouer avec des souvenirs horribles et terrifiants, juste pour faire flipper les gens. Dans ce cas, qu'ils soient crédibles ou complètement bidons, ces souvenirs exposent la victime à un Test de Soi de rang trois.

Retour vers le passe
Coût : 3 charges mineures
Effet : Ce sort te permet d'avoir des visions d'événements qui se sont déroulés à l'endroit où tu te trouves. Tu peux les appréhender de façon chronologique ou plutôt circonstanciée : montre-moi ce qui s'est passé ici hier à dix-sept heures (n'importe où), montre-moi comment ces pierres ont été dressées (à Stonehenge) ou montre-moi ce qui est vraiment arrivé à Malcom X (à Audubon Ball room). Au choix de l'Adepte, il est possible de visionner jusqu'à une heure d'histoire détaillée, incluant tous les mots prononcés, toutes les sensations et toutes les actions perceptibles par un témoin de l'époque, ou bien se contenter d'une vue globale et synthétique des événements. Cette option donne une plus grande compréhension de l'histoire, mais avec moins de détails. Rien à voir avec une méchante avance rapide sur une bande vidéo, plutôt une impression de voir les événements de loin et de comprendre une séquence entière d'événements, avec le recul nécessaire.

Potins gnostiques
Coût : 3 charges mineures
Effet : Choisis une personne dont tu connais le nom — le type qui a défoncé ma caisse, ça ne marche pas — et formule une rumeur que tu veux associer à cette personne et à ce nom. La rumeur doit être assez courte pour être prononcée d'une seule traite sans t'essoufler. Si le sort fonctionne, tous les gens qui connaissent ta victime se souviendront instantanément de cette rumeur. Ils pourront ne pas y croire, surtout s'ils sont proches de ta cible et qu'ils trouvent l'idée peu probable, mais ils l'auront tout de même entendu de la bouche de l'ami-d'un-ami.
Par contre, ne rêve pas trop : même si ta cible a un nom très répandu, la rumeur ne s'appliquera qu'à ce Bill Jones là, cette Jenny Smith là, et pas les autres. Rien ne t'empêche de te viser toi-même, si tu estimes qu'un peu de désinformation peut t'être utile ou par exemple, te faire passer pour mort.

Formules conséquentes de Cliomancie

Maitre zen en un clin d'oeil
Coût : 1 charge conséquente
Effet : Comme le sort de Dipsomancie «Dieu veille sur les alcoolos», cette formule te permet d'utiliser ta compétence Cliomancie à la place de n'importe quelle autre compétence, flip-flop en prime. Au rayon des différences notables, le « Maître Zen » dure plus longtemps — cinq actions en combat et environ une

demi-heure hors combat — mais il est plus limité, car tu ne peux l'utiliser que pour remplacer une compétence que tu possèdes déjà. Impossible d'improviser Forcer un coffre ou Tricher au poker, mais un avantage de taille : tu peux utiliser ce sort avec juste une charge mineure, si celle-ci a été récupérée dans un lieu ayant un rapport avec l'action que tu entreprends. Par exemple, si tu as gagné une charge dans la rue où Reagan a été agressé, tu pourras l'utiliser pour tirer sur quelqu'un, au lieu de payer une charge conséquente. Et oui, si tu l'as prise dans le bar où les Beatles ont fait leur premier bœuf, tu pourras t'en servir pour improviser Jouer de la guitare.

LEGENDE URBAINE

Coût : 2 charges conséquentes
Effet : Plus puissante et beaucoup plus ravageuse que « Potins gnostiques », qui n'affecte que les gens qui connaissent déjà ta cible, ce sort touche… tout le monde. Si tu décides de murmurer que ce type là, Eugène LaRue, il vendrait sa mère pour une pipe de crack et une bonne fessée, tout le monde l'entendra et s'en souviendra, même ceux qui n'ont jamais rencontré ce gros porc là, Eugène LaRue. Dès qu'ils rencontreront ce pauvre type, ils penseront immédiatement à ce qu'ils ont entendu dire à son sujet – hey mais attends, c'est pas ce sado-maso qui fume du crack ? Tout comme avec Potins gnostiques, tu peux utiliser cette formule pour lancer des rumeurs favorables. Beaucoup de Cliomanciens se créent ainsi des réputations d'êtres puissants, d'amants fabuleux, de types formidables et pleins de conversation, tout ça tout ça. Par contre, tout comme avec Potins gnostiques, ce sort n'a pas de réelle force de persuasion : si la rumeur ne colle pas avec la réputation de la cible, elle meurt vite d'elle-même.
Pour lancer ce sort, il est également nécessaire de connaître le nom de sa cible et de pouvoir énoncer la phrase sans reprendre son souffle. Là encore, le sort n'affecte pas les éventuels homonymes de l'individu visé, mais il peut être utilisé sur des groupes entiers : j'ai entendu dire que la Commission Trilatérale servait de façade à un culte de satanistes cannibales, on m'a dit que La Nouvelle Inquisition recrutait que des membres qui prennent des deux côtés, tu devrais acheter des actions Bullseye Technologies, etc. Bien sûr, plus le groupe est connu, moins les gens sont susceptibles d'adhérer à des rumeurs farfelues. De nos jours, on entend tellement de choses sur le Congrès, que les légendes urbaines qui traînent sur son compte se perdent vite dans la nature…

MONSIEUR TOUT-LE-MONDE

Coût : 1 charge conséquente
Effet : Ce sort déclenche les effets du « Visage familier » sur toute personne à qui tu vas parler, pendant les prochaines vingt-quatre heures. Dès que tu attireras l'attention de quelqu'un, il pensera t'avoir déjà vu quelque part, avec une impression légèrement positive, contrairement au simple déjà-vu du « Visage familier ». Les gens penseront non seulement qu'ils te connaissent, mais qu'ils te considèrent comme un type correct. Bon, ils ne se couperaient pas le bras gauche pour toi, mais ils t'accorderont le bénéfice du doute.

PALAIS DES GLACES

Coût : 2 charges conséquentes
Effet : En situation de combat, tu peux utiliser cette formule pour que ton adversaire ait des difficultés à te toucher. Légèrement désorienté, ton assaillant te confondra avec un autre protagoniste et ses chances de toucher son véritable adversaire deviendront inversement proportionnelles au nombre de personnes impliquées dans le combat.

Exemple : Pierre le Cliomancien et ses deux potes se font agresser par quatre gros bras d'une cabale rivale. Pierre lance «Palais des glaces» sur lui-même, ce qui donne à chaque voyou qui voudra le toucher une chance sur 6 de l'atteindre vraiment. S'il se trompe, il touchera l'un des alliés de Pierre ou l'un de ses propres compagnons. Si Pierre avait été seul, les chances de le toucher auraient été de 1 sur 4, ce qui semble moins bien mais qui, au final, donne plus de chances aux ennemis de Pierre de se touche entre eux.

Lorsqu'un combattant déclare une attaque contre un Adepte protégé par ce sort, il doit lancer un dé pour déterminer qui il touche. Plus il y a de protagonistes, plus le « Palais des glaces » offre de protection. Il se révèle donc particulièrement puissant lorsque tu es en infériorité numérique, mais complètement inutile en combat singulier. Sauf s'il y a des spectateurs.
La formule dure cinq rounds de combat, mais tu peux ajouter deux rounds supplémentaires pour chaque charge conséquente que tu dépenses. Tu peux utiliser ces charges au beau milieu du combat, mais leur dépense demande un round entier. Il est possible de lancer ce sort sur d'autres personnes.

JE CROIS AUX MENSONGES

Coût : 3 charges conséquentes
Effet : Ça, c'est le genre de pouvoir qu'on attribue généralement aux extraterrestres, aux travailleurs sociaux et aux satanistes. Implanter de faux souvenirs. Ce sort marche presque comme « Tu t'en souviens, maintenant », à ceci près qu'il est permanent, et beaucoup plus vaste. Avec ce vilain joujou, tu vas pouvoir créer chez quelqu'un le souvenir d'une longue amitié, agrémentée de plaisanteries, de secrets partagés… Bien sûr, ça demande un peu de préparation et de mise en scène pour être convaincant, mais même avec une suite de souvenirs bidons, illogiques ou complètement chelous, ça marche. Oui, je me souviens, j'ai été élevé sur la planète Mars et mes vrais parents, c'est Jim Morrison et Cléopâtre. Bien sûr, se retrouver avec un tas d'images surréalistes enfoncées dans le crâne, ça désoriente un peu, et ça expose à un Test d'Impuissance de rang 8 si le type s'en rend compte. Après tout, si les souvenirs sont faux, comment faire confiance à sa propre mémoire ? Les meilleurs Cliomanciens sont réputés pour doubler le sort, en mettant en avant toute une couche de faux souvenirs évidents, bizarres et grossiers, histoire d'attirer l'attention de leur cible et de la détourner des mensonges plausibles et plus subtils. Si les souvenirs implantés sont en profonde contradiction avec l'image que la cible a d'elle-même, du genre des images de tortures commises à Téhéran sous les ordres de Saddam Hussein, chez un militant pacifiste de longue date, ça peut entraîner des Tests de Soi allant jusqu'au rang 8.

OUBLIE-MOI ÇA !

Coût : 4 charges conséquentes
Effet : Le lavage de cerveau est devenu un classique des théories conspirationnistes. On parle beaucoup d'un traitement ou d'un produit chimique capable d'effacer les souvenirs de manière sélective, mais personne ne sait si la CIA, les Petits Gris ou les Francs-maçons possèdent ce truc. Ce qui est sûr, c'est que les Cliomanciens le connaissent. Ce sort peut être utilisé sur la mémoire à court ou à long terme. En le lançant sur la mémoire immédiate, il empêche logiquement les souvenirs d'être stockés dans la mémoire à long terme.

Exemple : Pierre le Cliomancien passe en trombe devant l'agent de sécurité posté à l'entrée d'un immeuble très surveillé. Celui-ci se lève et le prend en chasse, mais Pierre plonge derrière un recoin du couloir et lance son sort sur l'agent, vidant d'un seul coup toute sa mémoire immédiate. L'agent s'arrête, se demande bien ce qu'il fait debout dans le couloir, baille, s'étire un coup et retourne dormir à son poste.

« Oublie-moi ça ! » peut également effacer des événements courts ou des bribes d'informations. Les gens ont tendance à se souvenir des événements en tant que scènes : le parcours maison-bureau, ta première gueule de bois, le Noël où tu as eu ce coffret de fléchettes dont tu rêvais, etc. Ce sort ne peut effacer qu'une seule scène, pas une série de souvenirs reliés ensemble. Techniquement, tu peux faire oublier sa nuit de noce à quelqu'un, mais pas ses vingt ans de mariage. La formule peut aussi

effacer des informations spécifiques, comme ton nom, le mot de passe d'un compte e-mail ou la façon de lancer un sort particulier. Impossible d'effacer une information fondamentale pour la perception que la cible a d'elle-même, que ce soit son propre nom, celui de son conjoint, l'endroit où elle habite, etc.

A moins d'être ultérieurement annulée par Magie, la perte des images est permanente. S'il s'agit d'informations, le savoir est perdu jusqu'à ce qu'il soit appris à nouveau, ce qui prend généralement beaucoup moins de temps. Si tu obliges Kim Xiang, ceinture noire de kung-fu, à oublier sa fameuse Attaque du Singe qu'elle pratique depuis dix ans dans son dojo, dis-toi bien qu'elle n'aura pas besoin de dix ans pour venir t'en remettre un bon coup dans les dents.

CONNU DE TOUS

Coût : 5 charges conséquentes

Effet : Allez, ose me dire que t'as jamais rêvé de pomper un secret directement dans le crâne de quelqu'un… C'est possible avec cette formule, mais comme tout a un prix, lorsque tu lances ce sort, le secret que tu convoites n'en est subitement plus un et passe directement dans l'inconscient collectif. Au moment où tu l'apprends, tout le monde l'apprend – tout le monde, en même temps – et les informations dissimulées dans les pensées de la victime se transforment en légende urbaine.

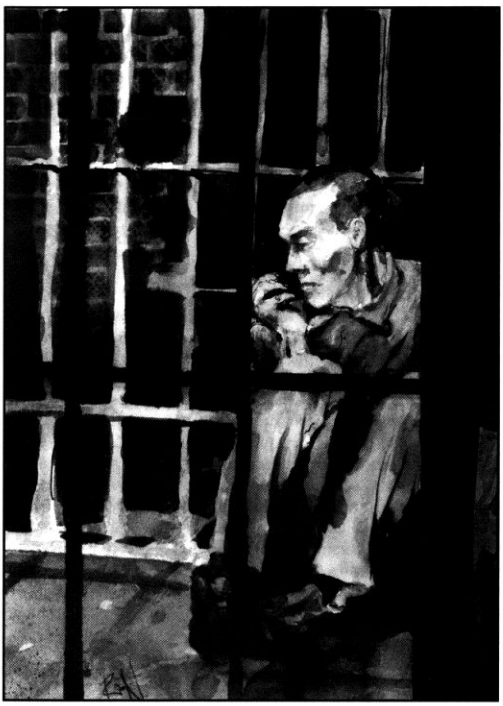
Bon, 99.999% des gens s'en moqueront royalement ou ne vont même pas le remarquer. Si la combinaison du coffre de Rita Becker, 30 à gauche, 98 à droite, 51 à gauche, te traverse brutalement l'esprit, tu risques fort de ne pas en tenir compte. Tu ne connais pas Rita Becker, tu te contrefous de son coffre, alors pourquoi t'irais te souvenir de ça, hein ? Par contre, si tu connais cette Rita Becker sur laquelle on a lancé ce sort, tu connais désormais la combinaison de son fameux coffre. Peut-être qu'elle te l'a dit un jour, ou alors tu l'as vu l'ouvrir, ou bien son code traînait sur un bout de papier, ou bien tu sais pas trop en fait, c'est un peu brumeux. Sauf que cette combinaison, tu es sûr de la connaître. Comme tout le monde.

La diffusion des secrets peut causer de graves problèmes. Aucun politicien ne souhaite que le monde entier apprenne qu'il a financé un film de cul amateur. Tu me crois pas ? Demande donc à Phil Gramm. Et vu que tu peux utiliser ce sort pour diffuser dans le monde entier les véritables buts d'un individu ou d'un groupe, qu'est-ce qui se passerait à la Société de Libération Mondiale, si l'on apprenait les véritables motivations et les croyances cachées de Randy Douglas, hum ?

La seule limitation de cette formule, c'est la cible : pour déclencher le sort, tu dois nécessairement la toucher. La victime ne sent rien, mais tu dois la toucher. Ensuite, à moins que quelqu'un la prévienne, elle n'a aucun moyen d'apprendre que ses secrets ont été divulgués.

Effets majeurs de Cliomancie

Avec une charge majeure, tu peux réécrire l'histoire – enfin, pas ce qui s'est réellement passé, mais ce que tout le monde pense qu'il s'est produit. Pas vraiment plausible de faire croire à tout le monde que Hitler a gagné la guerre, mais tu peux dire par exemple que c'est un type nommé Dirk Penobscott, qui a eu l'idée de la relativité, et que ce salaud d'Einstein s'est attiré tous les honneurs. Tu peux aussi apprendre n'importe quelle information, t'amuser à étirer le temps, repasser les dernières vingt-quatre heures, te rendre plus jeune, arrêter le temps pour tout le monde sauf pour toi durant une heure… Ce genre de conneries, quoi.



LES BRUITS QUI COURENT…

Dans sa quête de la lignée Mérovingienne, qu'il considère comme un autre nom du clergé sacré Atlante, le Cliomancien californien Garret LeClerc utilise souvent la Magie aléatoire pour faciliter ses recherches sur ses prétendus ancêtres. Il est convaincu que seules les personnes de sang royal — comprendre : sang sacré d'Atlantis — peuvent utiliser la Magie. Bien entendu, beaucoup des Adeptes de San Francisco figurant dans ses archives sont désormais morts, mais il continue de récupérer les charges du Golden Gate au nez et à la barbe des Adeptes qui envahissent Los Angeles, et commence même à user de Magie pour traquer leur familles. Il n'est pas assez impitoyable pour menacer leurs parents et les frères et soeurs, mais dans l'Underground de San Francisco, il reste beaucoup d'Adeptes qui n'auraient pas autant de morale.

LES DIPSOMANCIENS

Les alcoolos, les poivrots

Tu sais que la vérité se cache au fond des bouteilles. Tu ne te sens vraiment toi-même que quand tu es bourré. L'alcool est le serviteur qui t' offre lucidité et pouvoir.

Boire, ça te met à l'aise. Ça te fait décoller. Tu ne ris plus, tu ne parles plus, tu ne pleures plus. Les choses deviennent réellement ce qu'elles sont. Boire, c'est merveilleux. Être bourré, c'est vraiment le pied.

On s'amuse mieux dans une fête quand il y a de l'alcool. Ça égaye les repas et ça aide pour le sexe. Ça aide moins pour le sexe, mais de toutes façons, tu ne t'en souviens jamais.

Conduire bourré, c'est cool. C'est un jeu. Tu enfreins la loi, tu emmerdes tout le monde, mais tout va bien. Tu contrôles. Tu gères l'alcool, tu évolues dans l'action. Tu deviens un mammifère plus rapide, plus intelligent, et tu peux zigzaguer à toute allure sur l'autoroute en étant complètement bourré, parce que si tu as bu assez, personne peut t'arrêter.

Le vin, c'est fabuleux. La chimie de la vigne est plus profonde que toutes les physiques du monde. Les vignobles sont des océans où les saveurs vont et viennent, pareilles à la marée, changeant d'années en années et fruits de milliers d'interactions.

La bière, c'est joyeux. Ouvre une canette ou une bouteille, assieds-toi au bar et regarde la pression remplir ton verre. Bière légère, bière brune, prend une bière, bois une bière… Allez, va à la cave et prends une bière, merde !

L'alcool fort, c'est vicelard. Il t'encercle comme un chasseur pour mieux te déshabiller, comme une vieille pute. Une pinte de gin bon marché, ça te réchauffe le ventre. Un scotch pur malt, un bon smoking, et tu es le roi de la soirée. Les coktails ? Hum, des sortilèges qui poussent à l'interraction.

Boire, ça augmente le contraste de l'écran de télé de la vie.

Rien ne vaut l'acool. Rien.

Tous les alcoolos savent ça, et bien plus encore. Ils savent que boire augmente la lucidité et la concentration, tout en filtrant et en rejetant ce qui est inutile. Les Dipsomanciens surfent aisément sur la vague des charges faciles et des vibrations constantes, passant joyeusement d'un bar à l'autre, vacillant et glissant hors des doigts du danger, sans une égratignure. Sauf que quand ils se plantent, c'est toujours la cata.

Voilà le paradoxe qui déchire la Dipsomancie : elle représente une source terrible de pouvoir et un suicide assuré. Elle t' offre des pics de compréhension et de puissance, puis te laisse aveugle et démuni. Elle t'amène des amis, puis détruit ta famille. La Dipsomancie, c'est un peu comme tricher à un test de QI : ton faux succès ne prouve que ta stupidité. Mais lorsque tu surfes sur cette vague d'alcool, tu ne peux rien faire d'autre.

Style de Blasts en Dipsomanie

C'est un effet poltergeist : envoyer des objets proches droit dans la tête de quelqu'un, vitesse maximale. En règle générale, plus un objet est petit et léger, plus il va vite. Donc pour une chaise, c'est comme si un type costaud la balançait, tandis que les clés de voiture sont projetées avec la force d'un canon de flingue. Le must des connaisseurs : la poignée de poussière, qui fuse à toute vitesse et laisse une désagréable sensation de décapage…

Le Blast des Dipsomanciens est l'un des rares styles permettant de viser des objets inanimés. Bon, ça n'a guère d'effet contre du métal ou du plastique épais, ça peut briser une fine couche de verre ou enfoncer une porte en bois, mais rien de très spectaculaire. N'oublie pas qu'un Blast mineur équivaut à un bon coup de pied, et qu'un Blast conséquent fait mal comme un tir d'arme à feu.

Qui se ressemble s'assemble, ce type de Blast marche particulièrement bien sur les gens qui ont bu. Par tranche de 10% d'altération de capacités dont souffre la victime, à cause de l'alcool, tu peux ajouter un dé de dégâts supplémentaires. Donc, si tu fais mumuse sur un type qui a perdu 30% de ses moyens à force de boire, tu peux lui coller 3 dés supplémentaires et ajouter le tout – 3,2 et 8, ça fait bien 13 points de dégâts. Oui, ces dégâts supplémentaires s'ajoutent aux Blasts mineurs et aux conséquents.

En termes techniques

Générer une charge mineure : Boire une bière, un verre de vin ou une lampée de whisky, n'importe quoi qui te fasse souffrir d'un malus d'altération de tes capacités, comme expliqué page 256. Pas de malus, pas de charge.

Générer une charge conséquente : Boire dans un récipient ayant une signification historique ou une réputation de puissance : la tasse de café dans laquelle JFK buvait durant la crise de Cuba, le Calice d'un des papes Borgia, n'importe quoi du moment… qu'il t'appartienne. Impossible de le partager avec un autre poivrot, et si jamais tu le perds (ou que quelqu'un te le perd), tu ne pourras plus jamais en retirer de charge. S'il t'est pris par la force ou sous la menace, tu pourras toujours t'en servir, enfin si tu le récupères. Comme tu t'en doutes, tu ne débutes pas la campagne avec une de ces petites merveilles. Les charges conséquentes obéissent à la même règle que les mineures : pas de malus, pas de Magie.

Générer une charge majeure : Boire un alcool unique, comme de l'hydromel utilisé dans les céremonies dionysiaques de la Grèce antique, le fond de la dernière bouteille d'Elvis ou les restes du baril d'Amontillado de l'histoire de Poe – tu croyais vraiment qu'il l'avait inventé ? Pour les charges majeures, aucun malus n'est exigé. Généreux, pas vrai ?

Tabou : Dessaoûler. Ben oui. Chaque fois que ton malus d'altération tombe à 0%, tu perds toutes les charges que tu as engrangées.

Domaine de Magie aléatoire : La Triche. La Dipsomancie consiste à contourner les règles, à tromper les autres, à tricher avec le cosmos lui-même. C'est le chemin le plus court, le plus facile, la trahison à deux balles pour un pauvre sandwich. Tout ce qui peut arrondir les angles et rendre les choses plus simples à court terme, pour un Dipsomacien, c'est bon à prendre.

Charges de départ : Un jeune alcoolo débute sans aucune charge, mais il connaît un bar sympa.

Conseil pour les charges : Les charges d'un Dipsomancien sont proches comme la flasque qu'il garde dans sa poche, solides comme son mug fétiche, et durables comme son état d'ébriété. Un bon alcoolo peut obtenir entre 18 et 25 charges par jour, jusqu'au virage fatal où plus il boit, plus il reste bourré longtemps, et plus il est susceptible de tomber dans les pommes et de cuver pendant des jours.

Formule mineures de Dipsomancie

Moment de lucidite

Coût : 1 charge mineure

Effet : Et un jet d'Intuition pour le monsieur, qui va lancer deux dés et les utiliser pour sa prochaine action. En prime, la maison offre une petite vision, image brouillée et déformée par les vapeurs d'alcool, ou une petite sensation irrationnelle qui prend aux tripes bien comme il faut.

Tiens mon verre deux secondes

Coût : 1 charge mineure

Effet : Du moment qu'elle n'a rien de Magique, tu peux effectuer ta prochaine action sans le malus dû à l'alcool. Note qu'en plein combat, si tu veux tirer ou faire une autre action du genre, il te faudra déjà dépenser une action pour lancer ton sort, c'est sur celle d'après, que t'auras pas de malus.

UNKNOWN ARMIES

Effet alternatif : Si tu rates ton Test de Corps contre les effets de l'alcool, tu peux tenter ce sort pour ignorer cet échec. Bon, si le sort rate aussi, tu devras assumer pleinement les conséquences du Test de Corps raté. Normal.

JUSTE UN DOIGT

Coût : 1 charge mineure
Effet : La cible du sort subit ton malus d'altération dû à l'alcool. Si tu as 60% de malus, tu peux lui faire subir la même nausée, les problèmes d'équilibre et les distortions visuelles qui vont bien. Cet effet n'oblige pas ta cible à effectuer de Tests contre la perte de connaissance ou l'intoxication, et ça ne change rien à ton propre niveau d'altération, ni aux malus qui en découlent.

LE P'TIT COCKTAIL

Coût : 2 charges mineures
Effet : C'est ça, le Blast mineur de la Dipsomancie : des objets se mettent à voler et vont frapper ta cible pendant un round entier. Par tranche de 10% d'altération alcoolisée dont elle souffre, ta victime subit un dé de dégâts supplémentaire.

UNE SOIREE D'ENFER

Coût : 3 charges mineures
Effet : Un démon est invoqué et te parle par télépathie. Ce sort ne te donne aucun pouvoir sur l'esprit que tu as invoqué, ni aucun moyen de t'en débarasser si les choses tournent mal. Il est là, il te parle, et point barre. Bien que la menace d'un « Vampire de comptoir » ou d'un « Château Fantome Grand cru » puisse avoir un effet coercitif, les Dipsomanciens n'ont aucune formule servant à contrôler les esprits. Les Démons et les règles les concernant sont expliqués dans le supplément founit avec l'écran.

DEMARCHE APPROXIMATIVE

Coût : 3 charges mineures
Effet : Pour le reste du round en cours, plus les deux suivants, toute personne tentant une attaque au corps à corps ou avec une arme à feu contre toi, subit un malus de -30% sur sa compétence. 30% pour 3 charges, car chaque charge mineure dépensée au moment du lancement, inflige un malus cumulatif de -10%. La limite est fixée à cinq charges mineures, mais si tu en dépenses cinq, tout le monde fera ses jets à -50% jusqu'à la fin de ce round et pendant les deux suivants. Le reste du combat se déroule normalement, y compris pour toi. Tu as juste besoin du premier round pour lancer le sort, mais rien à faire de particulier pendant les deux autres.

FORMULES CONSÉQUENTES DE DISPOMANCIE

VISION

Coût : 1 charge conséquente
Effet : Tu as une vision brève et floue d'une personne, d'un lieu ou de quelque chose de familier. L'effet ne dure qu'une trentaine de secondes, mais tu vois très exactement ce qui arrive à l'individu, à l'objet ou dans ce lieu précis, à ce moment précis. Chaque trentaine de secondes supplémentaire te coûte une charge conséquente de plus, et pour une charge conséquente, tu peux même avoir le son.

C'EST JUSTE UN POIVROT

Coût : 1 charge conséquente
Effet : Prêt ? Pendant 15 minutes, tu peux devenir invisible. Tu apparais toujours sur les photos, tu as toujours un reflet, tu peux toujours te voir, mais tu es invisible. Franchement, tu imagines un type bourré qui tente de monter quelques marches, sans voir où il pose les pieds ? En gros, c'est comme si plus personne ne faisait attention à toi. Tu es un élément insignifiant du décor, rien qu'un vieil emballage de chewing-gum balancé sur le terrain vague de leur conscience. Techniquement, ils doivent réussir un jet minimum à -30 pour te toucher avec des armes à feu ou au corps à corps. Si tu ne bouges pas et que tu restes silencieux, ce jet passe à -50%, mais si tu ne fais que passer et que l'heure n'est pas au conflit mortel, genre menace de mort et tout, tout le monde doit faire un Test de Remarquer, pour réaliser seulement que tu es là. Ce jet est à -40% minimum si tu te déplaces et à -60% si tu restes immobile ou que tu fais des effort pour rester discret.
Bizarrement, l'effet je-suis-pas-vraiment-là ne s'applique ni aux miroirs, ni aux caméras vidéo : les gens qui voient ton image réagissent normalement. Alors attention aux tireurs qui connaissent le truc et qui sont équipés de miroirs de poche ou de caméscopes. Oui, y en a.

DIEU VEILLE SUR LES ALCOOLOS

Coût : 1 charge conséquente
Effet : Tu peux utiliser ta compétence de Dipsomancie à la place de n'importe quelle autre, pour effectuer ta prochaine action, et tu as même droit au flip-flop, tout ça sans le malus imputable à l'alcool. Là encore, si tu le lances en combat, tu devras y consacrer un round avant de pouvoir utiliser la compétence choisie au tour suivant.

LE GROS COCKTAIL

Coût : 2 charges conséquentes
Effet : Ça, c'est le Blast conséquent. Ça fonctionne comme «Le p'tit cocktail», mais avec dégâts… conséquents. Si le Test est réussi, tu peux ajouter un nouveau dé de dégâts pour chaque tranche de 10% d'altération de ta victime. Attention, ce ne sont que des dégâts, ajoutés une seule fois à un jet réussi, pas des dés que tu peux utiliser comme jet de succès ou d'échec, et encore moins comme double. Un bonus pour le total donc, pas un dé supplémentaire comptant pour l'attaque. Là où ça devient intéressant, c'est que tu peux dépenser des charges conséquentes supplémentaires pour ajouter un nouveau dé de dégâts par charge, le tout sans avoir à gaspiller d'action.

Exemple : Dirk Allen dépense 4 charges conséquentes pour balancer « Le gros cocktail » sur une Pornomancienne qui le gonfle. En fait, il pense qu'elle peut profiter de son état d'ébriété, la conne. Bref, il lance ses quatre dés et obtient 5, 5, 4 et 9, ce qui lui permet de faire une bonne petite combinaison. Bien que tenté par un joli 55, avec Extra gratos dans la foulée, il se décide pour un 59 histoire de… Mais attends ! Sa cible a bu elle aussi, elle a descendu quatre verres, donc altération de - 15% ! Dirk peut immédiatement relancer un dé supplémentaire et l'ajouter aux dégâts. Il obtient un 7, ce qui donne un total de 66 points de dégâts ajoutés à son 59 de base. Le 66 n'est pas considéré comme un Extra, mais on peut tout de même penser que la poufiasse va en prendre pour son grade.

Exemple, mais pas pareil : Décidément, c'est pas sa nuit à Dirk Allen. Après avoir méchamment défoncé la tête de la Pornomancienne mal inspirée, il sort du bar en titubant quand le jouet sexuel de madame, visiblement transi d'amour, lui fonce dessus avec un démonte-pneu. Dirk, qui a encore 4 charges conséquentes à sa disposition, décide d'en dépenser 3 pour servir le même cocktail à ce naze gominé. Sauf que Dirk, il est vraiment en pétard, alors il attend un tour pour augmenter un peu la puissance de son sort. Au second tour, il le balance et jette à nouveau 4 dés : deux normaux, plus un pour l'attente, plus un pour la charge supplémentaire. Il obtient 2, 3, 6 et 7, assez pour casser quelques dents au minet, mais il a de la chance de pas avoir bu. S'il avait été bourré, même juste à 10% d'altération, Dirk aurait pu ajouter un dé supplémentaire au total des dégâts. Et vlan.

VAMPIRE DE COMPTOIR

Coût : 2 charges conséquente
Effet : Voici une forme de Magie vampirique particulièrement vicieuse… Si tu l'utilises sur un être matériel, il faut coller ta bouche sur ta cible – en combat, ça implique un jet d'Arts Martiaux ou de Bagarre sans dégâts. Du moment que tes lèvres peuvent entrer en contact avec le corps, tu peux lancer le sort. Si l'être visé est immatériel, tes lèvres doivent entrer en contact

avec sa manifestation visuelle ou le corps qui l'héberge, s'il possède le corps de quelqu'un par exemple – en combat, un Blast réussi te permet de lancer ce sort dans le même round, cadeau. Le truc vraiment très fort, c'est que là où la plupart des attaques Magiques n'affectent que le corps d'accueil, « Vampire de Comptoir » permet d'atteindre l'esprit lui-même. Si le sort est réussi, tu consommes une partie de l'esprit, avec un résultat différent selon qui tu attaques.

Si ta cible est un sorcier, tu peux lui pomper une charge conséquente ou jusqu'à cinq charges mineures, si c'est tout ce qu'il a. Il la perd, tu la récupères, et tu n'as même pas à augmenter ton malus. Miam-miam !

Si ta cible est un pékin de base, tu peux descendre sa caractéristique d'Âme de 20 points par demi-heure. Si tu réduis son Âme à 0% ou en-dessous, il perd conscience et ne peut être ranimé avant la fin de la demi-heure en cours. Tu ne gagnes rien sur un non-mage, mais tu peux utiliser cet effet sur un mage au lieu de lui voler des charges. Si son score d'Âme tombe en-dessous de sa compétence de Magie, son score de Magie chute en même temps. Et oui, impossible d'avoir une compétence plus élevée que sa caractéristique associée.

Tu peux également utiliser ce sort contre les êtres immatériels tels que fantômes, démons et autres entropiques. A chaque utilisation, tu réduis l'Âme de la victime du montant de ton jet de dé– si tu as fait 25, tu enlèves 25 points d'Âme. Si tu siphonnes la totalité de l'Âme d'un Esprit, il est considéré comme mort – disons qu'il disparaît – et tu l'as consommé, ce qui te permet de choisir n'importe laquelle de ses capacités et de la transformer en une compétence à 10%. Si la compétence est surnaturelle, il te faudra dépenser une charge mineure à chaque utilisation, mais tu pourras ensuite l'augmenter avec des Points d'Expérience, comme n'importe quelle autre compétence. Malheureusement, tu ne pourras sûrement pas pomper beaucoup de compétences de cette façon, car la plupart des Esprits s'enfuient dès qu'on les blesse. Pas bêtes, hein.

TITUBER DANS L'ASTRAL

Coût : 3 charges conséquentes

Effet : Tu quittes ton corps et tu parcours le plan astral jusqu'à ton réveil, huit heures plus tard en général. Tu ne peux pas quitter le plan astral tant que ton corps n'a pas éliminé l'alcool. Depuis ce plan, tu peux voir le monde physique, où les êtres vivants apparaissent uniquement sous forme d'auras, mais aussi passer au travers d'objets solides ou d'êtres. Tu es invisible aux yeux des gens normaux, mais tu peux interragir avec les créatures astrales que tu rencontres. Malheureusement, bien que tu communiques avec les créatures astrales grâce à une sorte de télépathie, tu ne peux pas entendre ce qui se dit dans le monde réel et tu ne vois les êtres humains que sous formes d'auras, ce qui t'empêche souvent de différencier tes amis et tes ennemis.

Les désavantages du voyage astral sont énormes. Déjà, les Blasts de la Dipsomancie ne fonctionnent pas sur les créatures astrales, donc si tu es pris dans une altercation, tu as intérêt à être suffisament imbibé pour pratiquer le pompage d'Âme du «Vampire de Comptoir». Pire : il n'existe pas de gnôle astrale, donc il y a un dangereux décalage entre le moment où tu finis tes petites affaires astrales et le moment où tu peux quitter le plan, enfin dessaoûlé – ce qui brise ton tabou et te fait perdre toutes tes charges. Bien entendu, il n'est pas possible de se réveiller prématurément, histoire de revenir sur son plan, peinard.

CHATEAU FANTOME GRAND CRU

Coût : 4 charges conséquentes

Effet : Ce sort te permet de capturer et d'emprisonner des esprits immatériels dans une bouteille d'alcool. Ça marche avec les démons, les parasites astraux et les entropiques, mais également sur les mourrants, dans le but d'empêcher leurs âmes de se rendre dans des lieux d'éternels délices, ou de tourments infinis. Pour ça, il te suffit d'être là, avec ta bouteille, et de lancer le sort au moment où la personne prend les dégâts qui la font trépasser. Sûr, si c'est toi qui la tues, c'est plus simple à coordonner.

Tu peux relâcher l'esprit contenu dans la bouteille quand tu veux, juste en l'ouvrant ou en la brisant, puis en la vidant de son alcool. Si quelqu'un d'autre le fait à ta place, l'esprit est également libéré. Contrairement à la majorité des formules, celle-ci exige que tu ais une bouteille de gnôle au moins à moitié pleine, pour emprisonner l'esprit. Pour la plupart des Dipsomanciens, tu me diras, ça ne pose aucun problème.

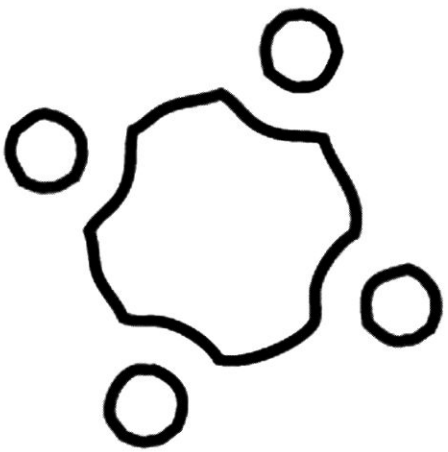
Tout esprit emprisonné par ce sort étant considéré comme un fantôme, le « Vampire de Comptoir » offre une belle possibilité de combinaison. Vu que l'esprit ne peux pas s'enfuir, il est relativement très facile de lui pomper entièrement son énergie, grâce à des attaques répétées de « Vampire de comptoir ». Certains alcoolos corrompus sont réputés pour tuer des gens, capturer des âmes dans une bouteille et utiliser « Vampire » pour siphonner leurs compétences, jusqu'à ce que les âmes soient vidées et envoyés dans l'Au-delà. Ou ailleurs. Ou nulle part. En fait, personne ne sait vraiment où vont les âmes-totalement-vidées. Les autres non plus, d'ailleurs.

EFFETS MAJEURS DE DIPSOMANCIE

Echanger son corps avec celui d'un autre, déplacer un groupe de vingt personnes n'importe où dans le monde, ressuciter les morts (seulement les mort-vivants pourris hein)…

LES BRUITS QUI COURENT...

Les annales de l'ébriété sont truffées d'histoires qui finissent toutes par : Heureusement que j'étais bourré, j'aurais pu me tuer dans les escaliers sinon ! Selon d'autres histoires, Dirk Allen, Dipsomancien plutôt connu, aurait utilisé la Magie aléatoire pour réduire les dégâts de ses chutes. On raconte qu'il aurait sauté par la fenêtre du troisième étage et qu'il s'en serait tiré avec une toute petite cheville tordue. Du coup, il a montré son pied à tout le monde.



LES ENTROPOMANCIENS

Les macchabées, les mages du chaos

Tu sais bien qu'au final, tout se joue sur un jet de dé. Ce que tu es prêt à miser révèle ce qui compte à tes yeux. La sécurité, c'est la mort. Le Chaos, c'est la vie. Ouais.

Plus rien à perdre. Ça fait longtemps que tout est parti en couille. Juste une nuit comme les autres, accoudé au comptoir de ce drugstore de merde, à te gaver de sucre toutes les demi-heures pour empêcher les ombres de te ronger le cerveau. Un pauvre connard arrive, il te colle un pétard sous le nez, et il te demande le fric de la caisse. La routine.

Sur la porte, c'est marqué : Jamais plus de 100$ dans la caisse.

Pauvre con.

Rien à battre de ce type. T'as rien à perdre de toutes façons. Alors tu le fixes, avec ses petits yeux de porc et sa peau luisante de sueur, tu le fixes et tu balances la première chose qui te passe par la tête.

Va chier.

Click. Click. Click. Et puis il arrête. Il arrête de s'acharner sur la gâchette de son flingue vide, parce que le « Va chier » vient de lui exploser à la gueule et que des filets de sang lui coulent sur le visage, comme sur le pare-brise d'un rebut d'alcoolo d'autoroute.

Il s'est mis à hurler. Il hurlait toujours lorsqu'ils l'ont emmené.

Tu es parti dans la nuit. Tu as joué avec le trafic, insulté des bandes de motards, piqué le skate d'un gosse et plongé depuis le pont dans l'eau glacée, les yeux fermés, les mains dans les poches. Et le pouvoir augmentait, encore et encore. Et là, tu as réalisé.

Tu étais en vie. Pour la première fois depuis des lustres, tu étais vraiment en vie.

Depuis, tu sais. On risque tous ce qu'on n'abandonnerait pour rien au monde. C'est le risque qui fait bouger le monde, le risque qui change la vie. La Métaphysique, c'est juste un terme pompeux pour parler du risque. Fais rouler les dés.

Le paradoxe de l'Entropomancie, c'est la recherche du pouvoir par la reddition. Tu prends des risques, mais pas des risques calculés : tu te jettes devant les roues du train cosmique, juste pour prouver ta dévotion absolue envers le chaos. Et le Chaos prend soin des tiens.

Styles de Blasts en Entropomancie

Le corps de la victime est criblé de petites blessures, souvent en forme de mots, de symboles ou d'images, qui vont jusqu'à exploser si l'attaque est mortelle. Ça ne fait pas mal aux voisins, mais c'est suffisamment dégueulasse pour demander un Test de Stress.

Si un mage du chaos lance un Blast mineur réussi, il peut parier pour augmenter les dégâts avant la résolution. Pour parier, il suffit de lancer un dé : si le résultat est pair, tu ajoutes le résultat aux dégâts de l'attaque, et s'il est impair, le Blast ne fait aucun dommage – mais la charge est tout de même dépensée. On peut ajouter jusqu'à cinq dés à ce petit jeu, et on peut même les ajouter un à un, jusqu'à ce qu'un résultat impair sorte. Là, tu arrêtes tout.

Exemple : Neal le macchab balance une attaque à Cage. Son jet à 21 est réussi, mais comme il n'inflige que 3 petits points de dégâts, Neal décide de gonfler un peu le résultat en lançant un autre dé. C'est un 4, ce qui fait passer les dégâts à 7, mais comme Neal se sent en veine, il relance les dés et obtient cette fois un 7. C'est impair, donc Cage ne subit aucun dégât de cette attaque.

En termes techniques

Générer une charge mineure : Mettre en jeu une petite somme d'argent, risquer une blessure légère ou une humiliation. Pour gagner une charge, il est nécessaire que ce soit toi qui provoque cette situation, en t'exposant volontairement au conflit, et que tu n'utilises pas la Magie pour en changer le résultat.

Générer une charge conséquente : Comme pour les charges mineures, mais avec une prise de risque inconsidérée et des enjeux beaucoup plus importants, du genre blessure grave ou risque de mourir. S'engager dans un combat planifié par tes soins, ça ne compte pas, mais sauter à la gorge d'un assaillant ou n'offrir aucune résistance durant un combat, ça marche. Le risque doit être réel et délibéré. Mélanger une capsule de poison à un énorme pot de sucre, c'est beaucoup trop gentil vu les faibles chances de tomber sur le poison. Si le risque est de moins de 10%, on considère que ce n'est pas suffisamment dangereux pour gagner une charge conséquente. Jouer à la roulette russe, c'est déjà mieux, mais jouer avec un flingue que tu penses chargé d'une seule balle, alors qu'il n'en contient aucune ou que son cran de sureté est toujours verrouillé, ça ne rappporte rien.

Générer une charge majeure : En plus de la tienne, il faut mettre au moins dix autre vies en danger de mort, et tout ça pour des prunes. Des passants innocents frappés par une course-poursuite à toute allure ? Ça ne compte pas, car ce n'est pas un contexte provoqué. Jouer ta vie et celle de dix personnes sur un quitte ou double, ça s'en rapproche déjà plus. Si tu veux vraiment gagner cette charge, mises la vie d'une personne que tu aimes en plus de la tienne.

Tabou : Laisser quelqu'un prendre un risque à ta place. Avise-toi de te planquer derrière un de tes potes, sous prétexte de surveiller ses arrières ou une connerie du genre, et tu perds toutes tes charges. Dans le même genre, mettre en danger la vie des autres en restant bien à l'abri, c'est pas dans l'esprit.

Domaine de Magie aléatoire : Un Entropomancien est un Maître de la coïncidence. T'as besoin d'un briquet ? Quelqu'un vient juste d'en faire tomber un sous tes yeux. Tu veux te tirer en vitesse ? Tiens, y'a justement un taxi qui tourne au coin de la rue. T'es dans la merde ? Okay, les deux flics en patrouille là, ils devraient pouvoir t'aider.

Charges de départ : Les nouveaux Entropomanciens débutent avec 4 charges

Conseils pour les charges : Un macchab' a généralement du mal à conserver ses charges au jour le jour, car il doit les dépenser pour se tirer des plans foireux dans lequel il se fourre constamment. Malgré cela, en l'espace de huit jours, il devrait être en mesure d'accumuler entre 3 et 7 charges mineures, ainsi qu'une charge conséquente. Toutes les autres auront sans doute été dépensées, pour se remettre des embrouilles les plus douloureuses de la semaine.

Formules mineures d'Entropomancie

Un avant-gout de chaos

Coût : 1 charge mineure

Effet : La cible du sort subit un malus de -10% sur sa prochaine action. Pour toute charge que tu dépenses en plus, tu peux abaisser sa compétence de 10% supplémentaires.



MAUVAIS OEIL

Coût : 1 charge mineure

Effet : Le Blast de l'Entropomancie, celui qui réduit la peau en lambeaux, qui dessine des motifs et des lettres, qui couvre de symboles le corps de ta victime… Il est possible de parier avec le « Mauvais œil » pour causer plus de dégâts. Si le premier jet est réussi, tu peux choisir de relancer et d'ajouter un dé, si le résultat est pair. Si c'est impair, le sort ne fait aucun effet et tu perds ta charge. Pour ce genre de pari, tu peux choisir d'ajouter jusqu'à 5 dés, même en les jouant un à un, du moment que le résultat est toujours pair. Dès que tu tombes sur un score impair, le jeu s'arrête.

LEVER LE VOILE

Coût : 1 charge mineure

Effet : Cette formule te permet d'invoquer un démon qui pourra te parler par télépathie. Les démons et les règles d'invocations sont expliqués en détail dans le supplément fourni avec l'écran. Souviens-toi juste qu'avec ce sort, tu ne contrôles pas l'esprit que tu as appelé, pas plus que tu ne peux t'en débarrasser si ça tourne au vinaigre, mais la Formule conséquente « Une cage pour les morts » peut être utilisée pour contrôler le démon.

LA CHANCE SOURIT AUX IMBECILES

Coût : 2 charges mineures

Effet : Ce sort te permet de relancer un échec que tu viens de faire, même s'il s'agit d'un double ou d'un critique. Si ça se produit en combat, ça ne te coûte pas d'action.

Exemple : C'est au tour de Neal le Macchab, qui tire sur quelqu'un, rate son jet et décide d'utiliser ce sort pour relancer. S'il réussit son sort, il peut à nouveau lancer les dés avant le prochain tour.

Ce sort est très puissant, mais il souffre de quelques restrictions. Déjà, il ne peut être utilisé pour relancer un jet raté de ce même sortilège. Dans l'exemple précédent, si le sort de Neal avait échoué, il n'aurait pas pu en utiliser un autre pour réagir à cet échec, qui n'était déjà qu'une tentative de rattrapage pour son tir pourri. Impossible de relancer les dés plus d'une fois. Si Neal réussit son sort, relance les dés et échoue à nouveau, il ne pourra pas réutiliser ce même sort. Et pour finir, tu ne peux l'utiliser que pour tes propres plantages, en le lançant sur toi et sur personne d'autre.

CULOT PARE-BALLE

Coût : 2 charges mineures

Effet : Ce sort défensif ne fonctionne que contre les attaques physiques. Il ne protège pas de la Magie, mais tout coup de poing, coup de pied, tir, morsure, coup de couteau ou tentative de roulé boulé acrobatique ninja, a 50% de chance d'échouer tant que le sort fonctionne. Si quelqu'un réussit son attaque sur toi, lance un dé : si le résultat est pair, les dégâts de l'attaque sont purement et simplement réduits à zéro. Là non plus, impossible de lancer ce sort sur quelqu'un d'autre.

Ce sort dure un nombre de rounds équivalent aux unités de ton jet. Si tu fais 26, il durera 6 rounds. Si c'est 45, il durera 5 rounds. Si tu fais… Hum ? Tu as compris, d'accord.

Juste un truc : lorsque tu es protégé par ce bouclier mystique, tu ne peux gagner aucune charge.

UN DOUBLE SINON RIEN

Coût : 3 charges mineures

Effet : Ce sort te permet d'ajouter à ton prochain jet, un bonus égal au jet que tu viens de faire pour lancer le sort, arrondi à la dizaine inférieure. Par exemple, si tu réussis ce sort avec un 41, tu obtiens un bonus de +40% pour ton prochain jet. Avec un 19, c'est juste 10% de bonus. Pour le prix de deux charges mineures supplémentaires, tu peux lancer cette formule sur quelqu'un d'autre situé dans ton champ de vision.

Formules de sort conséquentes d'Entropomancie

Le regard qui tue

Coût : 1 charge conséquente
Effet : Ça, c'est le Blast conséquent des Entropomanciens. Contrairement au « Mauvais Œil », tu ne peux pas parier pour obtenir des dégâts supplémentaires, mais vu que cette version ne coûte qu'une charge conséquente, tu n'en as pas besoin…

Appel longue-distance

Coût : 1 charge conséquente
Effet : Pense très fort à quelqu'un, puis décroche un téléphone, compose le 1 et appuie sur les dix premiers chiffres qui te viennent à l'esprit. Près de la personne que tu essaies de joindre, le premier téléphone à portée de main se mettra à sonner, que ce soit une cabine, un portable ou n'importe quoi qui sonne ou qui vibre. S'il n'y a pas de téléphone suffisament proche pour que ta cible puisse l'entendre, le sort échoue, mais tu ne perds pas ta charge.

Une cage pour les morts

Coût : 1 charge conséquente
Effet : Ce sort te permet de contrôler un démon invoqué. Vu que les démons sont tous de petits salauds rancuniers, contrariants, du genre à faire de leur mieux pour te baiser la gueule, même s'ils n'ont rien à y gagner, tu devrais faire très (très) attention aux demandes que tu formules.

Veine de cocu

Coût : 1 charge conséquente
Effet : Ce sort réduit à zéro tous les dégâts que vient de t'infliger une source unique, pour peu que tu trouves une coïncidence susceptible d'expliquer le cafouillage. Alors en fait, c'était une balle à blanc ? Pas mal oui, ça peut marcher. Le tireur a eu une hémorragie cérébrale juste avant de presser la détente ? Mais bien sûr… Fais confiance à ton meneur de jeu pour te refuser les coïncidences douteuses. Et non, ce sort ne peut pas être utilisé pour empêcher les désagréments d'un gain de charge Magique – trop facile.

Change le monde

Coût : 2 charges conséquentes
Effet : Ce sort provoque un léger changement de l'Histoire, qui ne peut affecter que les événements survenus depuis le dernier lever de soleil ou coucher – le plus récent des deux. Quelques Adeptes de l'Entropie expliquent cette capacité, par le fait qu'il existe un nombre infini d'univers alternatifs, entre lesquels ils peuvent faire de rapides sauts pour retrouver un fusil à pompe balancé dans le coffre de leur voiture, vérifier le numéro de leur billet de loterie, gagner un jambon, etc. D'autres Adeptes pensent que l'Entropie rend la trame de l'Histoire suffisamment lâche, pour qu'en tirant les bons fils au bon moment, il soit possible d'en défaire quelques uns dans le passé récent. Ce sort ne permet ni de ramener des morts à la vie, ni de gagner des millions de dollars, car ce sont des changements trop importants – pour toi, tout du moins. Par contre, il peut servir à réparer des dégâts et tu peux, par exemple, recouvrer autant de points de blessure que le résultat de ton jet. Ton meneur de jeu reste seul juge des incidents que tu pourras arranger avec ce pouvoir. En général, les changements qui auraient des effets en cascade sont moins acceptable, que ceux dont les conséquences font encore partie du futur au moment où tu lances ce sort. Par exemple, se souvenir rétroactivement que tu as mis un fusil à pompe dans le coffre de la voiture, c'est correct si tu ne l'a pas utilisé jusqu'à présent, mais ça devient impossible si tu t'es battu il y a une heure et que tu aimerais y retourner avec ce même fusil avec toi.

J'ai gagné !

Coût : 2 charges conséquentes
Effet : Ce sort te permet d'ajuster rétroactivement ton niveau de compétence au résultat que tu viens d'obtenir sur le jet d'une action. En d'autres termes, tu peux prendre un jet raté et en faire un succès, sans en changer le résultat. En combat, il peut être utilisé en réaction à un jet raté sans changer l'ordre de l'Initiative.

Exemple : Tu es en pleine baston et tu tentes de faire une super attaque de karaté. Tu obtiens un lamentable 78, mais tu décides de lancer « J'ai gagné ! » sur cette attaque pour transformer ce 78 en réussite, et infliger 15 points de dégâts. Pour une fois que tu seras heureux de tomber sur un 99… Tu retrouves tes compétences de combat habituelles dès le round suivant. Le seul résultat qui résiste à ce pouvoir, c'est le tout-puissant 00. Pour des raisons qui nous échappent, ce genre de catastrophes ne peut être réparée.

Coup de bol

Coût : 3 charges conséquentes
Effet : Tu deviens incroyablement chanceux pour la journée : toutes tes compétences et caractéristiques augmentent de +10% pendant 24 heures.

Effets majeurs d'Entropomancie

Avec une charge majeure, tu peux changer l'histoire de façon vraiment notable, gagner le gros lot de 20 millions de dollars, éviter l'embuscade qui a tué tes amis, empêcher le chauffard bourré de buter ton père, et donc empêcher ta mère de se remarier avec cet enfoiré qui t'a tabassé quand tu étais gosse… Vache, ça donne le vertige, toute cette chaîne d'événements ! En général, plus le changement se produit loin dans le passé, plus la réussite est ardue et plus les répercussions sur le présent risquent d'être vraiment terribles. Entre nous, oublie tout de suite de faire gagner la guerre à Hitler – d'autres y pensent à ta place. Les Ascensions ne peuvent être affectées par ce pouvoir, si elles se sont déjà produites au moment où tu lances le sort. Leurs effets étant permanents, toute tentative de changer une Ascension historique se soldera par une simple déformation, mais au final, la même personne fera son Ascension, au même moment, et avec le même Archétype que prévu.

Les bruits qui courent…

Un jeune Entropomancien perturbé du nom d'Ollie Fayette, utiliserait ses pouvoirs à Las Vegas pour tricher aux jeux de hasard et se faire un max de blé. Les casinos l'ont rapidement repéré, et comme il n'a pas l'âge de jouer, ils ont une excuse toute trouvée pour l'empêcher de rentrer. Mais lorsqu'il aura l'âge de parier légalement, ils seront bien emmerdés. S'il est encore en vie, bien sûr. Entre nous, s'il continue à utiliser ses pouvoirs aux tables de poker illégales, il ira pas bien loin.

LES EPIDEROMANCIENS

Les équarrisseurs, les écorcheurs

Tu sais que la vérité coule dans tes veines. Laisse-la jaillir. Personne ne voit ce que tu es vraiment, tant que tu portes ce masque sanglant de douleur. Ouvre-toi. Ton corps est ton temple. Pille-le.

Ça a commencé par les coupures. Tu t'es fait larguer, tu es devenu obèse, tu t'es fait braquer ta caisse… Tu sais plus trop comment c'est venu, mais tu t'es levé en pleine nuit et tu es allé prendre un couteau dans le tiroir de la cuisine. Ou dans la salle de bains, pour taxer une des lames de rasoir de ton vieux.

Tu as commencé doucement. Des petites entailles, à l'intérieur des cuisses. Des coupures sur les avant-bras. Des lacérations sur la poitrine.

Couper, ça te donne le contrôle. Tu a appris qu'une seule chose était vraie : ton corps. Ce n'était pas du suicide, c'était tout le contraire. Sauf qu'il n'y a pas pas de mot pour ça.

Qu'est-ce qu'il a dit déjà, ce connard prétentieux de l'hôpital ? Un comportement de compensation ? Tu parles. Il a tenu à en parler davantage, il t'a placé dans un groupe d'entre-aide, il t'a présenté à d'autres personnes qui se mutilaient aussi…

Mais il n'a pas pu t'en sortir. Personne n'a pu.

Certaines personnes arrêtent de se couper. Toi, tu as plongé. Tu te coupais même quand tu n'en ressentais pas le besoin. Parfois, le sang coulait, et tu te mettais à parler d'une voix qui n'était pas la tienne. Une voix chargée de pouvoir. Tu as appris à l'utiliser, ce pouvoir. Tu as découvert que tu pouvais te taillader sans la moindre lame, par ta volonté seule. Une volonté faite chair. La volonté et le sang, enfin libéré.

Alors tu as compris que ce que tu faisais, tu pouvais le faire aux autres.

Maintenant, tu as passé le stade des petits découpages. Tu es au-delà de ça, au-delà de toi-même. Tu parles plus qu'avec cette voix puissante. Tu ne te souviens même plus du son de l'ancienne.

A présent, tu es fort. Ni vulnérable, ni faible. Ni largué, ni obèse. Tu es tout ce que tu n'as jamais osé pouvoir devenir un jour.

Le paradoxe de l'Epidéromancie, c'est qu'elle crée à partir de la destruction, forge par l'auto-mutilation. Elle ne peut te guérir des dégâts que tu t'infliges pour obtenir des charges. Pour un Edidéromancien, l'aboutissement, c'est de se saigner à mort.

Style de Blast en Épidéromancie

Les équarrisseurs attaquent les gens en déformant leur corps. Ils peuvent te coller une baffe et t'arracher la moitié de la peau du visage. Te coller un grand coup de poing dans le bide et te faire tomber les deux pouces. T'attraper par le bras et en arracher une pleine poignée de viande. Te saisir par les… Hum. Tu n'as pas envie de savoir.

Le point faible de ces attaques, c'est le contact que l'Épidéromancien doit établir avec sa victime. Tu peux combiner un sort avec une attaque au corps-à-corps, comme tu peux simplement essayer de la toucher pendant un combat, sans vraiment la frapper. Si tu combines le sort avec un corps à corps, il faut d'abord savoir si le coup de poing ou de pied a touché. Si oui, ta cible encaisse les dégâts et tu lances les dés pour voir si le Blast passe dans la foulée. Si tu veux juste toucher quelqu'un sans le blesser, tu lances tout de même ton attaque au corps à corps, mais tu hérites d'un bonus de +20% : il est beaucoup plus facile de toucher quelqu'un que de le frapper.

Ce Blast est l'une des seules attaques Magiques que l'on peut esquiver, mais l'Adepte a tout de même la possibilité de choisir où le Blast va faire des dégâts. Vu que tu choisis la zone, tu peux casser une jambe, tordre un poignet, faire lâcher une arme à feu…

Dernière remarque : tu ne peux combiner un Blast qu'avec une attaque visant une cible unique. Si tu divise tes compétences de combat entre plusieurs opposants, ou si tu attaques une personne plusieurs fois de suite, tu ne peux pas ajouter le sort à l'attaque car ta concentration est trop fragmentée.

En termes techniques

Générer une charge mineure : T'infliger une petite blessure causant au moins 3 points de dégâts. Pour te donner un ordre d'idées, 3 points, c'est un type qui se manque avec un marteau ou qui se coupe en épluchant les légumes.

Générer une charge conséquente : Fais-toi mal délibérément. Lance deux dés, fais le total et subis la somme en points de dégâts. Si tu fais 47, tu prends 11 points, et si tu obtiens un double, ajoute 3 points au total.

Générer une charge majeure : Inflige-toi une grave blessure permanente, telle que la perte d'une main, du nez, des oreilles, d'un œil… N'importe quoi qui modifie tes caractéristiques ou tes compétences. Si tu préfères, tu peux également t'infliger des tortures terribles qui ne laissent aucune trace apparente, mais qui t'affaiblissent de façon permanente. Boire de l'acide par exemple. Dans ce cas, lance les dés et encaisse les dégâts du résultat du dé – si tu obtiens 45, tu prends 45 points. Tu ne peux pas utiliser le flip-flop, mais en cas de jet monstrueux, la décision finale appartient au meneur de jeu. Tu ne peux pas récupérer directement les points perdus, mais tu peux augmenter ta caractéristique de Corps pour récupérer d'autres points. Cette règle simule le fait que tu améliores d'autres parties de ton corps, laissant s'affaiblir celles qui sont atteintes. Tes points ne peuvent bien sûr pas dépasser ta caractéristique de Corps, moins les points que tu as perdus pour obtenir la charge majeure. À ce sujet, parles-en avec ton meneur de jeu, des fois qu'il te laisse négocier la perte de points dans tes caractéristiques plutôt que dans tes points de blessure.

Tabou : Si tu laisses quiconque modifier ton corps, tu perds toutes les charges que tu possédais à ce moment-là. Cela comprend les visites chez le médecin ou le dentiste, se faire percer les oreilles, s'offrir une manucure ou une coupe de cheveux : tout ce qui change ton corps. On comprend mieux que la majorité des Épidéromanciens s'arrangent pour faire coïncider leurs rendez-vous beauté avec leur périodes creuses. Ou qu'ils se fassent les ongles des pieds eux-mêmes.

Domaine de Magie aléatoire : Les équarrisseurs peuvent altérer les corps, rien d'autre. D'un point de vue général, c'est le style de Magie le plus pragmatique et le plus terre-à terre de tous. Avec eux, pas de philosophie éphémère : uniquement des effets sur la chair, le sang et les os. Cette École fonctionne aussi bien sur les gens que les animaux.

Charges de départ : Les nouveaux Épidéromanciens démarrent avec 5 charges et un corps en relativement bon état.

Conseils pour les charges : Selon la vitesse à laquelle il guérit, un mage de la chair peut générer un bon paquet de charges. En moyenne, il lui faut une semaine pour guérir des blessures provoquées par 4 charges mineures ou une conséquente, le tout sans premiers secours. Si tu as les moyens de bander la blessure toi-même, tu peux aller bien plus loin, dans les limites de ta compétence Premiers Soins et du degré de gravité des blessures infligées.

Formules mineures d'Épidéromancie

DEFORMATION

Coût : 1 charge mineure

Effet : Derrière ce joli nom se cache le Blast mineur de l'Épidéromancie. Pour pouvoir le lancer, tu dois déjà toucher ta cible – non, pas forcément sa peau, ses vêtements suffisent. Du moment

que tu ne divises pas ta compétence d'attaque, tu peux combiner ce sort avec une attaque au corps à corps et si ton jet est réussi, tu lances immédiatement les dés pour gérer le Blast. Tu peux également te contenter de toucher ta victime en faisant un jet de Bagarre, ou de toute autre compétence de combat, avec un bonus de +20%. Ton sort est géré par un second lancer, qui est le seul à causer des dégâts.
Tout sort de « Déformation » réussi peut être concentré sur une partie du corps spécifique, en vue de faire tomber ton adversaire ou de lui faire lâcher son arme, selon la zone visée. Attention, viser ne signifie pas que tu peux tuer instantanément quelqu'un en visant la tête ou le bulbe rachidien : la victime encaissera juste les dégâts d'une crise cardiaque ou d'une légère attaque cérébrale, mais elle n'en mourra pas.

REGENERATION
Coût : 1 charge mineure
Effet : Lorsque tu utilises ce sort, lance un dé : la cible regagne un nombre de Points de Résistance égal au résultat. Tu peux l'utiliser sur quelqu'un d'autre et réparer toutes sortes de blessures, que la cause en soit physique ou Magique. Si tu l'utilises sur toi-même, tu ne peux guérir que les blessures qui t'ont été infligées par autrui, et non les dégâts que tu as provoqués pour obtenir des charges.

LA CHAIR EST A MES ORDRES
Coût : 1 charge mineure
Effet : En lançant ce sortilège, tu obtiens un bonus de +10% à ta Vitesse ou à ton Corps, jusqu'à ce que tu ailles dormir. Si tu choisis de booster ton Corps, cela ne t'apporte pas de points de blessure supplémentaires, et ce sort n'a pas non plus d'effets rétroactifs : seuls les jets effectués après le lancement du sort sont ainsi concernés par le bonus.

OBSTINATION
Coût : 1 charge mineure
Effet : Ce sort t'ôte le besoin de domir pour la nuit à venir. Tu te sens vif et particulièrement en forme durant les seize premières heures, puis juste en forme pendant les huit suivantes.

MIROIR MENTEUR
Coût : 2 charges mineures
Effet : Tu peux modifier ton apparence, jusqu'à ce que tu ailles te coucher. Les changements ne sont que superficiels et d'ordre cosmétique : peau, cheveux, couleur des yeux, ainsi que quelques changements mineurs sur la taille ou les traits. Rien d'assez puissant pour copier les traits de quelqu'un d'autre, à moins de lui ressembler déjà, mais tu peux créer une légère ressemblance et être pris pour lui, enfin de loin.

DEFORMATION MAJEURE
Coût : 3 charges mineures
Effet : La version de base de « Déformation » ne fait que des dégâts qui peuvent être guéris. Celle-ci n'inflige pas de dégâts au corps : elle le déforme. On peut l'utiliser pour sceller une bouche, des narines ou des paupières, coller un bras au flanc, souder des pieds ensemble… Le sort ne provoque aucun dégât, mais ces changements ne se résorbent pas naturellement. Bien sûr, la victime peut toujours utiliser la chirurgie. Comme pour la version de base, tu peux lancer « Déformation majeure » dans la foulée d'un coup ou simplement toucher ta cible, puis lancer le sort. La zone d'effet est à peu près équivalente à la paume de ta main.

Si tu scelles la bouche et le nez de quelqu'un, il commence à suffoquer jusqu'à ce qu'une ouverture soit pratiquée, pour qu'il puisse respirer à nouveau. Comme indiqué dans les règles de strangulation, une personne peut se passer d'oxygène pendant un nombre de secondes équivalent à son score de Corps. Après, elle s'évanouit, et elle meurt.

FORMULES CONSÉQUENTES D'ÉPIDÉROMANCIE

COMME L'EAU QUI DORT
Coût : 1 charge conséquente
Effet : Ce sort défensif puissant permet à ton corps de se déformer, puis de se reformer pour s'adapter aux dégâts infligés. Les balles traversent ton corps sans provoquer autre chose qu'un vague remous. Les coups de couteau se referment aussi sec et sans laisser la moindre trace, comme si ton doigt effleurait la surface de l'eau. Pour toi, c'est la routine, mais tous les autres spectateurs sont bons pour un Test de Surnaturel de rang 3.
En terme de jeu, les dommages de toute attaque physique sont réduits au seul chiffre des dizaines, c'est-à-dire de 1 à 10 points au maximum. Si ton adversaire te tire dessus avec un 54, tu ne prends que 5 points de dégâts. Si un type te fonce dessus et t'avoine à grands coups de tronçonneuse à 05, il devrait t'infliger 24 points de dégâts — 10+5, +3 pour sa taille, +3 pour son poids, +3 pour son tranchant — mais puisqu'il a fait 05 sur son jet, il ne te cause que 10 points.
Ce sort débute au round dans lequel il est lancé, mais il n'affecte pas les attaques effectuées par ceux qui possèdent un meilleur score d'Initiative que toi. Si quelqu'un te tire dessus et que tu lances le sort plus tard durant le même round, tu subis donc quand même les dégâts de son tir. Ce sort dure deux rounds en plus du premier, soit un total de trois rounds – ou deux rounds et demi, si tu veux faire ton malin avec ton Initiative pourrie. Dans tous les cas, passé le premier round, tu n'as plus besoin de te concentrer sur le sort passé et tu peux agir librement.

CHANGE-FACE
Coût : 1 charge conséquente
Effet : Avec ce sort, tu peux changer de façon permanente un aspect de ton apparence : gagner ou perdre jusqu'à 10 centimètres, changer la forme de ta bouche, de ton nez ou de tes yeux, changer la couleur de ta peau, de tes yeux ou de tes cheveux, etc. Inutile de te dire que non, ça ne marche pas avec les empreintes digitales ou rétiniennes. Si tu te sens prêt à t'asseoir et à te goinfrer pendant deux heures, tu peux également gagner jusqu'à 15kg, tout comme tu peux en perdre jusqu'à 15, si tu as un gros sac pour lourder la masse que tu viens de transférer.
Si tu as une compétence du style Être beau ou Avoir un sacré cul, tu peux l'augmenter ou la réduire de 5% chaque fois que tu utilises ce sort, et de façon permanente. Attention, bien que l'apparence soit liée au Corps, ce sort ne te permet pas d'augmenter une compétence basée sur l'apparence, au-delà de ta caractéristique d'Âme. Pourquoi ? Parce qu'avec une Âme de 30, tu as trop des goûts de chiotte pour imaginer un joli cul à 45%.

UN CORPS D'ACIER
Coût : 1 charge conséquente
Effet : Lorsque tu lances ce sort, tu gagnes de façon permanente 3 points de blessure supplémentaires. Cela n'augmente pas ta caractéristique de Corps, mais tu peux utiliser ce sort pour augmenter tes points de blessure au-delà de ton score de Corps. En fait, tu peux monter jusqu'à 250 points, après quoi le sort ne te sert plus à rien.
Si tu lances le sort alors que tu es blessé, cela ne guérit pas la blessure, mais ton corps deviendra suffisamment résistant pour qu'elle paraisse tout de suite moins grave. Ce sort ne peut être lancé que sur toi-même.

PROUESSE SURNATURELLE
Coût : 1 charge conséquente
Effet : Ce sort peut être utilisé pour augmenter ta caractéristique de Corps ou de Vitesse de 5 points, de manière permanente. Si c'est le Corps qui obtient les 5 points, tu ne gagnes pas de Points de Résistance supplémentaires, et aucune de ces deux caractéristiques ne peut être augmentée au-delà de 85% grâce à ce sort.

CHAIR A MODELER
Coût : 1 charge conséquente
Effet : Vilain grand-frère de « Déformation », ce sort est la ver-

sion conséquente du Blast de l'Epidéromancie. Il fonctionne exactement comme son cadet, mais les dégâts sont beaucoup, beaucoup plus atroces. Allez, fais fonctionner tes méninges, petit pervers.

CAMELEON

Coût : 2 charges conséquentes
Effet : Pendant vingt-quatre heures, tu peux devenir le clone de quelqu'un. Le clone physique s'entend : ce sort ne copie ni la voix, ni les souvenirs, ni les compétences et autres attitudes. Si tu possèdes une partie de son corps, ne serait-ce qu'un cheveu ou une rognure d'ongle, les effets du sort peuvent durer jusqu'à 168 heures, soit sept jours. Tu peux arrêter le sort quand tu veux, mais une fois interrompu, tu devras le relancer entièrement et dépenser les charges qui s'imposent. Pour que la transformation soit complète, il faut compter dix minutes de préparation.

DESSECHEMENT

Coût : 3 charges conséquentes
Effet : Tout comme « Déformation » et « Chair à modeler », tu dois toucher ta victime pour lui lancer ce sort. Si ton jet est réussi, tu peux réduire de façon permanente son score de Corps ou de Vitesse, d'un montant égal au total de ton jet. Oui, si tu réussis avec un 45, tu réduis le score de 9 (4+5) et si tu réussis avec un 19, tu le réduis de 10 (1+9) points. Tu peux également utiliser ce sort sur certaines Compétences basées sur le Corps, la Vitesse ou l'apparence. Par exemple, si tu colles un nez crochu à quelqu'un, tu réduis sa compétence Charme. Attention, ça ne signifie pas que tu peux réduire à la fois le Corps et l'une des compétences liées au Corps de ta cible. Par contre, étant donné que personne ne peut conserver une compétence plus élevée que son score dans la caractéristique associée, si tu utilises ce sort sur quelqu'un qui a 55% en Armes à feu et que tu réduis sa Vitesse à 52%, son score en Armes à feu descendra également. Avec ce sort, une perte en Corps n'entraîne pas de baisse des points de blessure.

MAITRE DE MA CHAIR

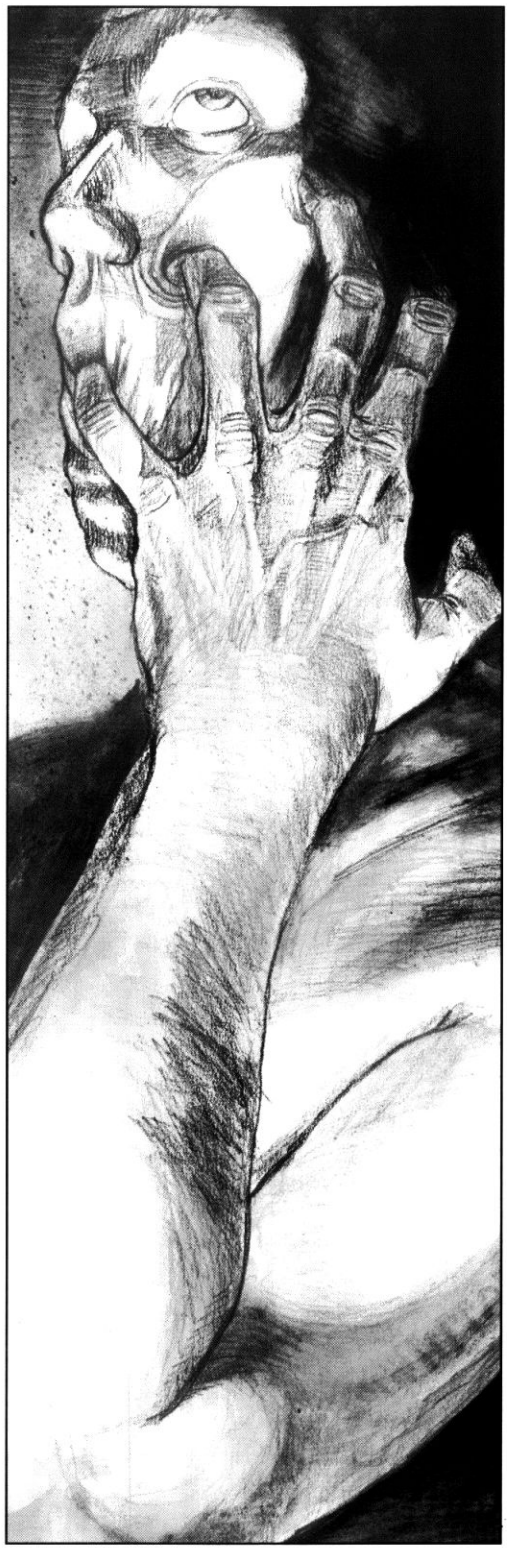
Coût : 5 charges conséquentes
Effet : Lorsque tu lances ce sort, tu augmentes de façon permanente ton score de Corps, de Vitesse ou de Points de Résistance, d'un montant égal à la somme des deux dés de ton jet. Si tu as réussi avec un 12, tu augmentes donc de 3. Si tu as obtenu 49, tu peux augmenter de 13 points. Augmenter son score de Corps ne change pas son total de Points de Résisyance, et réciproquement. Par contre, tu peux dépasser la limite de 85% grâce à ce sort, mais il est toujours impossible de gagner plus de 250 Points de Résistance. Et bien sûr, tu ne peux le lancer que sur toi.

EFFETS MAJEURS D'ÉPIDÉROMANCIE

Retrouver ta jeunesse perdue, gagner la capacité de changer de sexe à volonté sans dépenser de charge, remodeler complétement et de façon permanente ton propre corps ou celui de quelqu'un d'autre… Mais non, n'insiste pas, il est toujours impossible de soigner les dégâts provoqués par le gain de charges d'Épidéromancie.

LES BRUITS QUI COURENT...

Le Monstre a ramassé pas mal de fric en utilisant de la Magie aléatoire, pour guérir des maladies incurables pour la médecine actuelle. Toutefois, ces guérisons demandent souvent l'utilisation de plusieurs charges, et chacune des maladies est suffisament unique pour qu'aucune formule ne puisse toutes les traiter. Tu peux faire une formule pour guérir une des formes de la grippe ou du VIH, mais aucun sort n'est capable de guérir toutes les formes d'une même maladie – et encore moins toutes les maladies. C'était peut-être possible quand les gens étaient moins renseignés sur les affections, mais aujourd'hui, c'est fini.





LES MECANOMANCIENS

LES MÉCANOS, LES HORLOGERS

Tu sais que la vie est rythmée comme le tic-tac d'une horloge. Le passé n'est rien, seul le futur compte. Un futur huilé et cliquetant. Un futur dont tu es l'un des architectes. Les roues dentées, les courroies, les leviers et les engrenages sont la mécanique visible du cosmos.

Tout ça c'est bien joli, mais tellement vieille école… Personne ne s'intéresse à l'horlogerie de nos jours, à moins qu'un vieil oncle fou ne leur ait appris dans leur jeunesse. C'est un reste, une relique, une vieillerie qui tend vers son extinction ou son renouveau.
Mais il y a bien longtemps, c'était cool.

Jadis, Dieu seul sait quand en fait, c'était la juste voie. La première Magie moderne, celle qui tirait un trait sur toutes ces conneries d'ingrédients à la con. Les premiers Horlogers ont fondé leur Magie sur du solide : fini les fées, les sorcières et les loups qui parlent. Ils utilisaient les roues dentées, les engrenages, l'huile, la vapeur, les leviers, les pistons et les ressorts. Des trucs vrais.

A cette époque là, c'était limite. Ces types rejetaient complètement le passé et se tournaient vers un futur imaginaire. Ils pensaient qu'il existait un Ether, un peu comme la Force dans Star Wars, une puissante source secrète qui pouvait faire arriver n'importe quoi, pour peu que tu le veuilles vraiment.

Ils étaient si acharnés qu'ils ont sacrifié leurs propres souvenirs pour faire fonctionner la Magie. Ils ont rejeté leur famille, oublié leurs enfants, pour mener une vie de pure recherche et de pure création. C'était eux, les vrais modernistes. Affranchis des bagages puants d'une époque révolue.

Ils n'existent plus désormais. Plus personne ne pratique cette horlogerie là, hormis de vieux gars puant dans des maisons pleines de chats et de vieux journaux.

Tu es l'exception. Hey, ça te fait quoi ?

Peut-être que tu hais le futur ? Tu as vu jusqu'où ça va aller et tu trouves que c'est un sacré bordel, c'est ça ? Si tu ne peux pas le forger, le monter comme tu l'entends et le réparer sur place, tu n'en veux peut-être pas.

Mais peut-être que tu es le futur… Tu regardes les robots de combat et la nanotechnologie avec intérêt, tu sens venir une nouvelle façon de vivre, quelque chose de terrible. Tu peux dépasser toutes ces conneries par la force de ta volonté, tu peux faire de meilleures machines en alliant la technologie centenaire et la Magie millénaire. Tu peux des trucs qu'aucun fondu du MIT n'aurait jamais imaginé.

Le paradoxe de la Mécanomancie, c'est qu'aujourd'hui, il s'agit d'une vision futuriste reflétée dans le passé, une éthique moderniste qui survie au modernisme. Cette tension lui donne assez d'énergie pour continuer, mais pour combien de temps ? La Magie doit changer ou mourir. Tu pourrais être agent de cette transformation, comme tu pourrais être le dernier praticant d'un art noble et magnifique.

Styles de Blasts en Mécanomancie

Bien qu'il ne leur soit pas difficile de créer des mécanismes capables de tuer des gens rapidement, les Mécanomanciens n'ont pas la possibilité de faire de Blasts. Du coup, être attaqué par un mécanisme n'expose pas toujours à un Test de Surnaturel, mais un Test de Violence de rang 2 reste assez fréquent.

En termes techniques

Générer une charge mineure : Travailler toute une journée sur cette saleté de machine.

Générer une charge conséquente : Abandonner un souvenir mineur de ton passé, un beau jour ensoleillé, une fête de l'école où tu avais fait quelque chose de sympa ou d'utile, à moins que tu n'aies été tabassé pour avoir fait quelque chose de monstrueux et de violent… Si ton meneur de jeu l'estime, cet abandon peut avoir de faibles répercussions sur l'Esprit, l'Âme et la santé mentale. Si c'est l'Esprit ou l'Ame qui sont en cause, lance un dé sous la caractéristique concernée : si tu rates, tu perds 2 à 3 points, à la discrétion du meneur. Si c'est la santé mentale qui est impliquée, fais un Test d'Esprit contre l'Échelle de Folie que ton meneur de jeu juge appropriée à la perte du souvenir en question.

Moins risqué : tu peux obtenir une charge conséquente en t'appropriant un objet non mécanique, porteur de sens mystique ou historique, tel qu'un clairon de Little Big Horn ou une bague ayant appartenue à Raspoutine, et en lui attribuant des propriétés. Note que l'objet et sa propriété doivent être en accord, la bague de Raspoutine peut être parfaite pour survivre à des dégâts ou fasciner les gens, mais elle ne conviendrait pas à aucune activité sans rapport avec le moine russe. De la même façon, le clairon de cavalerie conviendrait à une création musicale ou une aide destinée à tes alliés au combat, mais si tu veux voler, trouve autre chose.

Générer une charge majeure : Abandonner un souvenir majeur ou toute une suite de souvenirs, du genre oublier sa femme, son frère ou un de ses parents. C'est très dangereux, car vu que les souvenirs définissent nos personnalités, abandonner les plus précieux d'entre eux peut te coûter ton Esprit, ton Âme ou ta santé mentale… Selon ce qu'en pense le meneur de jeu, tu devras faire un jet sous ton Esprit ou ton Âme. Si tu réussis, tu ne réduiras la caractéristique en question que de la somme des deux dés, mais si tu échoues, tu devras effectuer un flip-flop sur les dés et perdre le résultat du nouveau pourcentage. Avec un succès à 45, tu ne perds donc que 9 points, mais si c'est un échec, tu en perds 54, ce qui te laisse probablement à l'état de légume. D'un autre côté si tu échoues avec un 71, tu ne perds que 17 points. Vicieux, hein ? S'il s'agit de ta santé mentale, tu effaces automatiquement un Endurci et un Fragilisé sur l'Échelle de Folie qui convient. Si tu es déjà insensible ou fou, le meneur de jeu choisira une autre Échelle de Folie et tu devras cocher un niveau sur celle-ci.

Envie d'un moyen plus sûr ? Mets la main sur une machine qui fonctionne encore et qui a une valeur historique, comme la première égreneuse à coton, la guillotine française qui a décapité son inventeur, le fusil de Lee Harvey Oswald, etc. Les restrictions concernant l'utilisation de charges conséquentes avec des objets s'appliquent de la même façon pour les majeures.

Tabou : Incorporer toute partie fonctionnelle d'une machine communément utilisée après la fin du 19ème siècle. Les téléphones et autres lasers intégrés par exemple, ne fonctionneront que si leurs composants sont utilisés dans un but purement décoratif, structurel ou symbolique. Cela ne signifie pas que tu ne peux pas utiliser des matériaux modernes, boitiers de téléphones portables ou même éléments d'un laser, mais ta création ne doit comporter aucun élément technologique susceptible de fonctionner.

Domaine de Magie aléatoire : Les Mécanos ne peuvent créer d'effets que grâce à des machines, tout particulièrement celles qu'ils ont construites de leurs propres mains. À moins de travailler de concert avec un équarrisseur, un mécano ne peut pas fabriquer de bras mécanique ou autres cyberchoses du genre.

Charges de départ : Vu que les nouveaux Mécanomanciens pratiquent leur Magie depuis au moins un an, on considère qu'ils possèdent déjà des créations mécaniques équivalentes à dix charges mineures ou une charge Conséquente. Des mécanos plus expérimentés peuvent éventuellement démarrer avec beaucoup plus, mais c'est le meneur de jeu qui décide.

Conseils pour les charges : Chaque jour de travail injecte une charge mineure dans le projet en cours. Simple.

Notes : On ne peut pas vraiment dire que les Mécanomanciens « lancent des sorts » comme le font les Adeptes des autres Écoles. Au lieu d'une liste de mécanismes types, mieux vaut une série de conseils et de bons exemples de constructions, qui te permettront d'avoir une base solide et te laisseront ajouter les effets de ton choix, après en avoir discuté avec ton meneur de jeu. Si tu ne trouves pas ton bonheur dans la liste, dégrossis ton idée, parles-en au meneur et vois avec lui si c'est possible ou non. Souviens toi juste qu'il aura le dernier mot.

Des mécanismes mineurs et conséquents peuvent être construits pour effectuer toutes les taches qu'un animal, objet ou machine du 20ème siècle sont capables d'effectuer. Tu peux donc créer des machines capables d'apprendre, d'innover et même de créer, vu que les animaux en sont capables, et qui pourront fonctionner à l'essence, quitter l'atmosphère ou donner l'heure exacte, au centième de seconde près.

Dis-toi que tu as accès à une grande variété de fonctions et de capacités, mais laisse de coté tout ce qui est surnaturel : peu de machines peuvent renverser le cours du temps, te rendre invisible, altérer les probabilités ou communiquer avec des fantômes. Bon, c'est vrai que si tu commences à jouer avec les charges majeures, on peut en reparler…

Les machines ne peuvent pas utiliser d'innovations considérées comme rares ou encore expérimentales à la fin du 19ème siècle– transistors, lampes ou énergie nucléaire par exemple. Là aussi, c'est vers la Magie qu'il faudra se tourner. Après, les styles personnels varient autant chez les mécanos que chez les sculpteurs : l'un peut créer à partir de métaux rouillés, d'ossements et de fils barbelés, tandis qu'un autre préfèrera les lignes propres et élancées du plastique poli. Ne pas utiliser de mécanismes modernes, ça ne t'empêche pas d'employer des matériaux de notre époque, hein. Les objets de l'un peuvent être fantaisistes, ludiques et pleins de couleurs vives, tandis que ceux de l'autre seront plutôt massifs, utilitaires et éclectiques dans les matières. Certains utilisent de l'huile classique, d'autres se servent de vinaigre et de sang…

Si la Mécanomancie prends autant de temps, c'est à cause des expérimentations. Pour des constructions mineures, un minimum d'investissement et d'implication devrait suffire, mais pour des trucs plus importants, il te faudra abandonner des morceaux de ton futur ou de ton passé.

Les machines des Mécanomanciens sont plutôt balèzes dans leur genre. Les tirs d'armes à feu leur font les mêmes dégâts que des attaques au corps à corps, qui font des dommages normaux.

Effets mineurs de Mécanomancie

Machine monomaniaque

1 charge : Construction d'un petit objet capable d'obéir à un ordre simple. L'objet doit être de la taille d'un avant-bras au maximum, ne pas peser plus de 5 kilos et être lié à un ordre dont la longueur maximum, en nombre de mots, reste égale à la somme des deux dés du jet de Mécanomancie. Si tu as fait 22 pour construire cet objet, il pourra comprendre un ordre de 4 mots.

L'objet a 60 points à diviser entre son Corps, sa Vitesse et une compétence unique de ton choix. Son Initiative est égale à la moitié de sa Vitesse. Les machines de ce type sont monomaniaques : elles n'ont qu'une seule fonction, souvent inaccessibles aux machines normales, et peuvent par exemple être programmées pour blesser quelqu'un ou bénéficier de compétences basiques. En général, ces créations servent plus à amuser l'Adepte qu'autre chose, mais elles peuvent rendre des services un tant soit peu pratiques, à l'image des robots vendus au téléachat. Tailler les crayons d'une manière hyper stylée, laver et ranger la vaisselle sans la casser, plier le linge et le poser dans un placard, ce genre de trucs. Les machines mineures ne sont jamais intelligentes. Elles peuvent comprendre des ordres dans la langue de leur constructeur, mais elles ne peuvent rien faire d'autre qu'y obéir, de façon simple et systématique. Un serviteur créé pour trimballer des objets ne pourra pas se battre, quelle que soit sa force physique.

Les objets construits avec des charges mineures ne peuvent dépasser 50% dans leur compétence, 100 en Vitesse et 80 en Corps. De plus, ils ne peuvent posséder de compétence que leur créateur ne possède pas lui-même – un Mécanomancien qui joue du violon peut construire une machine mineure mélomane à ses heures, mais s'il ne sait pas cuisiner, il ne pourra pas fabriquer un petit cordon bleu en tôle ondulée.

Les dégâts causés par une machine sont résolus comme une attaque de corps à corps : un jet pour toucher, la somme des dés en dégâts si réussi. Les mécanismes mineurs ne reçoivent aucun bonus en cas de double, mais le meneur de jeu peut décider qu'un double raté provoque une panne ou un sérieux problème de fonctionnement. Il est également possible de construire des machines intégrant des armes à feu, si ça reste leur seule et unique fonction. Un mécanisme conçu pour tirer ne peut ni recharger son arme, ni se déplacer par ses propres moyens, mais il peut être associé avec d"autres machines qui se chargeront de ces fonctions.

La plupart des appareils mineurs ne fonctionnent que quand ils sont activés. Ton aspirateur automatisé ne se mettra pas en route tout seul s'il sent la poussière : il faudra lui donner l'ordre de faire son boulot. Des appareils d'attaque sont tout à fait capables de protéger une zone donnée, mais pas de faire la différence entre un ami et un ennemi. Si elle est construite pour « tirer sur les gens qui entrent dans l'atelier », ta machine pointée vers la porte se mettra à tirer sur tout ce qui entre, sans se préoccuper de qui ou de quoi il s'agit. Si ça peut te donner d'autres idées, dis-toi que certaines machines peuvent effectuer leur action en continu.

AMELIORATION

1 charge : Pour chaque charge mineure supplémentaire que tu dépenses sur ce genre d'objet, tu peux le rendre plus lourd d'environ 1,5 kilo, l'agrandir proportionnellement et répartir 10 points supplémentaires entre son Corps, sa Vitesse et le score de sa compétence.

Effets conséquents de Mécanomancie

MACHINE COMPLEXE

1 charge : Construction d'un objet de la taille d'un être humain, avec 120 points à répartir entre son Corps, sa Vitesse et sa compétence. Les machines de ce type ne sont pas conscientes, mais elles sont capables d'apprendre certaines choses et disposent d'une faculté d'autonomie et d'initiative réduite. Grosso modo, elles ont le niveau intellectuel d'un bon chien, en sensiblement moins curieux. Elles comprennent tout, mais au pied de la lettre, et ne sont capables de parler que pour utiliser leur compétence ou répéter ce qu'on leur a dit. Par contre, toutes possèdent les sens et les perceptions dont elles ont besoin pour accomplir leurs fonctions.

Les mécanismes de ce type peuvent être construits pour posséder des compétences que n'ont pas leur créateur, du moment que ces aptitudes sont appropriées à une machine ou à une créature vivante. Toujours aucune compétence paranormale, rien qui soit spécifique à un Adepte ou un Avatar, pas de vision des auras, etc.

Si ta machine possède une compétence d'attaque, ses jets seront résolus comme des attaques de type arme à feu, sans augmentation des dégâts. Si elle n'est pas conçue avec une compétence d'attaque spécifique, elle pourra tout de même improviser une technique et attaquer avec un score de 15%, pour peu que tu lui donnes un ordre très explicite. Attaque Bioman, attaque ! C'est trop vague. Allez Bioman, attrape-le, écrase-le jusqu'à ce qu'il meure ! Là, c'est beaucoup mieux.

En combat, les machines complexes ont une Initiative égale à leur Vitesse.

Un mécanisme de ce genre peut ressembler à un être humain ou à un animal, sans le moindre coût supplémentaire. Si tu veux te créer une ravissante poupée customisable, il te faudra réussir un Test d'Âme pour lui donner une compétence du style Belle gueule ou Sacrée calandre, à un score égal au résultat de ton jet.

Si tu choisis de te concentrer sur l'aspect efficace de ta machine, au détriment de son look, tu pourras répartir 20 points supplémentaires entre ses caractéristiques et ses compétences – mais bon, elle aura juste l'air d'un gros monstre mécanique, du genre qui fait un peu peur quand même.

MINIATURISATION

1 charge : Réduis la taille de ton mécanisme à un quart de sa taille normale, sans diminuer sa résistance ou sa force, pour chaque charge que tu dépenses. Tu peux le faire 10 fois au maximum.

AMELIORATION

1 charge : Pour chaque charge dépensée, ajoute 20 points de compétences ou de caractéristiques à ta machine d'apparence humaine ou animale – 25 points si tu as négligé l'aspect esthétique de la chose.

CONSCIENCE

1 charge : Ta machine devient consciente d'elle-même et de ce qui l'entoure. Elle peut développer un sens esthétique, une forme de créativité, une morale – au terme d'un enseignement de type parental correct – et même une faculté d'apprentissage autonome. Ses scores d'Esprit et d'Âme ne sont que de 10% au départ, mais ils pourront être améliorés grâce à des Points d'Expérience ou des charges supplémentaires, à un taux laissé à la discrétion du meneur de jeu.

Effets majeurs de Mécanomancie

Quelles que soient tes intensions et tes buts, tu peux créer une forme de vie, voire une copie d'un proche décédé, avec assez de réalisme pour que personne ne fasse la différence. De telles créatures sont conçues avec 380 points à répartir entre Esprit, Corps, Vitesse et Âme. Certaines oeuvres majeures peuvent également contenir des essences immatérielles ou des êtres paranormaux matériels, que ce soit en les incorporant – comme le Soldat Fantôme de Li Piyian, qui n'était rien d'autre qu'un corps d'accueil mécanique pour démons – ou en les emprisonnant à l'intérieur, à l'image de Gullyhooter, la Grosse Bertha américaine créée en 1955 pour mater les émeutes.

EXEMPLES DE MÉCANISMES

LA CAISSE A OUTILS SOLITAIRE

On doit cette petite saloperie à un certain Gus Schivitz, Mécanomancien visiblement dérangé de son état. On a longtemps cru qu'elles avaient toutes été détruites, mais c'était compter sans leur horrible particularité : si un seul de ces trucs t'échappe, tu peux potentiellement te retrouver avec des millions de ces ordures dans la nature. Comme les virus, les Caisses à outils se reproduisent d'elles-mêmes.

Les Caisses à outils solitaires tiennent leur nom de leur aspect : de vieilles boites en métal, grosses comme une miche de pain, avec la forme très approximative d'une maisonnette et en guise de fond, une cavité garnie de tenailles, de pinces coupantes et d'outils de bricolage. En gros, une monstrueuse langouste rampante, tout juste bonne à se traîner péniblement pour chercher du métal. Quand elles finissent par en trouver, les Caisses se mettent à le creuser, à le modeler et à le découper en vue de former les pièces dont elles ont besoin… pour créer une nouvelle Caisse à outils solitaire. Les Caisses travaillent en rythme, à la façon d'usines miniatures grotesques. Ça pourrait avoir un côté comique, mais vu la vitesse à laquelle ces saloperies travaillent, on perd vite le sens de l'humour. En une demi-heure, une nouvelle Caisse est opérationnelle.

Lentes, faibles, faciles à réduire en pièces, les Caisses à outils solitaires n'ont visiblement rien de très effrayant, mais les Marchands de sable leur font la chasse comme des damnés, vu qu'elles constituent une menace pour le Grand Secret Magique nettement plus concrète que la plupart des Machines plus intelligentes.

Pourquoi ? Tout simplement parce que les Caisses à outils ne se limitent pas à se reproduire une fois : elles se clonent, elles recommencent, et leurs clones font exactement la même chose de leur côté. Leur taux de reproduction est donc exponentiel, et même si beaucoup Caisses ne trouvent pas suffisamment de métal pour se reproduire, même si certaines finissent par s'attaquer et se détruire entre elles, dis-toi bien qu'une seule de ces merdes peut transformer une casse automobile en un termitière grouillante, le tout en une seule nuit.

Tiens, supposons que tu fasses comme ce brave Gus en 1964 : aller dans une casse à minuit et lâcher une Caisse (ahem). Une demi-heure plus tard, il y a toutes les chances que ta Caisse se soit reproduite et gambade joyeusement avec son bébé Caisse. À partir de là, même en comptant quelques tentatives ratées, il y aura entre 600 et 1200 de ces saloperies au lever du soleil, et si rien ne les a arrêtées avant l'ouverture des grilles à huit heures, les pauvres vendeurs de voitures de Pittsburgh seront accueillis par 20 000 à 40 000 machines…

La seule bonne nouvelle, c'est qu'elles ne font rien d'autre que se reproduire bêtement. Tant qu'il y a du métal à moins d'un kilomètre, elles se traînent, elles grignotent et elles se dupliquent.

Corps 5
Vitesse 5
Compétence : Trouver du métal et se reproduire, 50%
Coût total : 1 charge mineure

LE SUVIRUS

Comme la Caisse à outils solitaire, cette machine peut se reproduire,mais elle peut faire plus que ça. Elle peut conduire une voiture. Enfin, elle peut conduire un 4x4 Lexus SUV. Pas un autre modèle de 4x4, ni un autre véhicule de chez Lexus : un SUV, un point c'est tout.

Une fois lancé, le SUVirus se la coule douce à l'intérieur de la grande et luxueuse machine qui l'heberge, et son propriétaire peut conduire sa jolie caisse comme il l'entend, sans problème, jusqu'au jour où une autre Lexus SUV arrive dans les parages. Là, ça craint. Le SUVirus détecte automatiquement le nouveau véhicule et prend le contrôle de celui qui l'héberge. Impossible de couper le contact, inutile de passer au point mort, pas la peine de s'acharner sur les frein : le SUV n'en fait plus qu'à sa tête…

…et fonce pour emboutir le nouveau SUV. Comme le SUVirus vit principalement à l'intérieur du pare-choc avant et au niveau du radiateur, c'est souvent du suicide : si l'impact endommage suffisament la machine pour la détruire, c'est mort, les deux véhicules risquent d'être bons pour la casse, les conducteurs et leurs passagers sont certainement blessés, le SUVirus s'arrête.

Par contre, s'il n'est pas complètement détruit, le Virus se divise et une moitié reste dans l'hôte d'origine, tandis que l'autre s'installe dans le second SUV. Dès que l'un des véhicules est réparé, le SUVirus s'arrange pour voler suffisament de matériaux et d'outils, se répare et s'installe de nouveau tranquillement sous le capot – le tout, bien sûr, une fois le véhicule entièrement réparé et à l'abri des regards. Désormais, il y a deux SUVirus actifs dans la nature.

Hors de son véhicule hôte, le Virus ne peut rester actif que pendant une grosse heure. À moins d'en être empêché, il va donc tout faire pour ramper à la recherche d'un nouveau 4x4 susceptible de l'accueillir. Le SUVirus en lui-même est une petite machine, de la taille de deux mains humaines grandes ouvertes. Lorsqu'il s'installe, de minuscules filaments d'un métal très solide s'étirent à travers le moteur et glissent vers l'accélérateur, les freins et la colonne de direction, puis attendent le bon moment pour prendre le contrôle du 4x4. Ses fils sont positionnés de façon si subtile que pour les repérer sans savoir ce qu'on cherche, il faut réussir un Test de Mécanique assorti d'un malus de -30%. Le malus disparaît si la recherche est active, tant dans le moteur que derrière le pare-choc avant.

Corps 65
Vitesse 5
Compétences : Conduite 30%, Reproduction virale dans les Lexus SUV 65%
Coûts : Reproductions x 3 = 3 charges conséquentes
140 points de départ (mécanisme apparent) = 1 charge conséquente
+25 points de compétence = 1 charge conséquente
Coût total : 5 charges conséquentes.

LES BRUITS QUI COURENT...

Un jour, un Horloger a conçu une machine humanoïde semblable à un être vivant – du moins, à l'extérieur. Il a veillé aux moindres détails, jusqu'à la faculté de se reproduire, si bien qu'il existe désormais des centaines, peut-être même des milliers de ces êtres mécaniques. Ils sont parfaits. Pas besoin de dormir, pas de fatigue, pas de stress, aucun problème pour obtenir une promotion, acheter une nouvelle voiture ou récupérer le téléphone de cette fille là, assise au comptoir. Tellement parfaits qu'ils pourraient bien finir par tous nous remplacer. Méfie-toi des gens beaux, talentueux et qui réussissent tout ce qu'ils entreprennent. Ce sont sûrement des machines.



LES NARCO-ALCHIMISTES

LES NARQUIS, LES PSYCHONAUTES, LES SHOOTÉS

Tu sais que lorsque tu es shooté, tu vois plus loin. Un simple trip peut t'emporter vers le plus formidable des voyages. Ton esprit est un temple, alors contemple-le.

Pendant la majeure partie du dernier millénaire, tout le monde a couru après l'alchimie. Certains pensent qu'il s'agit d'un art lié à la Magie, permettant simplement de changer le plomb en or, d'autres y voient le précurseur de la chimie ou pensent que toutes ces potions n'étaient qu'un effet mineur de la transformation du soi, changeant le corps de quelqu'un, sa matière organique première, en une forme sublime et parfaite.

Tout ça, tu le sais déjà.

Au cours du siècle dernier, un tas de gens ont couru après la psycho-biologie et la psycho-pharmacologie. Ils pensaient que les maladies mentales, les désordres psychologiques et les malaises de l'humanité, venaient tous d'un déséquilibre dans la chimie du cerveau. En bidouillant les apports en sérotonine, ils croyaient pouvoir purifier les émotions du patient et même améliorer sa mémoire et sa compréhension.

Ça aussi, tu connais.

Et puis, il y ceux qui ont favorisé la pratique plutôt que la théorie. Ceux qui ont cultivé des feuilles de coca, du cannabis ou du pavot, et qui les ont utilisé pour parler aux esprits, pour se shooter, pour développer leurs perceptions et leur façon de penser. Ceux dont les équivalents modernes sont capables d'expliquer pourquoi le monde devient meilleur à tes yeux, quand tu as de la coke plein le nez. Ils ont l'explication. Grâce à eux, tu sais pourquoi tout devient clair quand tu t'envoies une ligne ou deux.

Tu as rejoint leurs rangs. Tout est devenu clair. Mais ça ne t'a pas suffi.

Tu voulais autre chose, et tu as trouvé.

Aujourd'hui, tu es à l'intersection des trois courants. L'alchimie des ancêtres, tu lui as collé un bon coup d'accélérateur et tu l'as rehaussé des meilleures épices de la culture des rues et des rituels de drogués.

Aujourd'hui, tu es une drogue sous forme humaine : puissante, nouvelle, dérangeante et dangereuse.

Tu as appris à te changer, à faire de ton corps un outil chimique, à altérer sa résistance pour faire courir dans tes veines toutes sortes de dopes et de défonces. Mais cette transformation, ce n'est qu'une première étape vers la transformation des autres, et peu importe si ça les aide à s'élever ou si ça les enterre.

Le paradoxe de la Narco-Alchimie, c'est qu'en devenant un esprit supérieur, tu deviens un être humain inférieur. Tu es accro à la transcendance, et ton avidité de transformation est tout aussi désespérée et invalidante, que tout autre désir inextinguible. Tu maîtrises les drogues qui te maîtrisent à leur tour, en te rendant esclave de poudres et de substances chimiques. C'est un cercle vicieux, un cycle psychologique qui s'auto-accélère et qui ne te laisse qu'un seul espoir : parvenir à la transcendance avant de finir six pieds sous terre.

Qui sait, peut-être qu'en devenant parfait, tu retrouveras ta liberté…

Styles de Blasts en Narco-Alchimie

Les narquis n'ont pas de Blast à proprement parler, mais ils peuvent faire des trucs qui pourriront ta journée si jamais tu bois, fumes ou sniffes quoi que ce soit.

En termes techniques

La structure de la Narco-Alchimie est différente de celle des autres Écoles de Magie, car il y a un fossé entre les Adeptes qui maîtrisent des effets mineurs et ceux qui connaissent les conséquents. Les mineurs ont maîtrisé la capacité d'adapter leurs énergies aux drogues qu'ils ingèrent. Ils travaillent la Magie à l'intérieur d'eux-mêmes. Ceux qui utilisent les formules conséquentes sont en mesure d'opérer des transformations extérieures, plus puissantes et même permanentes pour certaines. Entre un narqui mineur et un narqui conséquent, il y a la même différence qu'entre un drogué qui parvient à gérer son état et un type qui a son propre labo, où il peut se concocter des substances sur mesure, avec des effets permanents.

Générer une charge mineure : Pour un effet mineur, ce que les narquis appellent généralement une « pseudo transformation », il te suffit d'absorber une dose de n'importe quel produit psycho-actif : rail de coke, buvard de LSD, gélule d'Ecstasy… N'importe quoi à effet garanti.
Concrètement, tous les effets Narchimiques ont grosso modo le même prix : une dose de quelque chose. Par contre, si tu veux balancer une série d'effets, il va falloir que tu te déglingues un peu plus.
Un Adepte conséquent peut se servir de ses spécialités pour produire n'importe quel effet mineur, mais c'est généralement considéré comme du gachis.
Générer une charge conséquente : Ces fameuses « transformations » créent des drogues que les Adeptes appellent des «œuvres». Pour générer une œuvre, le narqui doit passer un certain temps en laboratoire, avec suffisament de fric et de produits chimiques à sa disposition. Tout ça est bien sûr parfaitement illégal dans la plupart des pays, ce qui expose les Adeptes à des peines de prison chaque fois qu'ils se mettent au boulot. Après, c'est le cas pour presque tous les Adeptes…
Le travail des Narco-Alchimistes donne toujours quelque chose, même s'il ne s'agit que d'une simple dose de drogue. Une fois la substance absorbée, le narqui fait un jet de compétence. S'il échoue, il n'a produit qu'une drogue normale – peut-être un truc hyper cool, mais rien de plus qu'une drogue. Par contre, si le jet réussit, l'œuvre est prête.
À ce petit jeu, les narquis peuvent parfaitement travailler pendant des mois sans le moindre résultat. Mais en contrepartie, leurs pouvoirs se transportent dans la poche et peuvent avoir des effets permanents. C'est comme partout : petits risques, petits gains.
Et puis, ne te plains pas : toutes les œuvres sont au minimum de puissants produits chimiques psycho-actifs, qui donnent des résultats décrits dans la section concernant les drogues – voir page 256-257. Beaucoup, beaucoup de Narco-Alchimistes sont accros à une ou plusieurs substances. Un narqui qui ne peut pas accéder à son labo et son matos, se retrouve franchement dans la merde: il a besoin de sa dose de drogue, mais il sait aussi que s'il prend la saloperie d'un autre, il va perdre tous les effets à longue durée de ses propres œuvres…
Générer une charge majeure : Personne n'a encore trouvé, mais tous y travaillent.
Tabou : Dès que les effets de leurs drogues temporaires s'estompent, les narquis mineurs perdent tous les bénéfices de leurs sorts.
De plus, les bénéfices persistants d'œuvres conséquentes sont perdus si leur bénéficiaire absorbe une drogue classique, créée par un non-initié. Les impuretés spirituelles des drogues qui circulent dans la rue bousillent complètement l'équilibre auquel les Adeptes sont parvenus – sans parler des saloperies avec lesquelles elles sont coupées, du genre herbe à chat, poudre insecticide, cirage ou pneu.
Domaine de Magie aléatoire : La Narco-Alchimie est parfaite pour changer les perceptions et les capacités innées, rendant meilleur ou pire selon les humeurs. Elle ne peut pas altérer les compétences et apprendre à piloter des avions de chasse, mais elles peuvent te rendre temporairement plus attirant, en meilleure santé, parfaitement ouvert au mysticisme…
Charges de départ : Comme les Mécanomanciens, les narquis ne commencent pas avec des charges mais avec une œuvre conséquente de leur choix. S'il s'agit d'Adeptes mineurs, mettons que ce soit un cadeau de leur mentor ou un truc volé dans une poche quelconque.
Conseils pour les charges : La capacité d'un narqui mineur à lancer des sorts, n'est limitée que par sa capacité à obtenir des drogues et son degré de tolérance aux substances qu'il ingère. En gros : au meneur de jeu de trancher. Pour un Adepte conséquent, il suffit de passer du temps sur son œuvre. Cinq jours de travail pour un « Or Solaire », autant pour une « Déesse Blanche » plus un « Jupiter X », et une journée de boulot par dose de « Cheval de Saturne ».
Note : La Narco-Alchimie est né en Amérique du Sud, vers la fin des années 80, avant de se répandre rapidement dans l'Europe de l'Est, l'Asie du Sud-Est et le Sud-Ouest des Etats-Unis. Beaucoup d'Adeptes ont émergé des réseaux de trafics de drogues internationaux, au sein desquels ils se sont vite sentis menacés – Mafias, Triades et autres Cartels écrasant tous ceux qui étaient assez stupides pour parler de leurs pouvoirs. Du coup, les survivants préfèrent rester évasifs quant à leur entrée dans l'Underground, mais la plupart trouvent ça plutôt cool. Yes man !

Œuvres mineures de Narco-Alchimie

Aqua Vitae
Coût : 1 charge mineure
Effet : Ce sort enlève momentanément 20 points de dégâts causés au narqui et à lui seul : impossible d'en faire profiter qui que ce soit d'autre. Une fois les effets de la drogue estompés, les dégâts reviennent normalement.

Athanor
Coût : 1 charge mineure
Effet : L'Athanor est un outil alchimique dans lequel les opposés sont réconciliés pour que l'harmonie soit enfin retrouvée. Lorsque le narqui lance ce sort, il atteint temporairement un équilibre parfait entre les drogues et les influences mystiques – après tout, la drogue est une influence mystique comme une autre, aux yeux d'un Narco-Alchimiste. Toute altération des capacités provenant des drogues ou de la Magie est annulée pendant les trois prochains rounds.

Baton a Serpent
Coût : 1 charge mineure
Effet : Le symbole du serpent lové autour d'un bâton représente la perte de flexibilité, d'adaptabilité et de capacité à réagir. Lorsqu'un Adepte lance ce sort, il peut figer quelqu'un sur place, pendant un nombre de rounds égal au résultat des dizaines de son jet. La cible n'est pas paralysée : elle peut encore esquiver, tirer ou frapper un adversaire à sa portée, mais elle est incapable de se déplacer de plus de 30 centimètres. S'il le désire, le narqui peut rompre le sort avant son terme.

Fumee Sans Feu
Coût : 1 charge mineure
Effet : En alchimie, le feu est l'élément central, celui qui stabilise et unifie. En utilisant le pouvoir du feu, le Narqui peut ignorer totalement les effets d'un Test de Stress : il ne gagne aucun cran de Fragilisation ou d'Endurcissement et n'est pas forcé de s'enfuir, de combattre ou de se figer sur place. Ce sort peut être utilisé sur un Test qui vient d'être lancé ou pour anticiper un Test à venir. Note juste que si elle est utilisé avant le Test, sa

protection ne sera plus efficace une fois que les effets de la drogue se seront dissipés. Si la situation n'a pas changé, le meneur de jeu pourra donc te demander un Test.

Réaction sulfureuse

Coût : 1 charge mineure

Effet : Le soufre est l'élément alchimique qui représente la sécheresse et la rigidité. Ce sort altère les probabilités autour du lanceur, dans une zone d'environ trois kilomètres de diamètre autour de lui. Pendant un nombre de minutes égal au résultat du jet, les doubles n'ont aucun effet particulier et les échecs et réussites critiques sont considérés comme des résultats normaux, réussis ou ratés.

Vif-argent

Coût : 1 Charge mineure

Effet : Le mage peut ignorer ou passer outre une entrâve extérieure à ses mouvements. Menottes, portes fermées à clé, camisole de force, immobilisation en combat (clés), prise de catch, ne marchent pas sur le Narqui vif-argent qui se faufile. Même les effets magiques ("Comme un serpent sur un bâton" ou l'Artéfact "T'iras-Pas-Bien-Loin") peuvent être surmontés. Toutefois, cela ne marche qu'une fois, et ne change rien aux handicaps internes. Si tes jambes ont été sectionnées, cela ne te permettra pas de marcher. Pas plus si tu es trop shooté pour tenir debout.

Œuvres conséquentes de Narco-Alchimie

Vitesse augmentée par la « Déesse Blanche », acuité phénoménale conférée par le « SUP » et autres modifications mystico-narcotiques : toutes les améliorations issues d'œuvres conséquentes doivent être listées à part, de façon à toujours bien différencier tes caractéristiques et tes compétences de base. Ces améliorations sont le résultat de ton harmonisation avec la réalité, mais si tu prends des drogues classiques, dépourvues de pouvoir Magique ou créées par des non-initiés, tous ces changements bénéfiques disparaissent sur-le-champ.

A priori, tu n'as aucune raison de le faire volontairement, mais dis-toi bien que d'autres ne se priveront pas de te maîtriser et de te faire ingurgiter une drogue de force, juste pour te faire redescendre de tes shoots Magiques. Une simple gélule achetée au coin de la rue, et même le plus puissant des Narco-Alchimiste se retrouve à genoux…

Cheval de Saturne

Coût : 1 jour.

Effet : Lorsque cette dose d'héroïne est injectée ou sniffée, elle dissipe instantanément tous les effets surnaturels persistants (malédictions, mauvais sorts, Blasts de pornomanciens, parasites astraux et autres saloperies) : tout disparaît. Les blessures dues aux Blasts persistent, comme les améliorations des Épidéromanciens par exemple qui ne sont que des changements physiques sans origine métaphysique, mais tous les changements bénéfiques des narquis s'évaporent, ainsi que toutes les compétences ou capacités acquises par Magie. Attention, cela n'inclut pas les compétences des Avatars et des Adeptes, ni les dons innés ou autres capacités développées par apprentissage, mais juste ce qui a été conféré ou infligé par Magie. Le « Cheval de Saturne » expose automatiquement à un Test de Corps, dont le résultat indique les effets secondaires.

- Double raté ou échec critique : Mort instantanée.
- Échec normal : Coma d'environ 48 heures et perte de 1 à 5 points de Corps.
- Double ou succès normal : Aucun effet secondaire.
- Réussite critique : Le consommateur meurt instantanément et ce pendant 3 minutes et 33 secondes. À la 34ème, il ressucite, avec deux crans d'Endurcissement et deux de Fragilisation sur son Échelle de Violence, dont il sera incapable de se rappeler l'origine. Par contre, il perçoit et entend désormais clairement tous les démons qui se trouvent à proximité…

Note : ce sort tire son nom d'une métaphore communément utilisée par des nombreux héroïnomanes, qui comparent la piqûre et le trip qui s'ensuit, au fait de monter à cheval et de « chevaucher ». Dans le même registre, l'addiction à l'héroïne a longtemps été décrite sous la forme imagée d'une guenon, juchée sur le dos des drogués, qui s'endort après chaque injection et se réveille en cas de manque. Bienvenue au zoo.

Jupiter X

Coût : 1 jour

Effet : Tout individu qui ingère cette variante mystique de l'Ecstasy, est soudain investi d'un sentiment de grandeur et de confiance en soi, tout en ressentant un formidable élan d'amitié pour ceux qui l'entourent. Un élan contagieux, puisque sa compétence Charme est augmentée de +30%, quite à dépasser son score d'Âme. Il ne peut pas pousser les gens à faire des choses qu'ils trouvent répugnantes, mais au bas mot, il devient vite le pote de tout le monde.

Que ce soit avec de la Magie ou une simple brosse à dents, toute personne qui tente de se battre sous l'influence de Jupiter X, doit effectuer un Test de Soi de rang 10. Il en va de même pour attaquer quelqu'un qui est sous l'influence de cette œuvre – par contre, retenir quelqu'un pour l'empêcher de se battre n'impose aucun Test.

Les effets de Jupiter X subsistent un nombre de minutes égal à la compétence du Narco-Alchimiste qui l'a conçu.

Le solvant universel de la perception

Coût : 3 jours

Effet : Naturellement basé sur le LSD, ce solvant est également réputé chez ceux qui ont des connaissances trop sommaires en alchimie pour contenir du vrai mercure ou un distillat de vapeurs de mercure, mélangé au fruit des recherches hallucinogènes de Charles Dodgson et William Blake.

Au final, peu importe : ce truc est un bélier qui défonce littéralement les portes de la perception. Journée portes ouvertes. En grand.

Pendant son trip sous SUP, qui dure généralement entre une demi-heure et une heure et demie, l'utilisateur perçoit les auras, ressent les ondes magiques, comprend ce que sont vraiment les Avatars, remarque les parasites astraux et reconnaît les entropiques. Tout ça au prix d'un simple jet de Remarquer, puisque sous SUP, toutes ces perceptions sont parfaitement normales.

C'est effectivement très puissant, mais beaucoup d'utilisateurs se contentent de délirer en découvrant à quoi ressemble vraiment leur main droite – sans doute à cause des papillons fluorescents qui nagent sous l'épiderme en jouant de la lyre.

Comme toutes les œuvres de haut niveau, le SUP a également un effet persistant : un bonus de +1 sur la compétence Remarquer, jusqu'à ce que l'utilisateur absorbe une drogue classique.

Si le meneur de jeu le désire, toute personne ayant pris du SUP peut subir de brefs « flashbacks » pendant lesquels les effets reprennent, dès lors qu'une Magie assez puissante est présente dans les environs. Il est recommandé de s'en servir par surprise au cours des scénarios et de ne pas en faire un outil fiable dont l'Adepte pourrait se servir.

Le toit de Vénus

Coût : 2 jours

Effet : Cet effet est une belle saloperie, au point que beaucoup de narquis du beau sexe cherchent une alternative qui conviendrait mieux à l'élément « Vénus » de cette composition alchimique. En attendant, la plupart des Narco-Alchimistes ont appris à concocter cette préparation à base de Rohypnol. Et les moins scrupuleux vont jusqu'à la vendre.

Normalement le Rohypnol – également surnommé « Roofies », sans doute en rapport avec la sensation qu'il procure d'être «scotché au plafond» – fait disparaître les inhibitions et embrume les souvenirs à court terme, en les empêchant de se fixer sur le long terme. Parfois, ça t'envoie direct au tapis. Bref, autant de propriétés qui ont donné à cette substance, le doux nom de «drogue du viol», vu qu'avec ça, n'importe quel minable sans

couille peut t'offrir un verre et te laisser te réveiller 24 heures plus tard, sans aucun souvenir de ce qu'il a pu faire…

Outre les effets de base du Rohypnol, le « Toit de Vénus » fonctionne également comme le filtre d'amour des légendes, rendant l'utilisateur éperdument amoureux de la première personne qu'il croise. Bonne nouvelle pour l'heureuse victime : l'utilisateur devient lui-même plus attirant physiquement. S'il a déjà une compétence liée à l'apparence, son score est augmenté de 5%, sinon, il en gagne une à un score de base de 5%.

Tous les effets susbsistent jusqu'à ce que l'utilisateur s'endorme, ce qui ne tarde généralement pas, à l'exception du bonus d'apparence qui persiste jusqu'à ce que le consommateur absorbe une drogue quelconque de la rue.

Poussière de Mars

Coût : 2 jours

Effet : Tu sais ce qui se passe quand on prend du PCP mélangé avec du fer extrait du sang humain ? On se transforme en Hulk. Ouais mec. En Hulk.

Toute personne placée sous l'influence de « Poussière de Mars » passe automatiquement à 99 en Corps et à 99 points de blessure, jusqu'à ce que les effets se dissipent. Sa compétence Bagarre augmente de 30%, tous les dégâts qu'il provoque avec des armes de mêlée sont augmentés de 3 points, il est immunisé à tous les Tests de Violence et cerise sur le gâteau : il gagne la compétence Exploser ses menottes et Bousiller les voitures de flics, à 70%. En contrepartie, pour se retenir de refaire le portrait d'un type un tant soit peu vindicatif, il faut réussir un Test de Soi de rang 8. Et lorsqu'un accro de la « Poussière de Mars » refait le portrait de quelqu'un, il lésine pas sur la peinture…

Un shoot de « Poussière de Mars » dure généralement de 10 à 15 minutes, après quoi le score de Corps de l'utilisateur retombe à la moitié de son score initial, pendant environ huit heures.

Petite précision utile : tous les dégâts encaissés sous l'influence de la drogue, persistent lorsque ses effets ont cessé. Alors si tu as 50 en Corps et que tu encaisses 60 points de dégâts sous influence, quand la drogue retombe, t'es mort. Tu continues à bouger jusqu'à la fin du shoot, et après, tu meurs.

Déesse Blanche

Coût : 4 jours

Effet : Cette préparation à base de cocaïne, provoque une impression de lucidité et d'efficacité chez le consommateur. Sauf que contrairement aux effets de la coke habituelle, avec la « Déesse Blanche », c'est plus qu'une impression. Pendant les 15 à 30 minutes que durent les effets de cette drogue, l'utilisateur obtient un bonus de +20% à ses scores de Vitesse et d'Esprit, ainsi qu'un bonus de +10% sur chacune des compétences basées sur l'une ou l'autre de ces deux caractéristiques. De plus, tous les Test de Stress sont baissés d'un rang — hyper éprouvant pour tout le monde, mais avec la « Déesse Blanche », ça va bien se passer, tout sous contrôle j'te dis, aucun problème, c'est cool.

La « Déesse Blanche » confère également un point persistant en Vitesse et permet d'aller bidouiller son Échelle de Folie, en ôtant un Fragilisé ou en ajoutant un Endurci sur l'Échelle de son choix. Ou rien du tout, si tu préfères — aucun problème, c'est cool. Ces modifications persistent jusqu'à la prochaine prise d'une drogue banale.

Or Solaire

Coût : 5 jours

Effet : Le summum de l'art des Narco-Alchimistes, tant qu'ils n'ont pas découvert la Pierre Philosophale, c'est ce fameux « Or Solaire », mélange d'or véritable et de THC concentré de la marijuana. Certains narquis maintiennent qu'il faut utiliser du cannabis « Or d'Acapulco », plus fiable selon eux, mais tous les goûts sont dans la nature. La drogue se présente sous la forme d'un liquide huileux dans lequel flottent des lamelles d'or. Il se fume, généralement mélangé à du tabac ou de l'herbe soigneusement cultivée, et procure des révélations capiteuses sur le monde naturel, spirituel, mystique, bref : tout ce qui peut intéresser un narqui.

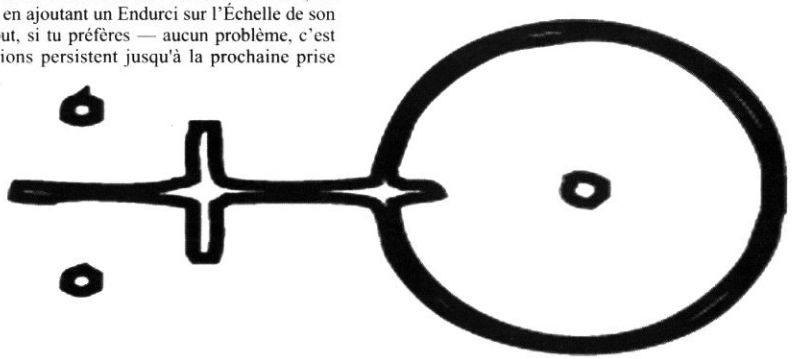
Consommé par toute autre personne que le Narco-Alchimiste qui l'a fabriqué, ce truc n'est jamais que du vulgaire hashich — bon, du vulgaire hashich qui met des claques spatiales, mais du hashich quoi. Par contre, lorsque son créateur en fume, il gagne un bonus permanent de 1 à 5% sur sa caractéristique d'Âme et sa compétence de Chimie — s'il ne l'avait pas encore, c'est fait. Il obtient également une révélation sur un problème ou une question le concernant. Pose une question à ton meneur de jeu, il te donnera une réponse significative. Significative, mais pas forcément spécifique et précise : plus des indications vagues et des symboles que des adresses, des chiffres et des noms. Mais vu le pouvoir de ce truc, ça devrait te convenir quand même, pas vrai ?

Œuvres majeures de Narco-Alchimie

Le but ultime de la Narco-Alchimie est ce que l'on appelle la Pierre Philosophale, l'harmonisation totale et complète du corps et de l'esprit. Certains croient qu'il s'agit du Corps Ressuscité, forme humaine ultime, parfaite, incorruptible et immortelle, mais d'autres pensent que la Pierre transcende la chair sans passer par la mort, permettant à celui qui en bénéficie, de devenir un esprit immortel capable d'agir sans contrainte sur le plan matériel.

Les bruits qui courent…

Pietro Cortez, un narqui opérant à Cuba, aurait développé une drogue capable de créer une addiction immédiate à n'importe quelle drogue. Dans le jargon de Cortez, cela crée un déséquilibre spécifique dans le système physiologique de l'utilisateur, mais plus concrètement, il file un truc à quelqu'un, il choisit une drogue et ce quelqu'un devient accroc. Hop ! Si la rumeur est vrai, la texture et la base de la drogue choisie n'ont aucune importance, puisqu'il ferait transiter tous ses petits pièges par le biais d'une marijuana modifiée rituellement, glissée dans le cigare ou la cigarette de la victime.



LES PERSONAMANCIENS

Les Thespiens

Tu sais que chaque personne n'est qu'un masque. L'identité n'est qu'un jeu de cartes que l'on mélange à chaque nouvelle occasion sociale. Nous élaborons tous un visage pour faire face aux rencontres.

Tu étais un enfant difficile. Tes parents disaient que tu irais mieux « dès que tu te serais trouvé », mais tu ne savais même pas qui tu devais chercher.

Alors tu as fait semblant. Tu as mis en place un faux, et tu as trompé tout le monde. Même toi.

Mais tu as fini par comprendre que tu ne pouvais pas faire éternellement semblant. Ça faisait mal. Trop mal. Et puis tu as percuté : pas besoin de le faire pour toujours. Juste maintenant. La vérité, c'est qu'il n'y a pas de vérité. Sous le masque, il n'y a rien d'autre qu'un autre masque. Cette idée a fait son chemin en toi, lentement, jour après jour, masque après masque. Toujours différent, toujours nouveau, toujours vrai.

Tu es un Thespien grec, un sorcier africain, un chaman d'Océanie. Tu es comme eux tous : sacré et inviolé, derrière ton masque rituel. Tu es le voleur avec son bas sur le visage. Et Jason de Vendredi 13. Et Zorro, et Dark Vador, et l'Homme au Masque de Fer. Tu as maîtrisé l'art de n'être personne, au point de pouvoir être n'importe qui.

Le paradoxe de la Personamancie, c'est qu'elle trouve son pouvoir en manipulant les identités, mais révèle que chaque identité n'est que pure illusion. Les Personamanciens croient dur comme fer en ce que leur art désavoue. Par le même biais, ils le nient et l'abaissent aussi vite qu'il le créent et le célèbrent. Leur seule existence suffit à prouver… qu'ils n'existent pas.

Styles de Blasts en Personamancie

Aucun : la Personamancie n'en a pas.

En termes techniques

Les sorts de Personamancie ne peuvent pas être utilisés pour obtenir des charges. Comme d'habitude hein, pas question de bouffer gratos.

Générer une charge mineure : Se faire passer pour quelqu'un ou quelque chose d'autre pendant une heure. Il est indispensable d'avoir un public plus ou moins conscient d'assister à un jeu d'acteur. Rester assis sur son plancher en faisant semblant d'être une fleur, ça ne marche pas plus que traverser une foule déguisé en quelqu'un d'autre. Les Adeptes bons acteurs sont clairement avantagés, mais les jeux de charades particulièrement difficiles ou les devinettes posées à des enfants sont également de bons moyens d'obtenir des charges. Note qu'il est tout à fait possible de jouer devant ton miroir, pour peu que tu joues également ton public et ses réactions – ça ne risque pas d'arranger ces fameux problèmes d'identification, mais ça marche.

Autre moyen de récupérer des charges : agir délibérément en opposition avec une de tes Passions. C'est instantané, mais évidemment, ça déclenche un Test de Soi tout aussi instantané. Si tu veux d'autres idées, porte un masque pendant une journée complète, avec au moins une longue apparition publique, histoire d'être interpelé ou d'attirer des regards moqueurs. Pour toi, les soirées costumées et les fêtes du Mardi Gras, c'est du pain béni…

Générer une charge conséquente : Faire semblant d'être quelqu'un d'autre pendant toute une journée, et convaincre au moins une personne qui connait ton modèle. Interdiction d'arrêter d'imiter, même si tu te retrouves seul.

Générer une charge majeure : Tromper un public d'au moins 10 millions de personnes, en te faisant passer pour quelqu'un de très, très connu. Par exemple, une fausse apparition du Président pendant un reportage télé.

Tabou : Si tu montres ta vraie personnalité en face de quelqu'un d'autre, si tu agis selon l'une de tes Passions en présence d'un témoin, tu perds immédiatement toutes les Charges que tu possédais.

Domaine de Magie aléatoire : Les Personamanciens s'occupent d'identité, de ce que nous sommes, de qui nous prétendons être et de qui nous aimerions être. Un Thespien peut guérir ton alcoolisme, te ramener à ton enfance ou t'encourager à répéter sans cesse la même erreur.

Charges de départ : Les Personamanciens démarrent avec 4 charges mineures.

Conseils pour les charges : Les charges des Personamanciens ne sont pas trop difficiles à obtenir, pour ceux en qui sommeille l'âme d'un acteur ou d'un artiste de rue. Tout en gardant un boulot et en faisant d'autres recherches, un Personamancien peut dénicher entre 2 et 6 charges mineures par jour, plus 1 ou 2 charges conséquentes par semaine, pour peu qu'il y consacre un minimum de temps.

Remarques : Certains sort de Personamancie ne produisent pas d'effets instantanés mais des rituels, destinés à créer des artefacts liés au lanceur du sort. Le tout bien sûr, sous forme de masque. En portant ces masques, l'effet du sort s'active. Ces masques restent enchantés aussi longtemps que leur enchanteur est vivant, ce qui donne une grande source de pouvoir à ce dernier. Seuls les Personamanciens peuvent se servir d'un masque, et seul le créateur d'un masque peut jouir de la totalité de ses effets. Désavantage évident: il n'est pas toujours facile de se trimballer avec un masque sur le visage, ni même de trimbaler un masque tout court, et leur création demande beaucoup de temps et d'effort, puisqu'ils doivent être façonnés à la main par l'Adepte. La Personamancie requiert donc un certain niveau de compétence artisanale. Les Adeptes qui développent une compétence à part entière, de type Création de masque, peuvent même fabriquer leurs artefacts pour une charge de moins – moyennant un second Test de Personamancie.

Formules mineures de Personamancie

ELEMENTAIRE

Coût : 1 charge mineure

Effet : Permet au Personamancien de copier le visage de n'importe quel individu, qu'il a pu observer attentivement pendant au moins cinq minutes. Des charges supplémentaires permettent de modifier la voix, la démarche et les caractéristiques physiques de la cible copiée, mais d'autres sorts le permettent également. Cet effet dure une heure.

VOICI MES PAPIERS

Coût : 1 charge mineure

Effet : Montre rapidement une carte à ta cible, peu importe qu'il s'agisse vraiment de ta carte d'identité, d'une carte de bibliothèque, de vidéo-club ou d'une vraie plaque de flic. A moins de réussir un Test d'Esprit assortir d'un malus de -10%, ta cible est convaincue que ta carte est vraiment ce que tu prétends qu'elle est. FBI, mec.

JE PASSE A LA TELE

Coût : 2 charges mineures

Effet : Pour peu que tu te mettes à jouer le rôle d'un corps de métier particulier, de type médecin, avocat ou flic, tu gagnes automatiquement les compétences du médecin, de l'avocat ou du flic moyen, à un score équivalent à celui de votre score de Personamancie. Les effets s'estompent dès que quelqu'un met en cause ton autorité — Heu dites, z'êtes vraiment plombier — ou demande à voir ton accréditation. Dans tous les cas, le sort s'arrête après un nombre d'heures égal à la somme de ton jet de Magie.

TOMBER LE MASQUE

Coût : 2 charges mineures

Effet : Le Personamancien place ses mains près du visage de quelqu'un et soulève un masque imaginaire du visage de la cible. Son Moi véritable est immédiatement révélé, et le reste durant la minute qui suit. La cible a alors tendance à agir librement, comme elle le souhaite vraiment, et s'avère incapable de mentir au sujet de son véritable moi. Un homme d'affaire guindé craque devant ses collègues, un homosexuel refoulé se dévoile soudain et mate un autre mec, un politicien avoue qu'il déteste les gens, etc. Sous l'influence de ce sort, tromper quelqu'un sur ses sentiments profonds exige un Test de Mensonge assorti d'une pénalité de -20% ainsi qu'un Test de Soi de rang 7. Ce sort peut également être utilisé pour révéler une possession démoniaque ou la présence de créatures surnaturelles déguisées. On prétend qu'un Personamancien a lancé ce sort sur le Président de Fortune 100, une société notoirement inconnue, et révélé quelque chose de terrible et de très ancien. Personne n'est sorti mentalement indemne de la pièce.

VISAGE DE LA TERREUR

Coût : 2 charges mineures

Effet : Aux yeux de ta victime, tu sembles retirer un masque et révéler un visage de cauchemar. Le visage dépend des peurs de la victime, mais l'horreur la plus répandue reste un visage entièrement lisse, dépourvu de traits ou d'organes… La vision déclenche un Test de Surnaturel de rang 8 et risque également d'activer la Passion de Peur de ta victime.

JE SUIS, DONC JE PENSE

Coût : 3 charges mineures

Effet : En te persuadant que tu es réellement le rôle que tu interprètes, toute tentative de déceler le mensonge échoue automatiquement pendant la durée du sort, même si des moyens Magiques sont utilisés. Au moment où le sort commence, prépare-toi à devoir assumer ton rôle pendant 24 heures, sans possibilité de l'interrompre avant — après tout, une fois le sort lancé, tu n'es plus sensé savoir que tu es un Personamancien… Pendant ces 24 heures, tu gagnes toutes les compétences fictives du rôle que tu interprètes, du genre Héros tragique ou Père idéal, mais aucune de ses capacités physiques ou intellectuelles concrètes. De plus, tu ne peux utiliser aucune de tes compétences, que ton héros ne possède pas. Cyrano de Bergerac ? Non, il n'y connaissait rien en fusil d'assaut.

LE MIROIR SE BRISA

Coût : 4 Charges mineures

Effet : Les victimes de ce sort subissent deux effets. Tout d'abord, elles oublient qui elles sont. Durant un nombre de minutes égal au résultat du jet de Magie du lanceur, la victime souffre d'une amnésie totale : elle conserve toutes ses compétences, mais à moins d'avoir à s'en servir, elle oublie complètement qu'elle les possède. Cette amnésie instantanée entraîne un Test de Soi de rang 8.

D'autre part, toutes les créatures vivantes se mettent à ignorer la victime. Les automates et les démons sont exemptés de cet effet, mais tous les autres ne peuvent plus ni la voir, ni l'entendre, ni la toucher. Si la victime tente d'attaquer quelqu'un qui ne la voit pas, l'attaque est étouffée dans l'œuf : son bras devient soudain trop faible pour brandir son épée, tendre son arme à feu ou dégoupiller sa grenade. La victime peut encore avoir des contacts normaux avec des objets inanimés, mais si quelqu'un regarde dans cette direction, même par le biais d'une caméra, elle ne peut plus ni ramasser ni bouger quoi que ce soit, pas même ouvrir une porte. La prise de conscience de cette nature fantomatique entraîne un Test de Solitude de rang 3.

En général, ce sort est utilisé sur un attaquant : une fois sous influence, il ne peut plus ni te blesser, ni te gêner. D'ailleurs, il ne se souvient même pas qu'il en a après toi. Quelques Thespiens lancent ce sort sur eux-mêmes, lorsqu'ils souhaitent traverser une zone sans se faire repérer, mais cela demande pas mal de préparation, de photos et de notes décrivant le but de leur mission et une foule de détails pratiques, vu que l'amnésie rase tout. Des tatouages ? Oui, ça marche aussi, et on a vu le même film.

FORMULES CONSÉQUENTES DE PERSONAMANCIE

JE NE SUIS PAS MOI

Coût : 1 charge conséquente

Effet : Ce sort change des aspects importants de ta personnalité— à toi de choisir lesquels — jusqu'au prochain lever ou coucher de soleil. Il peut transformer un brave en poltron, soulager un alcoolique de son désir pour la boisson, etc. Pour une charge supplémentaire, le sort peut être lancé sur quelqu'un d'autre, qui peut tenter de résister avec un Test d'Âme s'il n'est pas consentant.

METHODE TULPA

Coût : 1 charge conséquente

Effet : Durant la demi-heure qui suit, tu sembles être la personne que celui qui te voit pense que tu es vraiment. On est d'accord ? Hum. Mettons que si mademoiselle attend son amoureux, tu ressembles à son amoureux, tu parles comme son amoureux : tu es son amoureux. Si elle attend son pire ennemi, c'est aussi pour ta pomme. Le gros inconvénient de ce sort, c'est qu'il affecte tous ceux qui te regardent, même ceux qui savent que ton sort fonctionne ! Un peu déboussolant pour tes alliés, s'ils te rentrent dans le lard sans t'en vouloir à toi… Cette formule marche un peu comme celle de Ploutomancie « C'est moi le boss ! », sauf que tu n'apparais pas obligatoirement comme une figure d'autorité. Dans beaucoup de cas, tu seras un égal ou même un sous-fifre.

Ce sort ne te procure aucune des capacités de la personne copiée, mais il ne t'oblige pas non plus à agir comme ta copie. Par contre, tu es instinctivement conscient des gestes, des mots et des actes qu'on attend de toi.

MASQUE DE L'HOMME

Coût : 2 charges conséquentes

Effet : Ce sort permet de créer un artefact permanent : un masque d'une cible humaine de ton choix. Lorsque tu le portes, tu lui ressembles à la perfection, silhouette, démarche, voix et même légers tics compris. Par contre, s'il t'arrive de rencontrer ta victime alors que tu portes son masque, celui-ci perd définitivement tout pouvoir.

Modeler un masque à partir de rien demande généralement quelques heures d'effort pour un masque en papier, et environ deux jours pour un masque en bois, à condition de posséder les compétences nécessaires. Pour concocter le sort, il te faudra également quelque chose ayant trait à la cible, comme un objet personnel ou un fragment de son corps — mèche de cheveux, sang, sperme, rien que de très classique. Comme souvent dans la Magie sympathique, il est également possible d'utiliser un échantillon corporel d'un parent proche de la victime, pour peu qu'ils soient tous deux du même sexe.

Seul le Personamancien qui l'a fabriqué peut se servir de cet artefact. Si quelqu'un d'autre le porte, le masque fonctionne une dizaine de minutes puis perd définitivement son pouvoir.

CRISE D'IDENTITE

Coût : 3 charges conséquentes

Effet : Pour lancer ce sort, fais semblant de poser un masque imaginaire sur le visage de la victime. Pendant les prochaines vingt-quatre heures, la victime passe pour un imposteur aux yeux de tous ceux qui la connaissent, sans que personne ne sache ni ne comprenne pourquoi. Rien de ce qu'elle peut dire ou faire ne les convaincra du contraire : le doute subsiste toujours. Après, les réactions varient en fonction du contexte, le mari ou l'épouse de la victime risque de s'arracher les cheveux, tandis qu'un agent de sécurité ou un quelconque homme de main risquent de réagir de façon nettement plus physique… Bien sûr, ce sort implique beaucoup, beaucoup de Test de Stress.

MASQUE DE LA BETE

Coût : 3 charges conséquentes

Effet : Un nouveau masque, mais au visage animal, et qui permet au porteur de gagner l'une des capacités de l'animal copié, à un niveau égal à son score en Personamancie – ou d'augmenter de 20% la caractéristique associée. Pour chaque groupe de trois charges supplémentaires investies dans la création de l'artefact, une capacité supplémentaire peut être ainsi copiée. Un masque d'araignée par exemple, peut donner la capacité de grimper aux murs, développer une agilité surhumaine, permettre de secréter du poison ou de tisser des toiles…

Pour un supplément de deux charges, les capacités prêtées à l'animal dans les légendes, peuvent également être copiées. Un masque de blaireau pourra donc rendre les gens aveugles, tout comme un masque de panthère permettra à l'Adepte de diffuser une haleine attirant d'autres animaux. Les masques de chat, désormais très communs, donnent la capacité d'aspirer le souffle des nouveaux-nés – ce qui les tue, mais confère une charge conséquente à l'Adepte. Évidemment, seuls les Adeptes dénués de scrupules utilisent ce genre de capacité…

Tout comme avec le « Masque de l'Homme », ce masque animal doit être confectionné à la main et incorporer un élément issu de l'animal. La fourrure est communément utilisée, tout comme les dents et les défenses. Dans l'idée, un masque articulé, muni de dents et capable d'infliger une morsure de tigre ou de glouton, peut être suffisamment efficace pour causer des dégâts d'arme à feu. Les attaques effectués avec de tels masques sont gérées avec la compétences Bagarre du porteur. Bien que ces masques soient extrêmement ardus à confectionner, il est possible de créer des artefacts représentant des animaux mythiques. Du genre, qui n'existent vraiment pas. Le hic, c'est qu'il faut posséder des morceaux présumés du corps présumé d'un animal présumé, mais si tu trouves une défense narval datant du Moyen-Age ou un os fossile de dinosaure, le meneur de jeu devrait te permettre de créer un masque de licorne ou un dragon. Par exemple, hein.

Ces masques fonctionnent durant un an et un jour, à compter de leur date de création. S'ils sont portés plus d'une heure d'affilée, ils perdent leur pouvoir jusqu'à ce qu'ils aient été laissés au repos pendant 12 heures. Si le masque est porté par un autre Personamancien que celui qui l'a créé, il perd tout pouvoir au bout de 15 minutes.

MASQUE DE DIEU

Coût : 3 charges conséquentes

Effet : Les dieux n'existant pas (désolé), c'est un Avatar que tu deviendras en portant ce masque, copiant sa compétence priviliégiée au niveau de ton score de Personamancie. D'ailleurs, lorsque tu portes le «Masque de Dieu», ta Personamancie devient inaccessible et tu ne peux utiliser que la compétence de l'Avatar choisi. Ce sort est plus enclin que n'importe quel autre à causer des problème d'identité, car le pouvoir de l'Archétype est alors pompé par un esprit non préparé. Si le lanceur de sort est en phase avec cet Archétype, les ennuis sont moins fréquents, mais si tu brises un tabou de l'Avatar alors que tu portes le masque, celui-ci perd à jamais tout pouvoir.

Ces masques splendides demandent au moins un semaine de travail, ainsi qu'un Test de compétence de Création de masques. Si tu n'as pas cette compétence, il est tout simplement impossible de lancer ce sort. Un échec ne gaspille pas de charge, mais une nouvelle semaine de travail sera nécessaire avant de pouvoir effectuer une seconde tentative, sans parler du matériel. De plus, l'objet lié doit provenir d'un véritable Avatar de l'Archétype souhaité, et avoir un lien avec l'Archétype lui-même – comme un pendentif-papillon pour le Fou. Si l'Archétype lui-même est associé à la notion de masque, comme par exemple pour le Bourreau, et que le masque symbolisant l'Avatar peut être obtenu, le sort demande seulement 2 charges conséquentes..

Seul le Personamancien qui a fabriqué le masque peut l'utiliser. Tout Avatar qui détruit un masque volant le pouvoir de son Archétype, gagne automatiquement 5% sur sa compétence Avatar, à moins que cela ne le fasse monter à 99%, ou au-dessus de son score d'Âme.

Si un Personamancien porte ce masque plus de trois heures au cours d'une même journée, il doit faire un Test d'Âme. S'il échoue, il sombre jusqu'au prochain lever de soleil : littéralement possédé et contrôlé par l'Archétype, qui le considérera sûrement comme un pion éminemment sacrifiable. Une fois l'Adepte calmé, le masque est vide de tout pouvoir.

ROSENCRANTZ ET GUILDENSTERN SONT MORTS

Coût : 4 charges conséquentes

Effet : Ce rituel macabre change une personne emprisonnée en un double presque parfait de l'Adepte. Apparence, souvenirs, personnalité : tout concorde, excepté la compétence de Personamancie.

Pour réussir ce sort, l'Adepte doit immobiliser physiquement un individu et lui enlever entièrement la peau du visage. Cette petite formalité cause deux dés de dégâts, de type armes à feu, lancés par le meneur de jeu. De son côté, le lanceur du sort effectue un Test de Violence de rang 7. Le sort ne pourra être lancé sur cette victime si l'Adepte échoue à ce Test, et ce quelle que soit sa réaction — attaque, fuite, catatonie…

Si tout se passe « bien », la peau de la victime est ensuite retournée et appliquée de nouveau sur son visage, pendant que le Thespien lance son sort. Si le jet est raté, la victime reste sanguinolente et atrocement défigurée, mais le sort ne peut plus jamais être tenté sur elle. Si le sort est un succès mais que la victime a énormément de volonté, le meneur de jeu peut lui faire effectuer un ultime Test d'Âme. Si elle réussit, elle meurt tout simplement. Sinon, elle est transformée en un double physique et psychologique du Personamancien.

Ce sort copie les souvenirs, les compétences, les buts et toutes les caractéristiques de l'original, y compris l'ADN et les empreintes rétiniennes et digitales. Les deux seules différences sont les blessures – bien qu'invisibles, les dégâts encaissés durant l'écorchage du visage sont permanents — et les compétences de Personamancie, que le double ne possède pas.

Exemple : Jessica la Personamancienne a enlevé l'abominable Baron von Wertheim, qu'elle détient dans une ferme isolée. Elle l'attache à la table de la cuisine et lui prélève la peau du visage. Le meneur de jeu lance deux dés pour les dégâts, obtient 2 et 4 et décide, cruel, que l'opération inflige 42 points de dégâts au Baron – mais ça ne suffit pas pour le tuer. Pendant ce temps, Jessica a réussi son Test de Violence de rang niveau 7, avec un joli résultat de 22, et poursuit tranquillement sa besogne.

Après avoir retourné la peau du visage, elle l'applique à l'envers sur la victime hurlante, puis lance le sort : 28, c'est réussi.

Le meneur de jeu décide que le Baron est un dur, qu'il mérite de mourir dignement et qu'il a droit à son Test d'Âme. Mais avec un sale 74, il le foire lamentablement. Sous les yeux de Jessica, il rapetisse, s'amincit, prend une forme plus féminine… Et son visage se transforme en celui que Jessica contemple tous les matins dans son miroir.

Jessica Numéro 1 laisse Jessica Numéro 2 quitter la table. Comme Jessica 1, Jessica 2 a 60 en Corps, à cette différence près que Jessica 2 n'a plus que 18 Points de Résistance — 60 moins les 42 subis lors du petit masque de beauté…

Cette copie est dirigée par le meneur de jeu. Elle peut décider de s'allier avec l'original, mais rien ne l'y oblige. Le poids de n'être qu'un double imparfait peut d'ailleurs pousser la copie a changer radicalement de personnalité. C'est le « syndrome du doppelganger », qui lutte pour se faire reconnaître en tant que personne à part entière. Des rumeurs de l'Underground prétendent que si un double tue son original, il pourrait usurper son identité, devenir plus fort – sans doute en retrouvant son maximum de Points de Résistance — et obtenir enfin la compétence Magique de Personamancie. Après, seul le meneur de jeu sait si c'est plus qu'une rumeur…

Reste que la personne originale est encore captive, à l'intérieur du double. Si le sort vient à être brisé, l'effet le plus habituel est que l'individu retrouve ses Points de Résistance, ses souvenirs et sa personnalité, et oublient tout ce qui s'est passé pendant qu'il était double. L'apparence de la personne désensorcelée dépend de la méthode utilisée pour briser le sort. Avec le « Cheval de Saturne » de Narco-alchimie, il garde l'apparence de la personne qui l'a torturé et réduit en esclavage, mais il existe sûrement d'autres méthodes capables de lui rendre son aspect antérieur.

Effets majeurs de Personamancie

Créer un masque qui peut convaincre un fou qu'il est sain d'esprit, usurper définitivement l'identité d'un autre, faire survivre ton esprit bien après ta mort, forcer quelqu'un d'autre à devenir Avatar…

Les bruits qui courent...

Une Personamancienne connue sous le doux nom de Miss Perception, aurait échappé à plusieurs reprises au groupe de bienfaiteurs en herbe de « L'Équipe du Salut », grâce à son sort « Rosencrantz et Guildenstern sont morts ». La première fois, ils ont pensé avoir enfin mis la vraie sous les verrous, mais il ne s'agissait visiblement que de son double – à moins que ce ne soit le contraire, et que la vraie ait fait croire qu'elle n'était qu'une copie, jusqu'à sa libération… Quelques mois plus tard, ils ont tué l'une des ses copies par accident, ignorant qu'un simple coup de poing dans l'estomac pouvait être fatal à la jumelle affaiblie. Deux membres de l'Équipe du Salut sont actuellement en liberté sous caution, dans l'attente de leur procès pour homicide volontaire.

La même Personamancienne est supposée avoir créé une technique Magique très utile qu'elle nomme « Les deux visages du Miroir ». Ça en jette, pas vrai ? Avec cet effet, elle perçoit chaque personne rencontrée comme si celle-ci portait deux masques. Sur le côté face, le visage donne l'indication de ce que la personne veut montrer d'elle-même, tandis que l'arrière de sa tête porte l'aspect qu'elle souhaite cacher. Par exemple, le côté face du masque d'un séducteur, montrera une simple envie de flirt plein de tendresse, tandis que l'autre reflètera… Hum. Moins tendre, quoi. Le visage de Dirk Allen est recouvert d'un masque de sarcasme affiché, mais son opposé n'est qu'horreur et bouleversement. Cette révélation lui est particulièrement utile, bien que son usage l'empêche de voir la véritable expression de quelqu'un.

LES PLOUTOMANCIENS

Les Richards, les Radins

Tu sais que l'argent est doux comme le miel. Il est le ciment de la civilisation. Transactions commerciales et transactions Magiques : même combat. Tu vis dans un lieu stratégique situé à l'épicentre des poignées de main, et tu passes à la caisse en te marrant. Décidément, l'Art de la Négociation porte bien son nom…

La plupart des gens bavent devant le Dieu Dollar, mais ils sont trop stupides pour dépasser son enrobage de sucre et parvenir à la puissante drogue qu'il renferme. Mais toi, tu sais.

Tu sais que l'intérêt de l'argent ne se résume pas à posséder des belles bagnoles et des grosses baraques. Tu as observé la danse et les aléas de la bourse, tu as vu le flux et le reflux des devises et des échanges, tu as vu au-delà de la simple utilité de l'argent : tu sais ce que l'argent signifie. Tu aimes la finance pour ce qu'elle est, pas pour ce qu'elle peut faire pour toi. Ton amour est pur, car tu as vu la sublime vérité : l'argent est la Transformation Universelle. Tout s'achète, tout se vend, tout a un prix. L'essence de toute chose se reflète dans l'argent.

Ta Magie est basée sur l'acquisition, mais pas seulement physique. Si tu désires l'argent, ce n'est pas pour le symbole de ton statut social, mais pour les bénéfices intangibles qu'il te procure, et pour sa puissance invisible. Chaque dollar gagné t'exalte. Si tu avais suffisamment d'argent, tu pourrais acquérir l'univers. Seul.

Le paradoxe de la Ploutomancie, c'est qu'elle exige de l'ascétisme de ses partisans. Bien qu'ils deviennent opulents, la Ploutomancie demande à ses Adeptes de vivre comme des misèreux, accumulant l'argent sans jamais le dépenser. Après tout, si tu le dépenses, tu n'en auras plus, et l'essence de la Ploutomancie réside dans la possession.

Styles de Blasts en Ploutomancie

Un Ploutomancien ne te blesse pas : il fait en sorte que tu te blesses toi-même. Les Blasts de cette École forcent leurs victimes à se blesser délibérément, avec tout et n'importe quoi. Sous l'influence de ce genre de Blasts, des mecs se sont tirés dessus, brisés des écrans de télé sur le crâne, jetés sous les roues d'une voiture… Même immolés dans leurs propres temples.

En termes techniques

Générer une charge mineure : Toucher au moins 100 dollars, mais pas plus de 1000 dollars, en une seule fois. Te faire payer 50 dollars par deux mecs différents, ça ne marche pas : ça n'a pas la même portée. Par contre, si sept types te payent chacun 200 dollars, ça te rapportera sept charges mineures. Et si ces mêmes sept mecs te payent la même somme, mais en deux réglements de 100 dollars chacun séparés par un jour d'intervalle, tu toucheras 14 charges mineures. Marrant, hein ?

Bien sûr, aucune charge ne peut être gagnée grâce à de l'argent invoqué Magiquement. Si tu as un peu parcouru les autres Ecoles de Magie, tu connais la musique : on ne bouffe pas gratos. De plus, tu ne peux pas gagner de charges grâce à de l'argent que tu aurais accepté en rétribution d'un acte Magique. Ça placerait la Magie au service de l'argent, alors que ça doit être l'inverse.

Générer une charge conséquente : Toucher au moins 1000 dollars en une seule une fois, mais pas suffisamment pour gagner une charge majeure (cent millions, t'as de la marge). Comme tu t'en doutais, tu gagnes deux charges conséquentes si deux types te filent chacun 3000 dollars, quatre si quatre mecs te donnent



chacun 1500 dollars, et seulement 1 si quelqu'un te donne 70 000 dollars d'un coup. Ce n'est pas tant la somme qui importe, que le fait de la gagner. Avec les charges conséquentes, le délai de paiement est plus long : si quelqu'un va te permettre de toucher deux charges conséquentes grâce à deux sommes distinctes, elles ne compteront que pour un seul paiement si tout l'argent tombe au cours de la même semaine. Si ton payeur attend sept jours entre les deux versements, alors là oui, ça fera deux charges.

Générer une charge majeure : Acquérir cent millions de dollars d'un bloc. Ou plus.

Tabou : Dépenser. Chaque fois que tu dépense plus de 1000 dollars pour un seul objet, service ou paiement de n'importe quelle nature, tu perds toute les charges que tu portes. Tu voulais savoir pourquoi les Ploutomanciens vivaient rarement dans des villas super chicos ? Parce que peu de villas super chicos ont un loyer inférieur à 1000 dollars. Une facture d'un montant total excédant 1000 dollars, aspire toutes tes charges d'un coup, même si la valeur de chaque article est inférieure à 1000 dollars.

Domaine de Magie aléatoire : La Ploutomancie est basée sur l'acquisition. Tu peux l'utiliser pour faire venir à toi des objets physiques – venir à toi par le hasard hein, pas par télékinésie — ou attirer des éléments intangibles comme la chance, la force ou des informations. Aucune capacité de contrôle ou de transformation, impossible de faire disparaître quoi que ce soit, mais si tu veux faire venir quelque chose jusqu'à toi, la Plutomancie c'est plutôt cool.

Charges de départ : Les nouveaux Ploutomanciens disposent de 4 charges mineures.

Conseils pour les charges : Les Charges Ploutomantiques dépendent fortement des revenus. Etonnant non ? Si tu peux t'arranger pour avoir un métier lucratif, dont le salaire tombe tous les jours ou toutes les semaines, c'est le jackpot à charges. La plupart des Ploutomanciens à l'aise dans leurs baskets peuvent générer entre 1 et 5 charges mineures par semaine, ainsi qu'une ou deux charges conséquentes. Mais bien sûr, tous les Ploutomanciens ne sont pas aussi riches…

Formules mineures de Ploutomancie

DYSFONCTIONNEMENT

Coût : 1 charge mineure

Effet : Ce sort te permet de baiser n'importe quelle machine qui s'occupe directement de transactions monétaires. Tu peux acheter des livres sur Internet sans jamais recevoir la facture, parce que tu as ensorcelé l'ordinateur. Si tu es à court de liquide, tu peux coller ta carte de bibliothèque ou un morceau de chewing gum dans un distributeur automatique, et faire un petit retrait allant jusqu'à 1000 dollars, prélevés sur un compte choisi aléatoirement. Non, impossible de générer de charges avec de l'argent volé par Magie… Et si tu insistes, juste un truc : ce sort ne débranche pas les caméras de surveillance.

Si tu es du genre à faire de la Magie pour te brosser les dents, tu peux utiliser ce sort pour payer des courses de taxi, passer des coups de fil gratuits ou boire des cocas à l'œil. Mortel.

Pour une raison obscure, il est impossible de gagner plus de 1000 dollars d'un coup grâce à ce sort, que ce soit en retirant du liquide ou en payant une marchandise ou un service.

PREVISIONS ECONOMIQUES

Coût : 1 charge mineure

Effet : Pour lancer ce sort, tu dois regarder l'argent qui se trouve dans le portefeuille de quelqu'un. En examinant les numéros de série des billets, leur ordre et leur état (froissés, crasseux, neufs, fraîchement imprimés ?), tu peux entrapercevoir l'avenir de leur propriétaire. Il s'agit de prédictions vagues, aussi précises qu'un biscuit chinois, du style « Ton corps va bientôt être éclaboussé par le sang » ou « Juin arrive ? C'est bientôt l'été ». Ce sort ne peut ni te donner des noms, ni t'apporter d'informations spécifiques, même si les nombres peuvent souvent s'avérer terriblement précis. Une « Prévision Économique » peut te dire de regarder dehors à 3 heures, sans préciser s'il s'agit du matin ou de l'après-midi, ni du jour de la semaine. Et si ça se trouve, 3 heures c'est une indication de direction…

VICTOIRE A LA PYRRHUS

Coût : 1 charge mineure

Effet : Quand tu lances ce sort, la prochaine attaque dirigée contre toi te touche automatiquement, quel que soit le jet de ton adversaire. Si quelqu'un sort un 39 pour te tirer dessus, même s'il n'a qu'un score minable de 10% en Armes à feu, tu prends 39 points de dommages. Mais lui aussi. Tu ne peux lancer ce sort sur personne d'autre que toi.

HISTORIQUE FISCAL

Coût : 2 charges mineures par minute

Effet : Pendant toute la durée de ce sort, tu peux toucher un objet et avoir une brève vision de son propriétaire. Si tu le tiens un peu plus longtemps, tu peux voir chaque moment où il a changé de mains — acheté, vendu, volé, trouvé… Tu veux savoir qui t'a tiré dessus ? Lance ce sort sur la douille, mais garde-la en main un peu plus longtemps et tu pourras voir à qui ton tireur a acheté la munition. Tu veux trouver la bagnole de ton pote dans un parking sombre ? Lance ce sort et commence à toucher toutes les caisses, jusqu'à ce que tu voies son visage. Attention, compte une trentaine de secondes pour chaque changement de propriétaire.

Selon une rumeur, ce sort pourrait échouer si l'objet a été «lavé» par son propriétaire avec un billet flambant neuf, plus d'une semaine avant que le sort ne soit lancé. Si ton mystérieux tireur a essuyé sa balle avec un billet tout droit sorti du distributeur, ça peut rendre l'utilisation de ce sort un poil plus compliquée. Si ton meneur de jeu décide de croire à cette rumeur, il peut te forcer à abandonner les jets de Magie en dessous de 20 ou de 30…

JE CONNAIS TON PRIX

Coût : 3 charges mineures

Effet : Quand tu lances ce sort avec succès sur quelqu'un, tu peux demander au meneur de jeu ce que ta cible voudrait en échange d'une action de ton choix. Par exemple, tu pourrais demander ce qu'il faudrait au Monstre pour pardonner à Dirk, et ton meneur de jeu de te répondre : l'Immortalité. Qu'est-ce qu'il faudrait à ce type pour aller tuer quelqu'un ? Trop vague, donc trop de réponses possibles, de « Que ses amis soient en danger » qui te renseigne sur ce fameux type, à un « Une centaine de dollars et un steak » qui en dit long aussi, dans un genre différent.

Note que ce sort révèle ce qu'une personne voudrait pour accomplir une action, c'est-à-dire : combien elle demanderait en échange de sa bonne volonté. Qu'est-ce qui ferait sauter Rebecca DeGoule dans la cuve de traitement des eaux usées ? Ne t'attends pas à une réponse du genre « Je sais pas trop, peut-être que si je suis menacée par les flammes… », vu que n'importe quel être humain un tant soit peu intelligent, préférerait sauter dans la merde plutôt que de mourir brûlé vif. Après, il y a une différence entre faire quelque chose parce qu'on le désire, et le faire parce qu'on y est contraint. Et oui, se retrouver pris dans un incendie, ça ressemble à une contrainte.

AUTO-DESTRUCTION

Coût : 4 charges mineures

Effet : Ça, c'est le Blast mineur de la Ploutomancie. Quand tu le lances sur quelqu'un, tu court-circuites temporairement sa volonté pour qu'il s'automutile. Dans la plupart des cas, l'automutilation se limitera à s'écraser le pied, se coincer les doigts dans une porte ou mettre un bon coup de boule dans un mur. Mais s'il y a quelque chose de vraiment dangereux à proximité, comme une troisième voie dans une gare ou une autoroute sous un pont, les dommages peuvent vite devenir beaucoup plus importants. Pour ce sort, on considère comme dangereux tout ce qui peut blesser quelqu'un en l'approchant d'un peu trop près. Un miroir n'est donc pas vraiment dangereux, tant qu'il n'est pas brisé…

Si ta victime a un flingue, il est possible de la faire se tirer dessus. Le bon côté de ce sort, c'est que si tu es dans une situation vraiment dangereuse — une rue très fréquentée, un site en construction, un entrepôt en feu… — ou que ta cible a un flingue dans la main, le Blast mineur fait des dommages comme un Blast conséquent : le résultat des dés au lieu de leur somme. Si tu jettes un 37 contre un ennemi portant un flingue, tu lui infliges 37 points de dommage au lieu de 10 (3+7).

Le mauvais côté, c'est que les gens ont la fâcheuse tendance à être doté de cette foutue volonté. Désolé, mais ta cible peut tenter de résister à l'ordre. Combattre ce sort demande un Test de Soi de rang 10, au lieu du Test de Surnaturel de rang 5 qui s'imposerait suite à l'attaque Magique. Sitôt ton sort lancé, ta cible ne pense plus qu'à combattre son propre désir de se faire mal.

FORMULES CONSÉQUENTES DE PLOUTOMANCIE

ROUE DE LA FORTUNE

Coût : 1 charge conséquente

Effet : Ce sort te permet de faire des prédictions vastes et générales concernant des groupes, des tendances, des nations et même des économies entières. Comme avec « Prévisions économiques », ces prédictions peuvent être en même temps désespérément vagues et inutilement exactes : tu pourras savoir que la compagnie d'Alex Abel va perdre 7 425 871,52 dollars dans les huit prochains mois, mais tu ne sauras ni pourquoi, ni comment l'empêcher. De plus, l'univers étant beaucoup trop chaotique pour s'autoriser l'exactitude, dis-toi bien qu'aucune prophétie n'est vraiment gravée dans la pierre. Tu devrais être capable de voir que la Société de Libération Mondiale est terriblement menacée par un homme qui détient le pouvoir du feu et de la colère, un homme qui porte en lui le courroux des âges innombrables, un homme âgé de trente-deux ans et mesurant un mètre quatre-vingt dix-sept… Mais ce type, tu n'auras ni son nom, ni son portrait.

DESIR DE FAILLITE

Coût : 1 charge conséquente

Effet : Et ça, c'est le Blast conséquent, celui qui fait que les gens se font vraiment du mal à cause de toi, celui qui donne envie de glisser un canif dans le nombril, de sauter par la fenêtre, de se charcuter l'oeil avec une clef de voiture… Si le sort réussit, il cause des dommages de Blast conséquents et la victime perd sa prochaine action, qu'elle utilise pour se faire mal. Contrairement à la version mineure du Blast, il ne peut pas être neutralisé par un jet d'Âme et n'expose pas la victime à un Test de Soi supplémentaire. En général, la boulette arrive trop vite pour que le type prenne conscience qu'il est en train de s'auto-trahir.

C'EST MOI LE BOSS !

Coût : 2 charges conséquentes

Effet : Pendant la prochaine demi-heure, toutes les personnes qui te voient te perçoivent comme étant leur patron. Pas juste une vague aura d'autorité : leur patron, celui qui donne des ordres directs, c'est-à-dire le Colonel BoDean pour ce garde de la base militaire qui reçoit ces ordres du Colonel BoDean. Si le secrétaire d'un bureau d'avocats reçoit toujours son chèque signé par Wally Schlegel, il te voit comme étant Wally Schlegel. Les seules personnes immunisées à ce sort sont les travailleurs indépendants, les chômeurs, les rentiers, les riches indépendants et les Avatars de l'Homme Sans Maître.

Quand tu parles, les personnes atteintes par ce sort entendent tes propres paroles, mais avec la voix de leur patron. Donc, si le garde demande un mot de passe, il entendra le Colonel BoDean lui dire qu'il a oublié… L'autre danger, vu que ce sort affecte tout le monde, c'est qu'en présence d'au moins deux personnes ayant un patron différent, chacune réagira comme si tu étais son patron à elle, soit quelqu'un de différent aux yeux de l'autre. Et si tu te retrouves en présence du vrai patron, le sort se dissipe aussitôt – donc prie pour que BoDean et Wally Schlegel ne se pointent pas pendant que tu embobines leurs sous-fifres… D'un autre côté, si tu rencontres le sous-fifre en présence de son patron direct, il te percevra comme étant une personne totalement différente, genre le chef de son chef par exemple.

Ce sort peut être prolongé de 15 minutes pour chaque charge conséquente supplémentaire que tu dépenses. Tu peux utiliser ces charges à tout moment, sans avoir besoin d'effectuer de nouveau le jet.

DEVALUATION

Coût : 2 charges conséquentes

Effet : Ce sort fait pourrir les objets de bien des façons : sur une voiture par exemple, tu peux faire se dégonfler un pneu, éclater son pare-brise ou faire rouiller un essieu jusqu'à ce qu'il se brise. Tu peux l'utiliser pour faire pourrir une corde, créer une brèche dans une porte, briser des menottes… En général, tu peux détruire tout objet solide non-vivant qui pèse moins de 25 kilos, mais si l'objet possède des parties amovibles ou des composants électriques, il sera beaucoup plus facile à réduire en pièces. Avec ce sort, tu peux réduire en ruines tout ce qui est électrique ou mécanique, de la taille d'un van au maximum. Une bagnole ne te posera aucun problème, mais une statue de 50 kilos sera hors de ta portée.

Par contre, tu ne peux rien faire « disparaître », ni créer de matière, ni en détruire : seulement accomplir une transformation limitée, qui fait perdre de la valeur à un objet, entre autres.

L'OEIL DE WASHINGTON

Coût : 2 charges conséquentes

Effet : Pour lancer ce sort, tu dois inscrire ton nom sur un billet d'une monnaie ayant cours, d'une valeur équivalente à 20 dollars – la nature de la monnaie n'a pas d'importance. Après l'avoir signé, crée une image mentale d'une personne que tu veux pister, puis dépense l'argent et lance les dés. Le billet trouvera son chemin jusqu'au portefeuille de la personne concernée, en un nombre de jours égal au score de ton jet. Si tu as réussi, bien sûr.

Ensuite, c'est au meneur de jeu de décider combien de temps le billet reste en possession de la victime. Généralement, moins d'une semaine. Tu connais beaucoup de personnes qui gardent 20 dollars en poche plus d'une semaine ?

Une fois que ta cible a dépensé le billet, il te revient dans un délais de 2 à 20 jours. Quand tu récupères le billet, tu peux te concentrer sur lui pour avoir une vision — complète, avec couleurs et son THX — de tout ce que ta cible a fait pendant qu'elle avait le billet sur elle. Tu peux donc espionner ses réunions d'affaire, entendre ce qu'elle a dit au téléphone dans un taxi, mais pas ce qu'elle a dit à son professeur de gym, vu que son portefeuilles était resté au vestiaire. Tant qu'elle a le billet sur elle, tu entends tout.

Du coup, une vague de paranoïa s'est emparée de l'Underground et tout le monde inspecte scrupuleusement ses billets à la recherche de signatures. S'ils en trouvent une, ils dépensent les billets immédiatement ou font de la monnaie, ce qui a amené de nombreux Ploutomanciens à signer systématiqueemnt chaque billet qui passe entre leurs mains, de façon à créer des leurres. D'autres sont allés jusqu'à changer légalement leur nom, au profit de choses aussi anodines que « Fred Aime Kathy », histoire que leurs signatures ne ressemblent pas à un nom sur les billets… Les plus vicieux utilisent des microscopes et des lasers chirurgicaux.

MALEDICTION DE PLOUTOS

Coût : 3 charges conséquentes

Effet : Tu ne peux lancer ce sort que sur des personnes qui possèdent moins d'argent que toi. Pourquoi ce sort échoue automatiquement sur les personnes plus riches ? Parce que leur influence Magique est plus importante que la tienne, au regard de la Ploutomancie. Tu dois également connaître ta cible, c'est-à-dire la voir avec tes yeux ou la connaître avec ton cerveau.

Quand le sort est lancé avec succès, il appauvrit lentement la victime qui commence à perdre de l'argent, selon une progression mathématique : un cent le premier jour, deux le deuxième, quatre le surlendemain...

Pas très méchant ? Hum. Faisons des maths ensemble, tu veux ? Le trentième jour, ta victime perd 5 368 709 dollars. Et 12 cents. Puisque les pertes doublent chaque jour, ce sort pourrait entièrement ruiner les Etats-Unis en à peu près 50 jours. Heureusement que ça ne fonctionne que sur les individus et non sur les gouvernements…

Autant les pertes de la première semaine peuvent être mise sur le compte de l'insouciance et de petites erreurs comptables, autant les plus grosses sommes seront de plus en plus difficiles à justifier. C'est là que le sort devient vraiment vicieux, puisqu'il se met à la bonne avec le chaos pour trouver une excuse : vol, fraude, mauvais investissements et autres incidents qui se concrétisent pour justifier les pertes considérables de ta victime.

Le sort ne fonctionne que sur l'argent, qu'il soit liquide ou placé sur un compte. Il ne fera rien perdre à ta victime de ses voitures, maisons, bijoux, actions ou toute autre chose nécessitant d'être convertie en argent, avant de pouvoir être dépensée. Beaucoup de victimes ignorant tout de la « Malédiction de Ploutos », s'empressent de vendre leurs biens une fois que leurs coffres sont vides — bien joué : tout cet argent neuf part immédiatement en fumée. Ceux qui savent font l'inverse et commencent à acheter dès qu'ils sentent venir la Malédiction, puis revendent leurs stocks une fois le sort dissipé et repartent du bon pied. Le marché boursier est donc un rempart très efficace contre la «Malédiction de Ploutos». Le sort ne se dissipe qu'une fois la victime ratissée. Entre un pauvre et des types comme Bill Gates ou Adnan Kashoggi, la seule différence, c'est le temps que prendra le sort à sucer sa victime jusqu'à la moelle.

UN DEAL D'ENFER

Coût : 5 charges conséquentes

Effet : Ce puissant sort te permet de négocier l'obéissance de quelqu'un, bon gré mal gré. Le deal opère en deux parties : tout d'abord, au moment où tu lances le sort, tu sais immédiatement ce que ta victime désire le plus au monde. Cela peut être quelque chose d'intangible, l'aboutissement d'une idée, quelque chose de concret, une vie longue et heureuse, écrire le prochain roman majeur du siècle, porter l'enfant de Jerry Seinfeld, trouver le diamant Hope par terre, n'importe quoi.

Connaître le désir le plus intime de quelqu'un, c'est avoir un grand pouvoir sur lui. Être capable d'assouvir ce désir, c'en est un plus puissant encore. Entre nous, heureusement que tous les vœux ne peuvent pas être exaucés par tous les Magiciens – si tous les directeurs d'études, les éditeurs et les agents littéraires du monde sortaient le prochain roman majeur du siècle, on aurait pas l'air con.

Si tu arrives à rendre réel le rêve de ta victime, peu importe comment tu t'y prends, tu pourras la contraindre à accomplir une tâche pour toi. Organise-lui une nuit avec Jerry, fais-lui trouver le Diamant Hope par terre, et elle se pliera à ta demande, aussi simple ou complexe qu'elle soit. Te donner les codes de lancement, négocier une paix durable au Moyen-Orient : ta victime se mettra aussitôt à travailler sur sa mission, et continuera jusqu'à avoir terminé. Elle prendra naturellement le temps de se reposer, de manger et tout ça, mais considère qu'elle voit désormais son nouveau travail comme une obsession vers laquelle elle tend avec autant d'intensité que lui en inspirait son rêve — ce rêve que toi, ô puissant Mage, est parvenu a exaucer. Chaque fois qu'elle fera une action contraire à son devoir, elle devra réussir un Test de Soi de rang 10.

Effets majeurs de Ploutomancie

Appeller à toi n'importe quel objet dans le monde, dicter l'économie mondiale pendant une journée entière, faire en sorte de se retrouver près de n'importe quelle personne vivante, par simple coïncidence…

LES BRUITS QUI COURENT...

Le Ploutomancien Grover Heerdt à développé une technique de traque Ploutomantique, en mariant rituellement deux pièces de même valeur, puis en en cachant une sur la personne qu'il désire suivre. Chaque fois qu'il fait tomber l'autre pièce, celle-ci rebondit dans la direction de sa jumelle. Bien entendu, la correspondance ne dure pas indéfiniement et le sort prend fin, si la cible utilise ou se débarrasse de la pièce Magique. Le problème, c'est que Grover n'a aucun moyen d'apprendre ce genre de transaction, jusqu'à ce qu'il réalise que sa pièce chercheuse bondis un peu trop régulièrement dans un peu trop de directions différentes. Limité peut-être, mais ça n'empêche pas les proches de Grover de ne jamais se promener avec des pièces en poche…

LES PORNOMANCIENS

Les Affinites, les pirates de l'amour

Tu sais que la Déesse Nue est vivante, et que sa Magie est active. Elle a inverti l'ordre masculin, triomphante, émergeant du cœur même de la subjugation féminine. Suis la Voie, suis la Voie de l'Affinité.

Regarder la cassette provenant de la Secte de la Déesse Nue, c'était comme mettre les doigts dans la blessure même du Christ ressucité : une vraie preuve, du moins pour toi. Les gens disent qu'il ne s'agit que d'effets spéciaux, d'une simple manipulation graphique faite sur ordinateur, mais ils ont pas vu la cassette. Rien qu'en la touchant, ça t'a fait démarrer. Et quand tu l'as regardée… Oui, c'est là que tout est parti. Tu as réalisé qu'Elle était réelle. Et tu L'a sentie, qui tendait Sa main vers toi…

Maintenant, tu nages dans l'Affinité. L'Affinité, c'est le nexus du désir et de la synchronicité, le lien réciproque entre l'attraction émotionelle et la corrélation cosmique, la fusion entre ce que tu veux et ce que tu es… L'Affinité, c'est le baiser qui mélange à la fois le flirt et l'affection, la caresse qui transforme l'affection en amour, le point G de l'amour et de la passion mêlées…

La Déesse Nue S'est révélée pour l'avénement d'un Nouvel Age. Du cœur du pouvoir masculin oppressif et exploiteur, Elle a émergé en majesté et transcendence. Elle représente en même temps le sexe et le mystère, l'identité et l'anonymat.

En tant que serviteur de la Déesse Nue, tu es en contact avec le cosmos lui-même. Tu surfes sur les vagues qui meurent sur le rivage et tu embrasses le cœur palpitant du désir. Son mot d'ordre est l'Affinité. Apporte-la au monde, qu'il soit prêt ou non. Elle arrive.

Le paradoxe de la Pornomancie, c'est que son pouvoir créateur vient de l'imitation parfaite. Tu génères des charges en copiant méticuleusement les actes sexuels de l'œuvre pornographique de la Déesse Nue, et le sexe libre mine ton pouvoir. L'acte le plus puissant et original que les humains peuvent accomplir, le sexe t'est interdit à moins de copier ce qu'a fait ton idole.

Styles de Blasts en Pornomancie

Un Blast de Pornomancie ne blesse pas vraiment, il fait juste ressentir une douleur horrible et intense, qui se propage dans le corps tout entier. Les médecins ne seront pas en mesure de trouver de tissus atteints, ce qui signifie que les dégâts causés par un Pornomancien ne peuvent être guéris par la médecine officielle. De plus, ton corps continuant de croire qu'il est blessé, ces points ne seront pas récupérés à moins d'avoir accès à des soins Magiques. Si un Blast Pornomancien te tue, le médecin légiste se grattera la tête longuement avant d'inscrire : arrêt cardiaque.

Heureusement, il n'est pas aussi facile que ça de blesser les gens pour un Pornomancien : même un Blast mineur exige une charge conséquente. Néanmoins, si la victime était en train de coucher avec le Pornomancien au moment du Blast mineur, il peut se transformer en Blast conséquent. Pas glop ça, hein. Être tué par sa némésis, parasite de l'amour, avec une charge que tu as en partie créée…

En termes techniques

Générer une charge mineure : Participer à un rituel sexuel consensuel de la Déesse Nue, durant environ une heure.
Générer une charge conséquente : Reproduire une des scènes d'un film porno de la Déesse Nue, avec des gens qui ressemblent aux autres acteurs du film, dans un décor très semblable à celui du film en question.
Générer une charge majeure : Reproduire un épisode de la vie de la Déesse Nue ou de l'un de ses films, que personne n'a encore reproduit. Voilà pourquoi les membres de la Secte passent autant de temps à traquer et à questionner ses ex-petits amis, sa famille et ses copains de lycée… La reproduction de la scène doit être parfaite, incluant les rapports sexuels avec les mêmes intervenants et dans les mêmes endroits.
Tabou : Si tu couches avec quelqu'un hors du contexte rituel, tu perds toutes les charges que tu possèdes. Tu dis ? Tu l'aimes ? Pfff… L'amour, ça n'a rien de Magique.
Domaine de Magie aléatoire : La Pornomancie fonctionne en créant et en augmentant les affinités. C'est une Magie puissante pour ce qui est des conseils, des coïncidences et de la persuasion, mais elle devient nettement plus faible dès lors qu'elle touche aux modifications physiques.
Charges de départ : Les nouveaux Pornomanciens débutent avec 4 charges mineures.
Conseils pour les charges : La disponibilité de partenaires sexuels rend la Pornomancie très puissante. Une cabale de Pornomanciens peut facilement ramasser de 2 à 4 charges mineures par jour, tandis que des groupes plus isolés peuvent générer 1 ou 2 charges par jour, plus 1 ou 2 charges par semaine avec des partenaires ignorants – le tout bien sûr, sous réserve que ces partenaires acceptent de se soumettre aux petits scénarios de la Pornomancie…
Remarques : Les Pornomanciens n'existent que par le biais de la Secte de la Déesse Nue. Un Pornomancien lambda doit être soit membre, soit ancien membre de la Secte, soit avoir un mentor lui-même membre ou ancien membre de la Secte.

Formules mineures de Pornomancie

Bouclier du desir
Coût : 1 Charge mineure
Effet : La prochaine personne qui tente de t'attaquer devra faire un Test d'Âme pour lever la main sur toi. Même si elle est sûre qu'elle devrait te tabasser ou te coller un pruneau, la victime en perd subitement l'envie, de façon plus ou moins rationnelle. Si elle réussit son Test d'Âme et parvient à te blesser, elle s'expose à un Test de Violence de rang 4. Si elle rate son jet d'Ame, non seulement elle perd son action et ne peut t'attaquer, mais la victime s'expose à un Test d'Impuissance de rang 4.

Guigne
Coût : 1 charge mineure
Effet : Tu peux forcer n'importe qui à relancer un succès qu'il vient d'obtenir. Tu ne peux pas l'utiliser sur quelqu'un qui a une meilleure Initiative que toi, mais quand ton tour est venu d'agir, tu peux lancer « Guigne » et le laisser en suspens jusqu'à la fin du tour, attendant qu'un succès soit obtenu pour te ruer dessus, et tout bousiller. Si tu ne l'utilises pas durant le round où tu l'as lancé, tu peux attendre et le laisser agir au tour d'après, mais tu ne pourras rien faire d'autre que te concentrer et attendre. Si tu l'as lancé en dehors d'un combat, tu peux te balader, parler à des gens ou accomplir des actions simples, mais rien qui exige de la concentration ou de l'attention — en clair : rien qui nécessite un jet de dé, faute de quoi les effets du sort sont perdus, charge comprise.

JE SAIS QUE TU EN AS ENVIE

Coût : 1 charge mineure
Effet : Ce sort te permet de brouiller l'esprit de celui qui t'écoute, en donnant à tes arguments une profondeur raisonnable et sensée. Comment ça marche ? Après avoir lancé le sort, le prochain jet de contact social que tu devras effectuer, sera augmenté d'un bonus de +20%, qu'il s'agisse de compétences telles que Mensonge, Charme ou Vendre des frigos à des Esquimos.

EN DOUCEUR

Coût : 2 charges mineures
Effet : Tu peux lancer ce sort n'importe quand, pour effectuer un flip-flop sur un jet que tu viens de faire. Ce sort peut s'utiliser en réaction, il ne coûte donc pas d'action s'il est utilisé en combat.
Exemple : Cindy la Pornomancienne possède une compétence de Bagarre de 30%. En se frittant contre un ado sataniste, elle fait 71 sur son action d'attaque — un échec évident, sans possibilité de flip-flop sur cette compétence : la tuile. Cindy lance «En douceur» sur son attaque, transforme son 71 tout moche en un joli 17 fleuri, et hop ! La grosse baffe atteint sa cible, sans avoir dépensé la moindre action supplémentaire.

LA TETE FAIT OUI, LA BOUCHE DIT NON

Coût : 3 charges mineures
Effet : Lorsque tu lances ce sort sur quelqu'un, sa compétence de Mensonge tombe à 0 tant qu'il parle avec toi. Il se sent obligé de dire la vérité ou refuse tout simplement de parler, mais il ne peut ni mentir, ni avoir recours à des semi-vérités, des vérités approximatives ou des arguments trompeurs. Si Joanie a dit qu'elle en voulait à mort à Suzan de ne pas l'avoir invitée à sa fête, impossible pour Suzan de dire que Joanie veut la tuer tout court. Si Sam a dit à Joe qu'il trouvait cet investissement vraiment intéressant, mais qu'il n'avait pas assez de capital pour le moment, impossible pour Joe de te faire croire que Sam est super partant tout court. Si la tête fait oui, la bouche doit dire oui.

CONFUS

Coût : 3 charges mineures
Effet : Lorsque tu lances ce sort avec succès sur un individu, il perd sa prochaine action et reste planté là, à ne rien faire, même pas penser. Il ne peut effectuer aucun jet de compétence, pas même pour esquiver, mais les autres continuent de faire des jets normaux s'ils veulent le frapper ou l'atteindre. En combat, ce sort prive ta cible de sa prochaine action, mais il se reprend vite et agit normalement à la suivante, vu l'urgence de la situation. Si tu t'utilises hors combat, ton adversaire est distrait pendant une trentaine de secondes et regarde devant lui, ahuri, totalement inconscient de son état comme de la notion de menace autour de lui. Note que regarder une jolie femme qui passe, par exemple, n'a rien d'une menace. Si elle est armée d'une machette ou d'un flingue, c'est autre chose…

FORMULES CONSÉQUENTES DE PORNOMANCIE

NUMERO 9

Coût : 1 charge conséquente
Effet : Voilà ton premier sort d'amour ! Enfin, de désir sexuel, pour commencer. Si le sort fonctionne, ta victime ne veut plus rien d'autre que faire l'amour avec toi, là tout de suite maintenant, quelle que soit son orientation sexuelle, ses goûts personnels ou ses sentiments à ton égard. Si elle te hait ou que tu la dégoûtes, ce sort ne modifiera pas ces émotions, ce qui provoquera un conflit interne majeur chez ta victime. Si tu refuses de répondre à ses désirs (ou si tu acceptes, petit sadique que tu es), la frustration déclenchera un Test de Soi ou d'Impuissance de rang moyen à élevé.

REGARD DE BRAISE

Coût : 1 charge conséquente
Effet : Si tu possèdes une compétence de charme basée sur l'Âme, du genre Super sexy ou Cul d'enfer, tu peux l'augmenter de 5% de manière permanente. Sinon, tu peux en créer une à 5%. Dans les deux cas, si tu es une femme, tu ne pourras jamais augmenter cette compétence au-delà de 72%, car c'est le score de la Déesse Nue. Si tu es un homme, ce seuil sera limité à 66%, score du partenaire le plus fréquent de la Déesse Nue.
Cette compétence n'a pas grand chose à voir avec l'apparence. Elle est plus liée à l'attitude, à la façon de draguer, à l'allure en général. Elle ne te rend pas beau : elle te rend sexy et désirable, même avec un sac sur la tête.

SYNCHRONICITE

Coût : 1 charge conséquente
Effet : Voilà un effet asssez étrange, un sort qui te place là où tu es supposé être. Pile au moment et à l'endroit où un ami va avoir besoin de toi, pile au moment où tu vas pouvoir sauter sur une super opportunité ou une information du même tonneau, pile au moment où tes deux ennemis jurés complotent ta perte dans un vieux restaurant chinois, bref : où il faut, quand il faut.
Oublie tes rêves de téléportation : tu dépenses ta charge et tu laisses le meneur de jeu choisir où, comment et par quels biais – même tirés par les cheveux – tu te retrouves là. Il pourra te demander quelques précisions sur tes motivations et te solliciter pour trouver des raisons d'atterrir à cet endroit précis.
Une dernière chose : ce n'est pas parce que le sort t'as envoyé là où tu devais être, que tu sera en mesure de gérer la situation. Mieux vaut se préparer à tout, car tu ne sais jamais quand la Déesse va te coller dans le pétrin…

PSYCHOTRAUMA

Coût : 1 charge conséquente
Effet : Psychotrauma, un nom parfait pour le Blast mineur du Pornomancien, vu que les dégâts qu'ils infligent sont surtout dans l'esprit de la victime. Ça ne change rien au fait qu'il va claquer, mais bon. Comme expliqué plus haut, si tu es en train de faire l'amour avec ta victime, tu peux transformer ce Blast mineur en un conséquent, dégâts conséquents à l'appui.

MAUVAIS COUP

Coût : 2 charges conséquentes
Effet : Tu peux lancer ce sort n'importe quand, pour changer un jet réussi dont tu es témoin en un échec simple. Naturellement, tu dois voir la personne qui fait le jet. En combat, l'utilisation de ce sort ne compte pas comme une action pour toi : tu peux l'utiliser avant que ton tour d'Initiative n'arrive, ou bien après. Certains Pornomanciens appellent ce sort le « Boutoir des maladroits », mais Daphnee Lee insiste sur le fait que « Mauvais coup » est le nom qui s'impose. Après, on s'en fout un peu, vu qu'il ne fonctionne pas sur la Magie de très haut niveau…

PARALYSIE

Coût : 2 charges conséquentes
Effet : Oui, ça porte bien son nom, ça fait exactement ce que tu crois que ça fait : la cible est incapable de faire le moindre mouvement autre que respirer, cligner des yeux ou garder son équilibre. Jusqu'à ce que tu l'y autorises, elle ne peut absolument pas bouger avant deux heures. La seule façon de s'en sortir avant ce délai, c'est surmonter les effets du sort en réussissant un Test d'Âme, assorti d'un malus de -30%. Les sorciers ont droit au flip-flop, les autres peuvent crever.
En combat, il est possible d'essayer de briser le sort une fois par round. Les Adeptes paralysés peuvent toujours lancer des sorts, mais toute personne paralysée est considérée comme « immobile » au regard des règles de tir à bout portant — voir page 53. Ouais, c'est sale.

TOURMENT INTERIEUR

Coût : 3 charges conséquentes

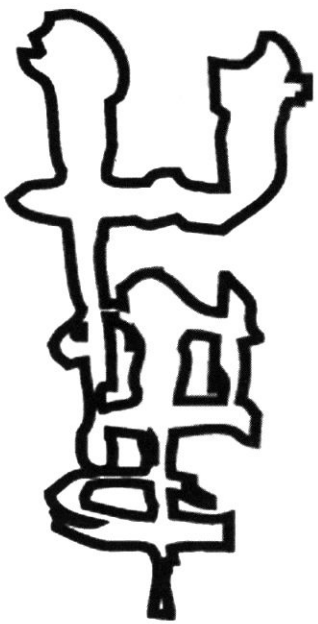
Effet : Ce sort est une attaque directe sur l'âme et la santé mentale de la cible. Commence par choisir un des cinq Stress mentaux puis effectue ton jet : s'il est réussi, la cible doit faire un Test de Stress sur l'Échelle correspondante, contre un rang égal aux unités de ton résultat. Si tu obtiens 23, c'est un challenge de rang 3, etc. Si la victime rate son jet, elle écope d'un Fragilisé et se met aussitôt à paniquer. Par contre, un succès contre ce Test de « Tourment intérieur » ne donne pas d'Endurci dans l'Echelle visée.

Effets majeurs de Pornomancie

Se débrouiller pour que tous les pratiquants d'une École de Magie, se retrouvent au même endroit, au même moment, et tout ça par hasard. Se rendre aussi populaire et célèbre que Stephen King, qu'importe dans quel domaine. Dénouer les effets d'un sort, même s'il a tué quelqu'un…

LES BRUITS QUI COURENT...

C'est l'histoire d'une mercenaire Pornomancienne britannique nommé Bo Jingles. Non, ce n'est pas son vrai nom. Elle aurait formulé un sort défensif basé sur les petits encarts de publicité, que les putes de Londres posent dans les cabines téléphoniques de la ville. Bo a toujours sur elle un paquet de ces petites cartes. Lorsqu'elle est attaquée, elle s'enfuit. Et ça lui arrive plutôt souvent, car vu qu'elle est paria chez les Pornomanciens, chaque fois qu'elle se fait un ami, ses ennemis peuvent s'en faire autant. Bref, elle s'enfuit, et quand elle est poursuivie, elle laisse tomber des cartes et lance le sort tout en courant. Ses poursuivants ? Ils s'arrêtent pour ramasser tous les petits papiers, incapables de reprendre leur traque tant qu'ils n'ont pas tout récupéré… D'où tu croyais que ça venait, cette légende sur les vampire, les graines, les pièces et tout ça ?



LES URBANOMANCIENS

Les rats

Tu sais que la ville possède un cœur. Un cœur humain. Tu vis pour les ruelles, les miaulements des chats, les clochards immobiles, les joggers flashy, les banlieusards stressés et tous les autres, qui font de ta ville ce qu'elle est. Ta ville, oui. Cette ville est à toi, et tu sais ce que ça implique.

Les villes sont des choses compliquées. Des milliers et des milliers de personnes, des acres et des acres de béton, les égouts en dessous, les immeubles au dessus, l'écologie grouillante des rats et des pigeons, et tout autour, la chaîne alimentaire sanglante des rues. Tout ça forme un organisme vivant, gigantesque et chaotique.

Les villes sont complexes, confuses, totalement fascinantes. C'est pourquoi tu t'es marié à l'une d'elles.

Les graffitis, le trafic, le crime, les supérettes, les émeutes, les parcs… Si tu les fixe assez longtemps, ils se confondent. Tu distingues les formes de la ville, tu les inspectes, et tu peux les remodeler. Tu sais que la vraie ville est celle que tu vois dans tes rêves. Et si tu fais vraiment un effort, tu peux faire de ce rêve une réalité.

L'esprit désespérément neutre de la foule ronfle dans tes poumons à chaque respiration. Tu sens les moindes variations dans les quartiers, ces néants qui avalent des personnes entières, ces alligators albinos et ces rats mutants qui deviennent tes animaux domestiques…Tu sais pourquoi l'air devient aussi épais que de la mélasse, la nuit, dans le métro. Tu sais ce qui arrive quand tu frappes à la porte verte, à l'angle de la 92ème et de la 4ème. Tu lis les noms cachés derrière les noms. Tu peux te rendre jusqu'à l'Allée des Rats, et même si tu ne veux pas savoir ce qu'ils ont fait avec les os de l'homme mort, tu le pourrais.

Le paradoxe central de l'Urbanomancie, c'est que la ville est tout le monde, et que tout le monde est la ville. Il n'y a personne dont la ville ait vraiment besoin, personne dont la disparition diminuerait l'endroit, personne qui augmenterait son pouvoir en venant s'y installer. Tel est le paradoxe des rues, ascenseur vers le loft de ton pouvoir.

Styles de Blasts en Urbanomancie

La ville ressent ce qui t'es hostile. Et elle frappe. Des briques lachées par des maçons, une morsure de chien, un coup de couteau sournois dans la foule, un accident de voiture… Une technique pratique pour faire face au attaques occasionnelles, mais elle ne marchera que si la cible est au bon endroit, au mauvais moment. Si tu te bats chez toi, un Blast sur ton adversaire ne prendra effet que lorsqu'il prendra sa voiture pour aller au boulot, le lendemain matin. Et s'il te poursuit dans la foule, le Blast attendra un peu avant d'agir.

En termes techniques

Chaque Urbanomancien ne peut seulement être affilié qu'à une seule ville, qui doit abriter au moins une centaine de personnes.

Générer une charge mineure : Etudier la cité pendant quatre heures. L'étude peut aller de la simple promenade dans les ruelles, pour relever les formes des poubelles, à l'étude attentive des visages qui arpentent le trottoir depuis ta fenêtre, en passant



par la traque des criminels, la surveillance des incendies, l'étude de leurs origines et des heures où ils se déclenchent le plus souvent…

Générer une charge conséquente : Interférer avec la cité — bloquer un carrefour important, provoquer une alerte à la bombe, renforcer l'ordre dans un quartier de haute criminalité, organiser un concert qui attire des miliers de personnes, mais aussi découvrir un élément de la ville qui a été modifié selon ta conception, comme une rue, un immeuble ou un square. Selon l'importance de ce changement, il te rapportera entre une charge par an et une charge par jour. Urbaniste, c'est un job sympa pour un Urbanomancien.

Générer une charge majeure : Changer de façon permanente une grande partie de la ville. Déclencher le Grand Incendie de Londres, être à l'origine de la mise en place d'une nouvelle ligne de métro : tout ce qui change radicalement et durablement la vie de la cité.

Tabou : La Magie d'un Urbanomancien échoue totalement en dehors de sa ville, mais il peut tout de même stocker ses charges jusqu'à son retour. Quitter sa ville lui est supportable, mais inconfortable — un peu comme s'abstenir de fumer pendant quelques heures, alors qu'on vide un bon paquet par jour. La première fois est juste déstabilisante, puis chaque départ devient de plus en plus stressant, jusqu'à représenter une véritable torture. L'Urbanomancien a besoin de sa ville. La puissance de la routine et de la sensation de dépendance pousse l'Urbanomancien à donner le meilleur de lui-même et par là-même, à devenir complètement cinglé. En fonction de la durée de la séparation, un malus de -10% ou -20% sur ses compétences peut être représentatif, tout comme quelques Tests d'Impuissance et de Solitude, en fonction des situations.

De plus, un Urbanomancien perd toutes ses charges s'il touche directement la terre sur laquelle est construite sa ville. On imagine facilement que les parcs et les jardins publics sont le refuge idéal des types chassés par les rats d'une cité. Bien qu'une paire de chaussures suffise à protéger les Adeptes, beaucoup restent méfiants dès qu'il s'agit de traîner à proximité d'un sol non pavé. Pour calmer un Urbanomancien, une simple poignée de terre suffit : il perd toutes ses charges si elle touche directement sa peau.

Domaine de Magie aléatoire : Tout ce qui fait appel aux énergies de la ville, des individus eux-mêmes en passant par les communautés, la foule, l'éclairage public… Et naturellement, tout ce qui touche à l'information et aux rumeurs de cette ville précise.

Conseils pour les charges : Les Urbanomanciens doivent faire attention lors de leurs déplacements, car les repère urbains les plus importants sont généralement situés près des parcs et des espaces narurels. N'importe quel Urbanomancien peut produire 1 ou 2 charges mineures, rien qu'en regardant par la fenêtre ou en se promenant, et 3 ou 4 charges conséquentes par mois, sans risquer d'être reconnu comme l'instigateur des bouleversements.

Notes : Le terme d'Urbanomancien combine le grec et le latin, ce qui semble froisser les grammateuristes et les occultanciens de la vicille école : qu'ils aillent se faire foutre. Les rats ne se posent pas ce genre de questions, et très honnêtement, Polisurgiste ça sonne mieux ?

Formules mineures d'Urbanomancie

Carte orange

Coût : 1 charge mineure

Effet : Ce sort, c'est la carte Magique qui te permet d'utiliser n'importe quel système de transport public, le plus gratuitement et le plus efficacement du monde. Les portes et les barrières s'ouvrent, chauffeurs et vigiles ne te voient pas rentrer, toutes tes correspondances arrivent au bon moment : le pied. Cet effet ne marche que sur un trajet donné, vers une destination choisie, au lancement du sort. Tu peux également utiliser une application mineure de ce sort, qui te permet de ne pas subir le trafic dense quand tu marches ou conduis, par exemple.

Connaissance de la rue

Coût : 1 charge mineure

Effet : Tu peux deviner tout fait concernant la ville elle-même et les groupes qui y vivent, mais rien qui concerne les individus

eux-mêmes. Par exemple, tu peux apprendre où se trouvent toutes les entrées d'un immeuble, quel pourcentage de la population soutiendrait la candidature de Jeffrey Archer pour l'élection municipale, quel gang contrôle la zone entre Fortescue et Montgomery…
Mais tu ne peux pas savoir si John Appleby soutiendra la candidature de Jeffrey Archer, ni apprendre son adresse. Si tu savais qu'il était… disons, membre des Franc-Maçons d'Ilsington, tu pourrais trouver l'endroit où ils se rencontrent, et travailler à partir de là.

TAG
Coût : 1 charge mineure
Effet : Tu peux laisser un message caché, n'importe où dans la ville, que seules les personnes désignées lors du lancement du sort pourront lire – qu'il s'agisse de Brenda Lawson comme de tous les membres de La Nouvelle Inquisition. Lorsque tu formules le sort, tu dois impérativement te trouver dans la zone où tu souhaites laisser le message. Pour 2 charges mineures supplémentaires, tu peux même faire en sorte que ton message aille trouver ses cibles, et il le fera pour peu qu'elles soient présentes dans n'importe quelle cité, pas forcément celle de l'Urbanomancien.
Le message peut comporter une vingtaine de mots au maximum, mais il peut prendre toutes sortes de formes : graffitis et tags illisibles pour tout le monde ou presque, traces de craie sur les pavés, chanson fredonnée par un enfant qui passe, couinement d'un rat dans les égouts… L'inconvénient de ce sort, c'est que n'importe quel Urbanomancien qui passe dans la zone où tu as laissé le message, comprend instinctivement qu'un « Tag » a été utilisé à cet endroit. En dépensant une charge mineure, il peut même lire le message, qui reste en place pendant plus d'une semaine.
Le fait de recevoir un message de ce genre, expose à un Test de Stress de rang 3 contre le Surnaturel — la première fois uniquement, rang 1 pour les suivantes.

Exemple : Léo Théophilus, un fameux Urbanomancien londonnien, souhaite contacter Dirk Allen. Il lance un « Tag » en utilisant 3 charges et durant quelques secondes, dans ce parc de Chicago, à côté du vieux banc où Allen est en train de finir sa bouteille, la poubelle déchiquetée est balayée par le vent. A l'oreille de Dirk, un message se forme…

LES YEUX DE LA VERMINE
Coût : 2 charges mineures
Effet : Pour lancer ce sort, tu dois posséder un rat, un pigeon ou tout autre animal typiquement urbain. Tu vois alors à travers les yeux de cet animal, sur lequel tu peux exercer un contrôle tant qu'il reste naturelle. Par exemple, tu peux diriger un pigeon dans une zone donnée, mais tu ne peux pas le faire attaquer quelqu'un. Cet effet dure jusqu'à ce que tu décides de l'arrêter, mais tu ne peux pas revenir en arrière et faire la navette entre ta vision et celle de l'animal. Dès que tu reviens à toi, le sort s'arrête.

UN VISAGE DANS LA FOULE
Coût : 2 charges mineures
Effet : Tu te fonds dans la foule. Ta physionomie ne change pas, mais tu deviens juste incroyablement difficile à localiser : un anonyme dans la masse des anonymes. Toute tentative de te suivre ou de te repérer subit un ajustement de -50%, jusqu'à ce que tu quittes la foule.

TA MERE A POIL
Coût : 3 charges mineures
Effet : Paix et amour, voici le Blast mineur de l'Urbanomancie. Comme décrit précédement, la ville attaque elle-même ta cible, usant de tout et n'importe quoi d'urbain pour lui faire du mal, du moment qu'elle se trouve dans un endroit exposé où la ville peut l'attaquer sans risque.

FORMULES CONSÉQUENTES D'URBANOMANCIE

MON TROTTOIR
Coût : 1 charge conséquente
Effet : Voici un sort extrêmement important, qui grave ta présence Magique sur une zone de ton choix – quartier de la ville ou simple zone de plus d'un kilomètre carré, du moment que ton « trottoir » peut être délimité précisément, façon « Platt fields » ou « Kingsford ». À l'intérieur de cette zone, tu ressens automatiquement les manifestations Magiques ainsi qu'un autre type de phénomène, qu'il t'appartient de choisir. Activité criminelle, arrivée d'un membre de le Secte de la Déesse Nue, tout ce que tu veux. Pour chaque charge mineure supplémentaire que tu dépenses, tu peux ajouter un nouveau type de manifestation. Ce sort doit être renouvelé chaque semaine et ne peut être instauré que sur une seule zone à la fois. Tous les effets désirés peuvent être modifiés, augmentés ou diminués à chaque renouvellement. Utiliser « Mon trottoir » sur une zone qui abrite un site de Cliomancie conséquent, permet à n'importe quel rat de drainer une charge mineure par jour, s'il est le premier à exploiter ce site. En contrepartie, le premier Cliomancien qui arrive sur un «Trottoir» d'Urbanomancien, draine sa charge conséquente ainsi qu'une seconde, qu'il ne gagne pas, mais qu'il vole à l'Urbanomancien dont c'est le territoire.
Dire que les Urbanomancien et les Cliomanciens se détestent, est un doux euphémisme : ils se vouent une haine farouche et se mènent une guerre Magique, aussi longue qu'invisible aux yeux de tous.

PERDU DANS LA FOULE
Coût : 1 charge conséquente
Effet : La cible de ce sort devient un paria pendant toute une semaine. Personne ne l'attaque ni ne tente de le ridiculiser ouvertement, mais tout le monde s'accorde pour l'éviter discrètement. Si elle se trouve dans une foule, la victime se sentira à son aise : les gens feront de leur mieux pour éviter tout contact et se tiendront à une distance d'au moins trente centimètres. Les conversations deviennent aussi courtes et sèches que possible. Seules exceptions : les amis proches et la famille, qui continueront de traiter la victime normalement. Des Tests de Solitude et d'Impuissance seront probablement de rigueur.

ON VA CHEZ MOI
Coût : 2 charges conséquentes
Effet : Ce sort t'assure que la cible atterrira à un endroit de la ville, la prochaine fois qu'elle arrivera dans ta cité. Ce point de chute peut être situé près de chez toi, au milieu du quartier le plus pourri de la ville : n'importe où. Comme d'habitude, les foules, la circulation et le hasard agissent sur la cible. Le seul moyen de contrer ce sort est de lancer un sort de transport différent. Tenter d'y résister de n'importe quelle autre façon, rend les effets plus flagrants et probablement plus douloureux encore – résister à l'appel pour se faire renversé par une bagnole et embarqué dans une ambulance qui va tomber en panne, juste à l'endroit choisi par l'Adepte, c'est quand même beaucoup d'effort pour rien, hein.

CHEVALIER DES RUELLES
Coût : 3 charges conséquentes
Effet : Beaucoup de vieux clochards commencent à perdre leur identité, se fondant dans les ombres de la ville et devenant sensibles au pouvoir de l'Urbanomancie. Ce sort permet à l'Adepte de prendre le contrôle de l'esprit d'un de ces pauvres types, qui doit nécessairement se trouver sur le territoire de l'Adepte, son «Trottoir » au moment du lancement du sort, où pouvoir être détecté par la Magie. L'Urbanomancien ne pouvant pas contrôler les deux corps en même temps, il devra interrompre le Sort pour revenir à lui. Par contre, chaque charge conséquente supplémentaire permet de contrôler simultanément un autre clochard.
Il y a deux inconvénients à ce sort. Premièrement, les gens contrôlés ne sont pas des spécimens très bien portants. Le lanceur

du sort peut utiliser ses propres compétences physiques, mais elles sont limitées par la caractéristique de Corps des cibles, égale à 20 + 1D10. Deuxièmement, ce genre de possession, c'est très mal. Pour investir l'esprit de plus d'un individu, il faut réussir un Test de Soi de rang 6, et un autre de rang 7 pour les contrôler. Pour tenter de résister, la victime doit réussir un Test d'Impuissance de rang 10 – sauf bien sûr, s'il s'agit d'individus complètement tarés. Du moment que la victime possède au moins 5 crans de Fragilisation, dans n'importe quelle Échelle, elle ne peut pas tenter de s'opposer à ce sort. Quand la Magie s'estompe, tous ceux qui retrouvent le contrôle de leur corps doivent effectuer un Test de Soi de rang 8.

Dans certaines grandes villes, il existe des clochards à qui ce sort a fait perdre toute personnalité et qui restent assis là, les jambes ballantes, comme des autistes, jusqu'à ce qu'un Urbanomancien décide de s'en servir comme d'un objet…

Exemple : Julius, conseiller municipal corrompu et Urbanomancien, est sérieusement agacé par des Ducs intrépides qui opèrent la nuit, sur son territoire. En dépensant 6 charges conséquentes, il prend le contrôle de quatre clochards et les envoie contre le groupe….

FAUCHÉ PAR UNE BAGNOLE

Coût : 3 charges conséquentes

Effet : Après « Ta mère à poil », voici le Blast conséquent de l'Urbanomancie…

HYSTERIE COLLECTIVE

Coût : 3 charges conséquentes

Effet : Ce sort transforme la ville en salle de concert déchaînée, Mass Hysteria, kessya, c'est la panique mon gars. Pour que le sort agisse, il doit y avoir une tension dans l'air, d'origine naturelle ou générée grâce à l'Urbanomancie. Tu peux déterminer la zone où l'émeute éclate, ainsi que les cibles contre lesquelles la masse dirige sa colère, du moment qu'elles sont liées à la tension que tu as imaginée au moment du lancement. Fais juste gaffe à toi : tu dois être présent sur les lieux pour déclencher ce sort, et il prend effet immédiatement. Ami meneur de jeu, ce sort provoque au moins l'équivalent d'un 51 sur un jet d'émeute, et c'est page 253 que ça se passe.

L'EMPEREUR DU SQUARE

Coût : 3 charges conséquentes

Effet : Ce sort permet à tout individu, pendant trois mois, de jouir d'une position de pouvoir et de s'attirer le respect de son entourage. Le statut exact ne peut pas être choisi par le lanceur, mais selon la cible choisie, cette dernière peut devenir porte-parole du quartier, chef de gang, leader de la milice de quartier, etc. Tu peut bien sûr lancer ce sort sur toi-même, mais quoiqu'il en soit, le bénéficiaire de ce sort peut soit conserver son nouveau statut, soit tout foutre en l'air s'il abuse de son nouveau pouvoir ou manque à ses obligations.

Effets majeurs d'Urbanomancie

Permettre à quelqu'un de devenir maire de la ville, provoquer des émeutes dans n'importe quelle ville du monde, faire baisser le taux de criminalité à travers le pays, faire apparaître une nouvelle construction que personne n'avait remarqué auparavant dans le centre-ville...

LES BRUITS QUI COURENT...

Mauvaises nouvelles en provenance de Chicago : les Urbanomanciens étaient tellement englués dans la merde politicienne, qu'ils ont utilisé des flics à la place des clochards pour lancer «Chevalier des ruelles». Seattle a réagi à grands coups d'émeutes lors du sommet de l'Organisation Mondiale du Commerce, et tout le monde se retrouve occupé du côté de Kuala Lumpur. Oui mec, les rats de Chicago, c'est salement rancunier.

LES VIDEOMANCIENS

Les Vidiots

Tu connais le pouvoir de la Boîte. L'hebdo Télé, c'est ta Bible. Des millions de gens se prosternant devant l'autel du divertissement, le temple qui se moque du développement de chacun, tant qu'il peut pomper le jus de tout le monde. Et ce jus, tu peux l'utiliser. Propage-toi sur les écrans, extrais la puissance pure des globes occulaires de l'Amérique entière. La télévision peut tout, la télévision est tout.

La plus grande invention du vingtième siècle, c'est la télévision. Tu connais beaucoup de gens qui n'ont pas la télé chez eux ? Non hein. La télé est plus puissante que la bombe atomique, plus répandue que les avions, plus polyvalente que la génétique… Les gens en parlent, c'est là qu'ils prennent leurs informations, là qu'ils apprennent comment s'habiller, comment danser… La majeure partie du monde passe la majeure partie de son temps libre avec une télécommande à la main, le cul sur un canapé, à téter le flot des images sacrées. Les gens sans télé sont des aliens.

La télévision a remplacé la société, et tu fais partie des visionnaires qui l'ont bien compris. Les gens attendaient un messie : le voilà, ce vecteur inefficace et imparfait du contact humain, qui fait rire des millions de personnes avec la même blague pourrie, remuer les arrière-trains de la planète entière avec les mêmes cruches sans voix, pleurer les femmes sur les mêmes scènes d'amour, bander les hommes sur les mêmes scènes de cul… Ouais mec. La Télé.

La télévision, corne d'abondance universelle, des programmes de tous les pays, des shows cablés pour toutes les couches de la société, une nuée de chaînes thématiques, le tout parfaitement sûr, prévisible et contrôlable. Ah non ? C'est vrai, tu peux couper le son, changer de chaîne ou même éteindre ton poste…

Mais pourquoi ?

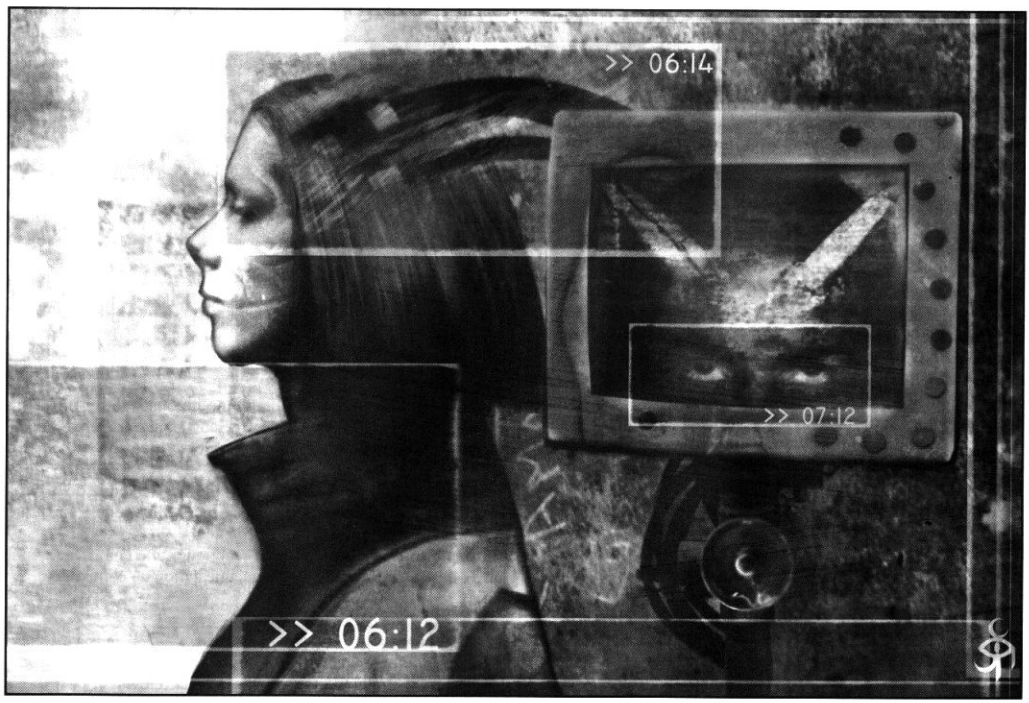
Tu aimes ça. Regarder, être en dehors de l'action, tu aimes trop ça. C'est pour ça que tu changes de chaîne, que tu contrôles l'image… même quand elle n'est pas dans la Boîte.

Tout le monde regarde la télé, mais toi, tu la vois. Tu perçois les messages cachés, tout ce que les auteurs, les producteurs et les acteurs n'ont jamais voulu montrer, n'ont même jamais pensé dire. Diffuser la bonne pub lors d'une rediffusion, ça permet de la réinterpréter, tout comme n'importe quel discussion change du tout au tout, rien qu'en ajoutant le préfixe « in » devant un seul mot. Alors tu regardes tout. Parce que tout change, sans cesse. Le monde change sans arrêt. Les chaînes changent sans arrêt. Et toi, tu les changes, aussi sûrement qu'elles changent les autres.

Le paradoxe de la Vidéomancie, c'est que la télé connecte autant qu'elle isole. Tu peux faire partie d'une expérience mondiale, même s'il n'y a personne à cinquante kilomètres à la ronde. La télé donne l'illusion d'être connecté, de faire partie d'une communauté, même si elle te laisse aussi seul que peut l'être un être humain…

Styles de Blasts en Vidéomancie

Aucun : les Vidéomanciens n'ont pas de Blast.



En termes techniques

En Vidéomancie, la manière d'utiliser les charges est à la fois plus simple et plus générale que dans beaucoup d'autres Écoles, mais en même temps, elle est loin d'être aussi polyvalente. Le drainage des charges et les Tabous sont basés sur l'idée que chaque Vidéomancien est lié à une série télé particulière, qui doit nécessairement être diffusée sur les programmations hertziennes ou cablées, à raison d'au moins un épisode par semaine. Désolé pour les fans de Wayne's World : ça ne marche pas avec les chaînes locales non-commerciales.

Les Vidéomanciens se rechargent en regardant leur(s) émission(s) fétiche(s), et leur Tabou est brisé chaque fois qu'ils le(s) ratent. Bien sûr, le magnétoscope n'est pas leur ami : seul la diffusion directe compte pour les charges — oui, même s'il s'agit d'un différé, du moment que c'est… en direct. Une coupure de courant pile pendant l'émission ? Un éclair qui tombe comme par hasard sur ton antenne ? Une méchante gastro qui te cloue sur le trône pendant une demi-heure ? Pas de bol, mec. A part les flashs spéciaux d'urgence et les interventions du Président qui parle, tout ce qui t'empêche de suivre ton truc fétiche te vide aussitôt de tes charges.

Les Vidéomanciens peuvent avoir plus d'un programme fétiche, mais ce choix constitue une lame à double tranchant : ça double les chances de violer un Tabou et il est impossible de regarder deux programmes en même temps, s'ils sont diffusés à la même heure. Face à ce genre de dilemme, le Vidéomancien est pris entre deux feux : il ne peut pas récupérer de charge sur chaque émission, car regarder l'une signifie manquer l'autre, et doit se contenter de prier pour que l'une des deux s'interrompe. Situation terrible, un peu comme espérer la mort d'un être cher en phase terminale…

Un Vidéomancien peut ajouter une émission à sa collection de programmmes Mystiques, en dépensant une charge conséquente et en réussissant un Test d'Âme. S'il est en train de regarder la première mondiale de ce programme quand il décide de l'ajouter à sa collection, aucune charge n'est requise. À partir de ce moment, le programme fait partie de la collection jusqu'à ce que le Vidéomancien meurt ou que l'émission soit retirée de la grille des programmes. Étant donné la prolifération des rediffusions sous license sur le cable, l'arrêt de la diffusion sur le réseau hertzien ne signifie pas la mort du programme. Donc, tant qu'une émission est diffusée, tu lui restes lié.

Générer une charge mineure : Regarder une rediffusion de ton émission une fois, du début à la fin, sans rien manquer — pas même une simple pub.
Générer une charge conséquente : Regarder un nouvel épisode de ta série fétiche du début à la fin – oui, les flashs d'informations de la nuit sont considérés comme de nouveaux épisodes.
Générer une charge majeure : Devenir la vedette d'un épisode de la série que tu as choisie. Tu dois être à l'écran pendant au moins 50% de la durée du programme.
Tabou : Rate n'importe quel épisode de ton émission, alors que tu aurais pu le regarder, et tu perds toutes tes charges. En cas de suppression de ton programme ou de changement indépendant-de-notre-volonté, c'est le même prix : tu perds tout. Allez, tu peux récupérer des charges mineures en allant le regarder sur un autre réseau, si tu veux.
Pour compenser le fait que ce Tabou et cette génération de charges sont plutôt généreux, tu peux facilement te faire enfler par quelqu'un qui connaît tes programmes fétiches, et qui déciderait (par exemple hein) de t'attaquer pendant la diffusion. Si ça arrive, tu peux soit te défendre (pour perdre toutes tes charges, fais le 1), soit essayer de regarder l'émission (pour te prendre une branlée, fais le 2), mais tu es libre de choisir.
Domaine de Magie Aléatoire : Le gros de la Vidéomancie repose sur la compréhension des gens et des événements par leur observation. Très prisée des espions et des voyeurs, cette Magie permet de s'adapter aux attentes de chacun ou, à un niveau plus élevé, d'adapter la réalité aux attentes de la télé.
Charges de départ : Les Vidéomanciens commencent avec cinq charges mineures.
Conseils pour les charges : Les charges d'un Vidéomancien dépendent du nombre de ses programmes fétiches. Un Adepte qui bloque sur les actualités locales peut recevoir une charge

conséquente chaque jour, deux s'il regarde à la fois les infos du matin et du soir. Un autre qui se focalisera sur une seule émission populaire, en regardant toutes les diffusions sur tous les réseaux, pourra recevoir entre 7 et 21 charges mineures par semaine, s'il suit le même programme durant toute une saison. Si tu choisis de te recharger à la fois avec les actualités et un programme d'un autre réseau, alors tu pourras bénéficier des deux... tant que ta télé fonctionne. Non, j'déconne.

Formules mineures de Vidéomancie

Deuxieme partie de soiree

Coût : 1 charge mineure

Effet : Pour lancer ce sort, le Vidéomancien doit posséder une cassette vidéo sur lui. Lorsqu'il le lance, c'est comme si une caméra invisible et intangible commençait à le suivre, filmant ce qu'il perçoit et se focalisant instinctivement sur ce qui intéresserait le plus le Vidéomancien, même s'il n'en est pas conscient sur le moment. Du coup, un Vidéomancien qui utilise la « Deuxième partie de soirée » pourra traverser un bureau et découvrir les indices sur sa vidéo, qui lui montrera tous les éléments susceptibles de l'intéresser.

Le sort dure jusqu'à ce que la cassette soit visionnée intégralement, mais la Magie se dissipe dès que quelqu'un d'autre que le Vidéomancien la regarde dans un magnétoscope ou enregistre par-dessus.

Ce sort peut seulement relever des éléments qui peuvent être enregistrés par une caméra vidéo normale. Par exemple, si tu fouilles un bureau, ta caméra Magique filmera la première page d'un document posé sur la table, mais il lui sera impossible d'atteindre le classeur rangé au fond du tiroir – sauf, bien sûr, si tu l'as ouvert. Mais comme ta caméra est sympa, elle zoomera quand même sur le tiroir, histoire que tu comprennes un peu…

En clair

Coût : 1 charge mineure

Effet : Le bénéficiaire de ce sort capte immédiatement ce qu'on essaie de lui dire. Peu importe si l'information est mal articulée, confuse, ésotérique : elle lui semble parfaitement claire, limpide et facile à retenir. Ce sort ne confère pas de pouvoir de persuasion particulier. S'il est lancé sur un honnête homme écoutant un fanatique, l'auditeur comprendra où le fanatique veut en venir, mais ne prendra pas nécessairement sa théorie au sérieux

Il est également nécessaire, pour celui qui parle, de compléter les explications. Si quelqu'un avec un accent prononcé donne des instructions confuses et décousues sur la façon de se rendre à Howth's End Village, ce sort rend le trajet clair et facile à suivre – mais si la route traverse Castleton, l'auditeur saura seulement aller jusqu'à Castleton. Et ce bled, c'est la zone.

Ce sort ne peut pas être relancé après coup, pour se rappeler de quelque chose que tu avais mal assimilé ou juste oublié. Il ne peut pas être utilisé pour comprendre complètement un champ de connaissance vaste et complexe, mais il est très utile pour comprendre une facette de cet ensemble. Par exemple, un Vidéomancien ne pourrait pas lancer ce sort, parler à un physicien pendant une heure et assimiler d'un coup toutes les lois de la physique. Par contre, pour saisir un concept précis, ce sort fait parfaitement l'affaire.

Dernier point : ce sort ne fonctionne pas avec les compétences physiques. Il peut aider quelqu'un à comprendre le déroulement d'une action physique complexe, comme démonter un fusil ou résoudre un casse-tête chinois, mais rien ne dit que le bénéficiaire pourra reproduire parfaitement ces gestes.

Couper le son

Coût : 2 charges mineures

Effet : Lancé sur un individu, ce sort empêche la personne de parler pendant 5 minutes, plus 5 autres minutes pour chaque charge mineure supplémentaire que tu dépenses.

Les autres sons produits par la victime, tels que bruits de pas et autres craquements des articulations, sont également atténués. Du coup, un type à qui tu coupes le son, gagne un bonus de +20% à tous ses jets de Discrétion.

Ludo-educatif

Coût : 2 charges mineures

Effet : Pour un jet, et pour un jet seulement, le Vidéomancien peut remplacer n'importe quelle compétence d'Esprit par sa compétence de Vidéomancie. Tu veux connaître un fait historique essentiel, les utilisations et les effets secondaires d'une nouvelle drogue, la traduction de « Ne lui fais pas confiance » en Serbo-croate ? Ok, ce sort devrait t'aider.

Rediffusion

Coût : 2 charges mineures

Effet : Tout ce que la cible de ce sort perçoit, lui semble connu, familier et même un peu banal. Rien de très folichon, ma bonne dame, mais c'est quand même un peu utile.

Le Vidéomancien peut utiliser ce sort lorsqu'un Test de Stress lui est demandé. Si le sort réussit, l'Adepte n'a pas à faire de jet, n'a aucune réaction et ne prend aucun cran d'Endurcissement ou de Fragilisation.

Si le Vidéomancien tombe dans une embuscade ou un piège d'ordre relationnel, il peut lancer ce sort pour annuler les avantages – techniques ou sociaux – obtenus par son adversaire grâce à l'effet de surprise.

Lancé sur quelqu'un d'autre, ce sort permet à la cible de bénéficier de chacun des deux avantages précédemment cités, ainsi que renforcer la crédibilité d'un bonimenteur.

Enfin, ce sort peut être lancé en réaction à une embuscade ou à un Test de Stress, et il ne coûte aucune action de combat.

Reseau cable

Coût : 2 charges mineures

Effet : Le Vidéomancien peut envoyer un message à une personne ou un groupe de personnes, via sa télévision chérie. La prochaine fois que la cible regardera et écoutera la télé, le visage du Vidéomancien apparaîtra à l'écran et délivrera son message. La longueur du message dépend du niveau de compétence du Vidéomancien : chaque point de compétence lui permet d'émettre une seconde de message. Les autres personnes présentes ne voient rien, n'entendent rien, ne comprennent rien. Quelqu'un veut du pop-corn ?

Formules conséquentes de Vidéomancie

Schimli... schiwimili... schiwimbilik...

Coût : 1 charge conséquente

Effet : La cible de ce sort perd des points d'Esprit. Combien ? Autant que le résultat de ton jet de Magie, arrondi à la dizaine directement inférieure — tu fais 43, il perd 40, les trois qui sautent sont pour le personnel. Ce sort dure un nombre de minutes égal au résulta de ton jet — non, là on n'arrondit pas.

A quoi ça sert ? Arf… Vu qu'aucune compétence d'Esprit ne peut être plus élevée que la caractéristique d'Esprit elle-même, fais baisser l'Esprit d'un type à 10 et sa meilleure compétence d'Esprit passe aussitôt à 10%. Trop de neurones. De plus, si l'Esprit de quelqu'un descend en-dessous de 20, ses scores de Charme et de Mensonge subissent immédiatement une pénalité de 20%, jusqu'à un minimum de 1%.

A vous les studios !

Coût : 2 charges conséquentes

Effet : Ce sort puissant remplace les lois de la réalité par les conventions d'une situation de comédie. Lancé lors d'un combat, il dure un nombre de rounds égal à la dizaine du résultat du jet — durée qui passe en minutes hors combat. Tant que ce sort est actif, personne ne peut être sérieusement blessé. Aucun tir d'arme à feu ne touche sa cible et aucun dégât physique ne peut dépasser cinq points, même en cas de réussites critiques. Au lieu d'être blessées, les gens tombent sur le cul, l'air bête. En guise de dégâts, ils subissent des effets tels que Sonné ou Aveuglé, décrits en pages 52. Ça semble génial comme ça, mais n'oublie pas que le sort s'applique à tout le monde : toi, tes potes, mais vos ennemis aussi.s

En dehors du combat, « À vous les studios ! » peut être utilisée pour se protéger des dommages physiques. Ça ne te sauvera pas si tu te jettes du haut d'un building sans parachute, mais aussi longtemps que tu essaies de ne pas être blessé, ce sort te protège et t'évite de te faire trop bobo.

L'effet pervers, c'est qu'en tentant des trucs riqués pendant que tu es protégé par ton sort, tu as de grandes chances de ressortir indemne, mais avec l'air con. Par exemple, si tu utilises ce sort pour sauter d'une échelle de secours à une autre, tu as très peu de chances de dégringoler et de t'écraser vingt mètres plus bas comme un pudding, mais te retrouver suspendu dans le vide par ton pantalon, accroché à un truc en métal, avec les bras dans le vide et l'expression d'un mérou, c'est pas franchement mieux… Enfin, si ça peut te rassurer, tu retrouveras ta dignité quand le sort prendra fin — et oui, tu pourras enfin tomber comme le digne pudding que tu es. Pour résumer, chaque fois que tu rates un jet de dés sous la protection de ce sort, tous les dommages que tu devrais subir sont remplacés par quelque chose de grotesque.

DRAME FAMILIAL

Coût : 1 charge conséquente

Effet : La cible de ce sort ressent une intense émotion envers le Vidéomancien ou une personne de son choix. Il ne s'agit pas d'un intérêt romantique ou sexuel, mais plutôt d'un amour familial. Quoi que dise la personne visée par le sort, tous ses propos seront déformés et interprétés par la cible, qui les croira chargés d'une intense connotation émotionnelle.

–Bonjour ! Alors je voudrais… un grand coca et une frite moyenne.

-Arf ! Toujours toi ! Toi, ton petit nombril, tes petits besoins… Tu te crois tout permis parce que je travaille dans un fast-food, c'est ça ? Qu'est-ce que tu crois, que je n'ai pas de sentiments, c'est ça ?

Et là, c'est le drame. D'un autre côté, des trucs aussi simple que « Dégage, pétasse » pourront provoquer des réactions aussi intéressantes qu'inattendues, ambiance « Oh mon chéri, mais calme-toi, je voulais juste t'aider, tu sais. Tu ne devrais pas me parler comme ça, tu sais que je suis sensible… Allez, fais-moi un calin tu veux ? » De pire en pire…

Concrètement, ce sort permet de distraire, de détendre, de stresser ou de harceler, en provoquant des Tests sur les différentes Echelles de Folie – choisies par le meneur de jeu, en fonction des circonstances. Réaliser qu'on s'est fait manipuler Magiquement, c'est presque plus troublant que d'être confronté à des Tests contre le Surnaturel. Être rejeté par quelqu'un qu'on prenait pour son meilleur pote, c'est le Test d'Impuissance direct, de rang 2 ou 3 si la personne en question ne sait pas ce qui se passe– de rang supérieur si elle soupçonne la présence de Magie.

D'un autre côté, si la personne visée traite la cible convenablement et la rend heureuse, ambiance ils eurent beaucoup d'enfants, il est possible de récolter les fruits de cette nouvelle amitié. Demande, et tu obtiendras. Prêt d'argent dans les larmes, faveurs accordées, confiances trahies : je sais que vous ne me laisserez jamais tomber, Sergent, mais je vous serais tellement reconnaissant de ne pas oublier le règlement, la prochaine fois, après tout ce qu'on a vécu ensemble vous comprenez, je ne pourrais pas le supporter…

Plus la requête est sage et modérée, plus l'interlocuteur s'expose à des Tests de Soi s'il tente de refuser. Ce sort ne changera pas la personnalité de la victime : un honnête citoyen n'ira pas braquer des banques en sifflant, juste parce que maman ou cousine lui auront soufflé l'idée. Cependant, refuser une requête plus raisonnable – prête-moi ta voiture, laisse-moi dormir chez toi ce soir – demande un Test de Soi de rang 4 ou 5.

Si un Vidéomancien lance « Drame familial » sur un ami ou l'un de ses proches, la cible réinterprètera leur passé commun pour expliquer ce soudain revirement émotionnel. En fait, c'est soudain pour l'Adepte, mais pas pour la cible, à qui la psychologie la plus élémentaire explique que non, stresse pas, c'est comme ça depuis longtemps.

Par contre, la réaction sera différente si le Vidéomancien utilise ce sort sur quelqu'un qu'il a berné, frappé ou déçu par le passé. Je t'aime, moi non plus. A moins d'y être forcée, la cible n'attaquera pas physiquement l'Adepte, mais si elle s'y résoud, elle ne frappera qu'une fois – de façon très théâtrale – et sera immédiatement submergée par une impérieuse sensation d'écœurement. Dans la foulée, le Vidéomancien peut s'attendre à une méchante prise de tête, mais ça vaut toujours mieux qu'une fusillade ou un sale coup de couteau.

Le sort est instantanément rompu si la personne visée attaque physiquement la cible, ou si la cible rate son Test de Stress. Autrement, il dure 47 minutes – ben oui, c'est la durée d'un épisode de sitcom, publicités non comprises.

HEROS DE SERIE TELE

Coût : 3 charges conséquentes

Effet : T'as jamais remarqué, dans ces vieilles séries policières, comment le héros peut se prendre une méchante branlée dans une scène et se balader en pleine forme dans la suivante ? Ok, il a un bandage sur le bras, mais il est super en forme, non ? Je sais ce que tu vas dire. A la télé, c'est facile de tricher, effets spéciaux blabla, scénario nul blabla. Pour un Vidéomancien, c'est avec la réalité qu'il est facile de tricher.

Quand ce sort est lancé, les dégâts provoqués par une source unique sont réduits à 1 point. Si tu te fais fracasser la tête, tu ne meurs pas, tu es toujours en pleine forme, avec juste un petit sparadrap sur le front et l'air vaguement endolori. De la même façon, un coup de feu se transformera en une simple égratignure. Dans le cadre de ce sort, une rafale d'armes à feu sera considérée comme provenant d'une source unique, tout comme tous les dégâts infligés au corps à corps par un même individu.

Ce sort est très puissant, mais il est tout de même assorti de quelques limitations. Tout d'abord, pour que la guérison soit réaliste, le sort doit impérativement être lancé immédiatement après que les dégâts aient été infligés. Si tu as la jambe cassée depuis hier, ça ne peut pas devenir subitement un simple bleu, comme ça – en tous cas, pas avec ce sort. Ensuite, ça ne fera rien en cas de mort instantanée. 01 sur le jet, Blast qui tue, truc mortel qui éventre ou qui décapite d'un coup : hop ! C'est fini.

Enfin, ce sort ne peut être lancé qu'une seule fois sur chaque personne par combat. Un Vidéomancien peut se protéger une fois, protéger chacun de ses amis une fois, mais le second coup de feu qui atteint l'une des cibles infligera des dégâts normaux.

ALLEZ, BALANCE !

Coût : 2 charges conséquentes

Effet : La cible du sort se sent poussée à révéler la chose la plus choquante qui la concerne, en des termes provocants et semi-articulés. En gros, elle gerbe sa vie comme dans un talk-show à deux balles. Ouais pu…, moi je kiffe la Magie ! Et tu sais quoi ? Je fais partie d'une pu… de conspiration occulte dirigée par un enf… de milliardaire de me… complètement shooté au pouvoir! Alors, ça te troue le c… ça, hein sal… !

Étrangement, chaque fois que la cible dit putain, merde, bite ou autre vulgarité non-consensuelle du même tonneau, le sort procède à une censure automatique qui atténue le mot en question pendant qu'il est prononcé (sauras-tu compléter les mots ?).

Cet aveu forcé dure environ dix minutes. On peut tenter d'y résister, mais la puissance de l'aveu retenu expose à un Test de Solitude de rang 10.

Pour deux charges supplémentaires, le Vidéomancien peut choisir quel secret la victime se sentira obligée de révéler. Ce secret, il doit bien sûr le connaître ou en avoir une petite idée, mais le sort se déclenche normalement s'il n'arrive pas à le trouver ou qu'il ne tombe pas juste.

Exemple : Olivia, Vidéomancienne, pense que son petit ami la trompe. En fait, il prépare bien quelque chose, mais c'est une suprise pour elle dont il se garde bien de parler : un week-end à la montagne, aux Poconos. Trop bien. Olivia visionne donc quatre épisodes de sa série favorite et se concentre sur son petit ami, attendant qu'il lui avoue son infidélité. Mais là, c'est le drame. Ouais, c'est vrai, j'ai foutu le feu à la maison des McClusky quand j'étais môme. Mais c'était un accident ! Et en plus, elle a brûlé qu'un tout petit peu, alors hein…

LES PLUS BEAUX JOURS DE TA VIE

Coût : 5 charges conséquentes

Effet : Les Vidéomanciens d'Atlanta appellent ce sort la « Malédiction chinoise », parce qu'elle rend la vie de ses victimes plus intéressante et plus dramatique , mais jamais plus agréable. Si tu lances ce sort sur quelqu'un, tu n'auras aucun moyen de prévoir ou de contrôler ce qui va se passer dans la vie de ta victime, mais en gros, la cible va découvrir sa femme en situation compromettante avec son propre frère, un coup sur la tête lui fera perdre la mémoire, elle se fera kidnapper par un désaxé qui demandera une rançon, un de ses proches se fera kidnapper par des extra-terrestres venus se venger d'une vieille, un stupide accident de voiture la plongera dans un profond coma qui lui fera perdre la mémoire, et quand elle finira par se réveiller, sa vie sentimentale sera devenue un enfer.

Autrement dit : la victime éprouve la sensation d'être dans la peau d'un personnage de sitcom, option scénario minable, sans blonde imperméable ni maillot de bain siliconé.

Entre nous, ce sort ne veut pas la mort de sa victime — il ne s'appellerait pas comme ça, si c'était le cas. Ta cible peut être kidnappée et menacée de mort, mais le ravisseur n'ira pas jusqu'au bout. La maladie pourra lui être presque fatale, mais un remède miraculeux sera découvert juste à temps, et si le naufrage de son bateau la laisse pour morte dans les eaux déchaînées, rassure-toi, elle échouera sur une île et se contruira un catamaran avec des bambous.

Ça ne tue pas, même si certaines victimes préfèreraient en finir vite : ce sort dure un nombre de jours égal au résultat du jet effectué pour son lancer. Prêt pour les 86 plus beaux jours de ta vie ?

C'EST DANS LA BOITE

Coût : 7 charges conséquentes

Effet : Pour formuler ce sort, le Vidéomancien doit avoir une caméra braquée sur sa cible, filmée en direct, et réussir son jet en dépassant le score d'Âme de sa victime. Si le jet est réussi, mais que le résultat reste en-dessous de ce seuil, l'Adepte conserve ses charges.

S'il réussit, un élément vital de la personnalité de la victime est immédiatement transféré dans la télévision. Contrairement à ce que pensent beaucoup de Vidéomanciens, il ne s'agit pas simplement de l'Âme, mais de ce qui régit les émotions, cet éclair vital sans lequel tout être humain se trouve réduit à l'état d'automate, spectateur dépourvu de contrôle dans le film de sa propre vie, un truc franchement pas cool. Si le sort marche, voilà ce qui attend la victime. Comme un Golem, cette enveloppe physique abrutie continuera de marcher et de vivre, sans risque de se faire remarquer pendant les premiers temps, sauf peut-être par ses proches. La victime conserve ses compétences, mais plus aucune passion ni obsession – une vision de leur aura donnera un résultat vierge. Plus rien ne les motive, seule la force de la routine continue de les faire avancer : un flic « dans la boîte » fera toujours sa ronde et poursuivra les pickpockets, mais il s'arrêtera vite de courir et se désintéressera totalement du voleur.

De son côté, l'aura stockée dans la télévision subit des tourments indicibles. Il ne s'agit pas de douleurs physiques, vu qu'il n'y a aucun corps pour souffrir, mais d'un profond sentiment de malheur, d'horreur et de viol de sa personne. Pour un esprit sans corps, aucune sensation n'est longtemps désagréable, vu qu'aucune impulsion chimique issue du cerveau ne vient mettre les maux, les douleurs et les peines en relation les unes avec les autres. En gros, chaque seconde de torture semble être la première : intensité maximale.

Il est possible que les auras stockées se souviennent de certaines choses ou utilisent des compétences d'Esprit, mais vu qu'elles ne font que hurler, va savoir. De plus, ce n'est pas comme s'il y avait vraiment un moyen de communiquer avec elles — le Vidéomancien et ses amis peuvent voir et entendre l'image hurlante de l'âme, mais celle-ci n'a aucun moyen de voir ou d'entendre son bourreau. Salle d'interrogatoire, avec vitre sans tain.

Le Vidéomancien peut relâcher l'esprit capturé dès qu'il le désire. Si c'est le cas, l'esprit retourne immédiatement dans son corps, mais il doit effectuer un Test de Stress de rang 10 contre la Solitude et le Soi. Détruire la télé permet également de libérer les esprits qu'elle contient, mais l'éteindre n'a aucun effet : l'aura sera encore là une fois la télé rallumée.

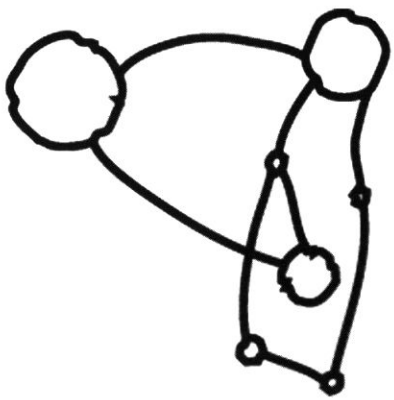
Effets majeurs de Vidéomancie

Donner vie à un personnage de la télévision, déclencher n'importe quel effet spécial dans la réalité…

LES BRUITS QUI COURENT…

Quand la Vidéomancienne Gina Morris séjourne en prison, ce qui lui arrive plutôt souvent, elle adore utiliser la Magie aléatoire pour convaincre sa partenaire de cellule de regarder son programme fétiche : les actualités du soir. Elle a appelé cet effet « La douche froide » et visiblement, elle tient à en faire une Formule.

De son côté, Paddy Orleans a récupéré beaucoup, beaucoup d'émissions fétiches, et il a besoin de beaucoup, beaucoup de charges conséquentes pour alimenter son péché mignon: donner vie à des personnages de fiction, pour les faire jouer dans des représentations privées d'environ une demi-heure. La plupart du temps, c'est purement sexuel, mais il s'est fait tomber dessus par un gars (on sait pas qui) et s'est fait emmener direct à l'asile (on sait pas où), persuadé que Monsieur Propre et le Géant Vert allaient venir lui chatouiller les pieds quand il s'endormirait (on sait pas pourquoi).



CREER DE NOUVELLES FORMULES

Les Formules, c'est cool. Concret, prévisible, fiable : autant de bons adjectifs qui contrastent avec le flou artistique généralisé de l'Underground. Comme tu l'imagines, la plupart des Adeptes qui réussissent des effets aléatoires sympas, aimeraient bien transformer leurs trouvailles en Formules, histoire d'être tranquilles. Sauf que c'est pas si évident, surtout lorsqu'on suit une Ecole aux règles établies. En fait, plus un système est développé, plus il est difficile d'y créer de nouvelles Formules.

Quand Daphnée Lee a créé la Pornomancie, elle venait d'avoir une illumination. L'extase de la création mystique. Les sensations pures, en grand. Â son esprit baigné de clarté, une infinité d'effets et d'applications devenait soudain possible, comme si la magnificence de la Déesse Nue pouvait donner du sens à toute chose dans le monde. Mais alors qu'elle dessinait les contours de la Pornomancie, alors qu'elle proposait sans rien choisir ni écarter, tout lui fut refusé. Pour le cosmos, impossible que tout se retrouve au même rang d'importance : seul l'élément le plus important, seul le paradoxe fondamental pouvait se concrétiser, reléguant tout le reste au rang de simples contradictions, d'impossibilités ou de futilités sans le moindre rapport. Plus l'École prenait forme, plus ses limites se dessinaient, créant un système de pensée mystique au sein duquel chaque chose possède son antithèse, chaque valeur son tabou, chaque loi son hérésie, réduisant d'autant le champ des possiblités. Pour chaque chose qu'une École permet, elle en exclut des centaines, sinon des milliers d'autres.

Quand tu t'aventures dans la conception de Formules, ta progression ressemble à un parcours du combattant de plus en plus ardu, à grands coups de machette dans les toiles d'araignée des concepts. Les premières Formules sont très simples, mais plus ça va, plus il devient difficile d'en créer. Quand on a déjà appris par coeur une douzaine de sorts, les idées ont tendance à se figer et à s'orienter d'elles-mêmes.

Bien sûr, une même Ecole peut représenter des choses différentes aux yeux de personnes différentes, et moins tu calques tes pas sur ceux d'un autre Adepte, plus tu te sentiras libre de tracer ta propre voie. Mais plus tu apprends de Formules, plus tes visions de l'École deviennent balisées. À partir de là, il devient non seulement plus difficile d'apprendre d'autres sorts par cœur, mais également plus dur d'utiliser spontanément la Magie. Hum ? Ok, j'arrête de te saouler et je te donne les règles pour créer tes Formules qui déchirent (désolé, hein).

LA MECANIQUE

Une fois que tu es décidé à transformer un effet en Formule, choisis un effet que tu as déjà produit grâce à la Magie aléatoire et dépense un Point d'Expérience chaque fois que tu le reproduis à partir de maintenant. Quand tu auras dépensé cinq points de cette façon, tu pourras tenter le Rituel qui le transformera en Formule. Note que si tu lances le sort sans dépenser de Point d'Expérience, il ne comptera pas comme l'un des cinq lancements requis, mais ça ne t'empêchera pas de continuer tes projets de Formule.

Une fois tes cinq réussites en poche, partons du principe que tu as suffisamment intégré le mécanisme pour établir un Rituel, qui liera symboliquement ton action et ta compréhension du système. Tant qu'à faire, ce Rituel devrait être aussi élaboré que possible – on est là pour créer des Formules personnalisées, pas pour créer des petits sorts en dépensant ses petits points. Le symbolisme n'a besoin d'avoir de sens que pour toi, mais tu dois être capable de le justifier ou d'en expliquer chaque aspect. Bien sûr, prépare-toi à devoir dépenser quelques charges et bien sûr, la maison décline toute responsabilité en cas d'échec.

Puisque tu as réussi le sort cinq fois, ton meneur de jeu devrait déjà avoir une petite idée de ses effets et de ce qu'il coûtera, une fois transformé en Formule. Le coût en charges diminue dans la plupart des cas, mais si ton meneur de jeu estime que tu l'as obtenu un peu trop facilement, il peut revoir à la hausse le coût de ton nouveau sort. Pour créer un sort de charge mineure, tu devras dépenser son coût plus une charge conséquente. Si tu connais déjà quatorze Formules, qu'elles soient mineures ou conséquentes, tu devras payer davantage : il te faudra une autre charge conséquente pour obtenir le quinzième sort, deux charges pour le seizième, etc. Une fois le coût fixé, dépense les charges et fais un Test contre ta compétence. Si tu réussis, l'effet devient Formule, mais si tu rates, tu perds les charges et tu écopes d'un ou deux effets surnaturels conséquents dans la foulée. S'il juge ton Rituel particulièrement cool, ton meneur de jeu peut t'accorder des bonus sur ta compétence, mais la notion du cool étant on ne peut plus subjective, c'est lui qui voit.

Pour créer une Formule conséquente, tu peux soit dépenser une charge majeure et effectuer ton Test de Rituel, soit dépenser le coût du sort plus deux charges conséquentes – plus deux autres s'il s'agit du quinzième, quatre autres pour le seizième, etc. Si tu rates ce jet, tu perds toutes les charges que tu possèdes et tu hérites d'un effet surnaturel majeur – ou d'un équivalent en effets conséquents et mineurs, si la situation s'y prête plus.

Chaque fois que tu accomplis un de ces Rituels, tu dois faire un Test de Stress contre le Surnaturel : rang 5 pour une Formule mineure, rang 10 pour une conséquente. Ce Test doit être effectué quel que soit le résultat de ton Rituel, bien qu'en cas d'échec, tu risques de devoir affronter des Tests de Soi et d'Impuissance supplémentaires.

ETAPE PAR ÉTAPE

I. **Lance le sort cinq fois** de façon aléatoire, en dépensant un Point d'Expérience à chaque fois. Ton meneur de jeu décide alors du coût de ce sort, une fois trans formé en Formule.

II. **Crée un Rituel** liant le nouvel effet au système actuel.

III. **Accomplis le Rituel**.

A. **Formule mineure**

1 - Calcule le coût en charges.

a. Dépense le nombre de charges mineures fixé pour cette Formule.

b. Dépense une charge conséquente supplémentaire.

c. Dépense une charge conséquente supplémentaire pour chaque nouvelle Formule au-delà de la quatorzième.

2 - Fais un Test contre ta compétence.

a. S'il est réussi, tu apprends la nouvelle Formule.

b. S'il est raté, tu perds les charges investies et un effet surnaturel se produit.

3 - Effectue un Test de Stress de rang 5 contre le Surnaturel.

B. **Formule conséquente**.

1 - Dépense une charge majeure ou calcule le coût en charges.

a. Dépense le coût du sort en charges conséquentes.

b. Dépense deux charges conséquentes supplémentaires.

c. Dépenses deux charges conséquentes supplémentaires pour chaque nouvelle Formule au-delà de la quatorzième.

2 - Fais un Test contre ta compétence.

a. S'il est réussi, tu apprends la nouvelle Formule.

b. S'il est raté, tu perds toutes tes charges et un effet surnaturel se produit.

3 - Effectue un Test de Stress de rang 10 contre le Surnaturel.



Exemple : Moitié flic, moitié Marchand de sable, Cletus Crowe rencontre beaucoup de monde dans son boulot. Vu qu'il n'est pas doué pour se souvenir des noms, il décide d'utiliser la Cliomancie pour graver les gens qu'il croise dans sa mémoire et mettre à jour son répertoire mental. Après réflexion, le meneur de jeu décide que ce sort – différent de « Faits divers », vu que les informations qui l'intéressent ne sont pas de l'ordre des connaissances courantes – relève de la Magie aléatoire de la Cliomancie et de ses liens avec l'histoire et la mémoire. Cletus lance le sort pour quatre charges mineures, ça fonctionne, et ça le décide à tenter la transformation en Formule.

Les cinq prochaines fois que Cletus utilise son sort, qu'il baptise très finement « Total Recall », il dépense un Point d'Expérience. A ses yeux, cette dépense représente le temps qu'il a passé à réfléchir à son Sort, à l'étudier, à se concentrer sur le comment et le pourquoi de son futur fonctionnement. Un bon point pour Cletus. Quand il a dépensé les cinq points, il est prêt pour tenter le Rituel.

Cletus décide que pour se préparer, il va commencer par lire tous les noms d'un très ancien bottin de sa ville. De son côté, le meneur de jeu estime que les effets de ce nouveau sort, sont suffisamment restreints pour ne justifier qu'un coût d'une charge mineure, une fois transformé en Formule. Cletus devra tout de même dépenser une charge conséquente rien que pour la créer, plus deux supplémentaires, puisque « Total Recall » sera son seizième sort – une charge pour le quinzième, une autre pour le seizième.

Cletus s'est intelligemment servi des bottins, à dépensé trois charges conséquentes et une charge mineure, puis a effectué un Test contre sa compétence de Cliomancie à 50%. Il obtient 97 : pas de bol, c'est raté même avec un flip-flop, et pas question de relancer, de pinailler ou quoi ou qu'est-ce. Il peut dire adieu à ses Points d'Expériences et à ses charges – et dire bonjour à l'effet surnaturel conséquent qui se pointe.

APPRENDRE DE NOUVELLES FORMULES

Qu'on se le dise, il est beaucoup plus simple d'apprendre une nouvelle Formule que d'en créer une de toutes pièces. Enfin, plus simple en terme d'efforts à fournir pour apprendre le sort, puisque l'on peut tout de suite oublier cette image du vieux professeur de karaté, vaguement passionné par les bonzaïs, qui s'applique à transmettre patiemment son savoir à un jeune chien fou, vaguement prédisposé. Ici, ton professeur se contentera de te demander quelque chose en échange : une somme, 20 000 dollars en lingots d'or, un service plus personnel ou un échange de bons procédés musclés – Tu veux apprendre mon sort ? Pas de problème, va me buter ce gros enfoiré, ramène-moi son cœur et on s'y met. Non, les oreilles c'est pas suffisant.

Une fois que le mentor a été satisfait (ou contraint), compte environ un mois d'entrainement mystique, d'énigmes, d'exercices mentaux bizarres, de méditation et autres cours de chants pour bien psalmodier en dix leçons. Pendant cette période, on attend de toi que tu potasses environ huit heures par jour. Quand l'école est finie, tu dépenses tes 5 Points d'Expérience pour un sort mineur, 10 pour un sort Conséquent, et il est à toi.

INCONVENIENTS DES FORMULES

Comme on l'a déjà vu ensemble, plus tu utilises ta Magie pour faire quelque chose de fiable et de précis plus ça devient difficile de générer des effets spontanés et nouveaux. La Magie, c'est comme une carte qui crée les pays qu'elle décrit. Quand une zone encore vierge rejoint une zone déjà cartographiée, tout ce que la zone vierge pouvait ou aurait pu contenir, ça disparaît.

En gros, un Adepte trop affirmé dans ses certitudes, aura tendance à devenir moins souple, et sa définition de la Magie deviendra stagnante, rigide et prévisible.

En termes de jeu, il devient plus difficile de lancer des sorts de façon spontanée. Un Adepte conserve une certaine flexibilité et une capacité d'improvisation, jusqu'à ce qu'il maîtrise quatorze Formules. Une fois la quinzième apprise, l'Adepte subit une pénalité de -10% à sa compétence chaque fois qu'il tente un sort improvisé. Chaque sort conventionnel supplémentaire augmente la pénalité de -10%, jusqu'à ce que l'Adepte perde complètement sa capacité à lancer des effets improvisés.

C'est lourd, mais ce qu'un Adepte perd en flexibilité, il peut le compenser grâce à sa puissance pure. Chaque tranche de -10% de pénalité, peut être rachetée au prix d'une charge mineure – mais attention : pour un sort précis, pas pour tous.

Note que les Adeptes ignorants n'ont pas plus de facilité à utiliser la Magie spontanée. Si tu ne connais que trois Formules, ne t'attends pas à recevoir un méga bonus de + 100% de sa race : on ne récompense pas l'incompétence, okay ? De même, la dépense d'une charge mineure permet seulement de neutraliser la pénalité, pas de faciliter la création ou le lancement d'un sort.

CREER UNE NOUVELLE ECOLE

Si aucune des Écoles présentées dans ce livre ne te convient, tu peux toujours inventer ta propre École de Magie. Les règles qui suivent sont réellement flexibles, conçues pour te laisser beaucoup de liberté créatrice, alors n'en abuse pas et utilise-les de façon mature. De toutes façons, tu devras créer ton École en accord avec le meneur de jeu, qui t'aidera à intégrer ta création dans la partie, au lieu de transformer le jeu pour l'adapter à ta création. Pour le meneur de jeu, l'intérêt d'une nouvelle École est plus de te tester, de te confronter à de nouvelles situations, que de te pourrir la vie ou de te faire tomber des pianos sur la tête. Ça semblait évident, mais chaque fois qu'un système permet ce genre de possibilités, c'est toujours la porte ouverte à l'optimisation à outrance et à l'apparition de personnages ultra-puissants. Des grosbills, parfaitement. Evite donc de sombrer dans le côté obscur de la force : tous ces types qui baratinent leur meneur de jeu pour qu'il les laisse créer leur truc supra-puissant-qui-déchire-tout-mais-en-finesse, ils se croient peut-être malins, mais ils nuisent au travail du meneur de jeu et au plaisir des autres joueurs du groupe. Avant d'autoriser la création d'Écoles aussi puissantes, les meneurs de jeu devraient ouvrir le débat avec l'ensemble des joueurs, voir proposer la création d'une École commune à tous les personnages. Mais bon, on n'est pas là pour discuter optimisation du système, et puis t'as l'air pressé de toutes façons.

Assez parlé de la mauvaise utilisation de ces règles : la bonne façon de les utiliser, c'est d'exprimer tes idées de manière innovante et vraiment unique. Tu ne dois pas créer ton École « parce que les autres sont trop nazes », mais parce que tu as eu une idée géniale. Comme cette École de Magie basée sur les paradoxes mathématiques, qu'on a pas été assez malins pour inventer nous-mêmes.

REGLE 1 : LE VETO

Cela peut sembler évident, mais on va te jouer encore une fois la carte maîtresse du meneur de jeu, qui sait mieux que quiconque ce qui peut arriver au cours du jeu, et qui a donc une meilleure idée de ce qui risque de casser l'ambiance. Un effet qui peut te sembler complètement inoffensif, peut parfaitement ruiner tous les plans du meneur.

En outre, ton implication peut varier d'une table à l'autre. Un meneur de jeu peut trouver ton style de Magie correct, tandis qu'un autre insistera pour que tu le changes. Entièrement. Le problème, c'est qu'ils ont raison tous les deux. Chaque table est différente, chaque campagne est différente, chaque style, chaque besoin, chaque point faible : tout est différent.

En clair, quand le meneur de jeu dit non, c'est non.

REGLE 2 : LE PARADOXE

Comme tu le sais, chaque École de Magie est basée sur une tension symbolique, une contradiction centrale : le paradoxe. La Ploutomancie te demande d'amasser de l'argent, mais t'interdit d'en dépenser. La Pornomancie te pousse à avoir des rapports sexuels, mais t'interdit d'en avoir pour des raisons aussi normales que l'amour, le plaisir ou la procréation.

Ton École a besoin de ces deux aspects. Idéalement, cette contradiction devrait être liée à un élément de la vie quotidienne, comme l'argent ou la drogue, transformé par une vision mystique et philosophique de la chose. Ces idées sont très abstraites, et c'est fait pour. La Magie, c'est la recherche constante des lois qui sous-tendent l'univers, ainsi que l'utilisation de ces lois pour manipuler les puissances invisibles de la réalité.

REGLE 3 : LE TABOU

Le Tabou, c'est cette chose qui s'oppose à ton style, ce truc qui contredit ou qui corrompt les préceptes majeurs de ta Magie. La plupart du temps, les Tabous découlent directement de la façon dont les gens normaux voient ou font les choses. Les gens normaux, ça reste sobre, ça va voir un docteur quand ça tombe malade et ça essaie de d'utiliser le meilleur de la technologie moderne pour fabriquer des trucs… Les gens normaux, ça fait des choses sensées. Sauf que le bon sens et la logique ordinaire, quotidienne, n'ont qu'un tout petit mot à dire dans les réflexions sur la Magie. Les trois exemples là, Tabous des poivrots, des écorchés et des horlogers, reflètent bien la portée symbolique et l'absence de logique de ces Adeptes.

Chercher un Tabou, ça a un côté ésotérique pas piqué des hannetons. Pour l'équilibre du jeu, ton Tabou doit être un minimum délicat à contourner – soit d'un point de vue pratique, soit d'un point de vue purement comportemental.

Les Tabous renforcent la Magie. Ils sont une partie du prix à payer. Si l'utilisation de la Magie était libre, ambiance tout à gagner et rien à perdre, tout le monde pourrait s'en servir. Mais quand tu dois en payer le prix, tu es en droit de vérifier si ce prix est correct. Bien sûr, beaucoup de gens préfèrent la facilité. Tu te sens prêt à gagner des pouvoirs, même si tu as l'interdiction de te laver jusqu'à la fin de tes jours ?

REGLE 4 : LES CHARGES

L'autre prix à payer, ce sont les charges. Certaines Écoles récupèrent des charges plus facilement que d'autres, mais toutes demandent des concessions de la part du sorcier. Tu ne pourras jamais gagner une charge grâce à une action accidentelle, tout comme tu ne pourras jamais utiliser la Magie pour obtenir des charges, peu importe de quelle façon tu t'y prends. Ok, certains Extras te permettent d'obtenir des charges gratuites, mais ce sont des exceptions, et ça confirme la règle d'or : on ne bouffe pas gratos.

Les charges mineures demandent des concessions mineures (facile à retenir). Les charges Conséquentes demandent beaucoup plus de sacrifices et/ou de risques, et les charges majeures sont toujours horriblement difficiles à générer, avec une prise de risque généralement énorme.

Grosso modo, un Magicien débutant doit être capable de générer deux charges mineures par jour – un peu plus si les Tabous de son École sont sévères, un peu moins si elle lui permet de garder ses charges longtemps. Le gain de charges conséquentes doit rester rare : une fois par semaine ou par mois, pour un Mage débutant. Les charges majeures ? Hum. Une dans ta vie. Deux maxi.

REGLE 5 : LA MAGIE ALEATOIRE

Un fois que tu sais combien payer pour tes effets, tu peux commencer à penser aux types d'effets que tu veux acheter. La Magie aléatoire doit être intimement liée à ton paradoxe, à ton Tabou et tes charges. Si tu veux un conseil, essaie de résumer le domaine en un seul mot : acquisition, affinité, corps, c'est comme ça que les Écoles de ce livre ont été conçues.

Garde à l'esprit que ce qui définit ta Magie, définit également ce que ta Magie peut faire. Rien ne t'empêche de nager à contre-courant, mais tu as beaucoup moins de chance de produire quelque chose de réellement original.

REGLE 6 : LES FORMULES

Maintenant que tu sais comment marche ta Magie et ce qu'elle fait en gros, tu peux t'occuper de ce qu'elle fait dans le détail. Consigne environ cinq Formules mineures et cinq conséquentes, puis mets-toi d'accord avec ton meneur de jeu sur les effets, les coûts et les particularités. Oui, les Écoles du livre de base proposent plus de Formules, mais tu ne croyais quand même qu'on allait te laisser créer des trucs surpuissants aussi facilement, hum ?

REGLE 7 : L'EQUILIBRE

C'est la partie la plus importante, car la majorité des joueurs qui souhaitent créer leur propre École de Magie, rêvent de faire tout mieux que tout le monde – ce qui est malheureusement interdit. Si c'était possible, la vie deviendrait un long fleuve tranquille semée d'ennemis inférieurs, d'hommes de paille et de tigres en papier. Et dans la vie, c'est pas comme ça que ça se passe.

Une École équilibrée peut avoir des avantages, mais ils se payent toujours en inconvénients. Il est impossible de fournir des règles concernant l'équilibre, c'est quelque chose que tu devras sentir, faute de pouvoir l'apprendre. Lis bien tous les exemples, médite sur les conseils, et tu devrais trouver le juste milieu qui va bien.

Prends la Dipsomancie par exemple, elle a quelques gros avantages – récupération de charges facile, grande variété d'effets – et deux défauts de taille : les charges se perdent très facilement et plus les Dipsomanciens en ont, plus leurs compétences subissent de malus.

Dans le même genre, les Épidéromancienss sont capables de faire vraiment mal, de soigner les blessures ou d'être les plus beaux mecs de la ville, pour peu qu'ils enlèvent leurs épingles à nourrice ds paupières – mais dans le genre pas cool, ils doivent se mutiler en permanence et la Magie ne peut pas les soigner.

PERSONNALISER LES ECOLES EXISTANTES

Chaque Adepte est différent, et chaque Adepte a sa propre vision de son École, bien que ses effets soient les mêmes pour tout le monde. Si ton meneur de jeu est d'accord, tu peux modifier certains éléments d'une École existante pour te faire ton petit nid douillet.

Pour changer des éléments d'une École, utilise les conseils fournis pour une création et fais particulièrement attention au dernier : l'équilibre.

Par exemple, mettons que tu veuilles modifier la Dipsomancie pour que son Tabou soit encore moins contraignant. Tu veux remplacer la disparition des charges au moment où l'Adepte dessaoule, par un simple refus de trinquer ou d'accepter un verre offert. C'est une modification puissante car elle te permet de transporter des charges plus longtemps, de lancer des sorts en étant sobre et surtout, parce qu'elle trompe les ennemis qui chercheront à te faire briser ton Tabou classique. Rien ne t'empêche de faire cette modification avantageuse, du moment que tu payes quelque chose en échange – idéalement, quelque chose qui traduit ta vision si personnelle de la Dipsomancie. Tu pourrais décider que ta particularité se centre sur l'alcool en tant qu'outil social. Ainsi, au lieu de gagner des charges mineures quand tu bois un coup, tu ne les gagnes que quand on t'offre à boire. De plus, au lieu d'utiliser un récipient de puissance, tu ne gagnerais de charges conséquentes que lorsqu'un parfait étranger viendrait t'offrir spontanément à boire. Pas mal, pas mal, voici une variante plutôt intéressante et équilibrée de la Dipsomancie ! Bon, certains meneurs de jeu pourront estimer que ce n'est pas suffisant, mais que veux-tu… Tu peux garder tes charges longtemps, mais tu ne peux pas les récupérer par toi même. Tu n'as pas besoin d'un récipient conséquent, mais tu as absolument besoin d'une réserve sans fin d'inconnus. A ce propos, quand un inconnu cesse-t-il d'être un inconnu ? Hum. Probablement quand il a donné son nom. Mais s'il mentait sur son nom ? Hum.

Si tu souhaites peaufiner dans les moindres détails, chaque élément de la structure de l'École peut être personnalisé. Tu peux baser l'Epidéromancie sur l'anorexie au lieu de la mutilation, redéfinir cette école de manière à récupérer des charges uniquement quand on te blesse – soit une variante masochiste de la chose – ou changer le Tabou pour te forcer à entretenir ton corps de façon obsessionnelle, soignant chaque blessure pour conserver un corps parfait. Si tu tiens à en modifier davantage, ton meneur de jeu risque de t'imposer de devenir cinglé, histoire de préserver l'équilibre et le niveau de puissance. Petit truc pratique pour rééquilibrer les variantes trop puissantes : majorer ou carrément doubler le coût en charges des Formules.

Dans tous les cas, des idées qui semblent bonnes sur le papier peuvent avoir des conséquences inattendues en jeu. Par exemple, ta variante pourrait s'avérer plus vulnérable que tu ne le pensais. Autant un meneur de jeu sympa te laissera revenir en arrière et procéder à quelques ajustements, autant certains pourront te faire un grand sourire : c'est toi qui l'as voulu, non ? A l'inverse, si ta variante est trop puissante et qu'elle déséquilibre les scénarios, ton meneur de jeu n'hésitera pas à te demander quelques modifications. Essaie de ne pas râler, c'est vraiment nécessaire pour le plaisir des autres joueurs – personne n'a envie de jouer les figurants de Baker Street, pendant que tu seras sous les feux de la rampe, Sherlock Holmes.

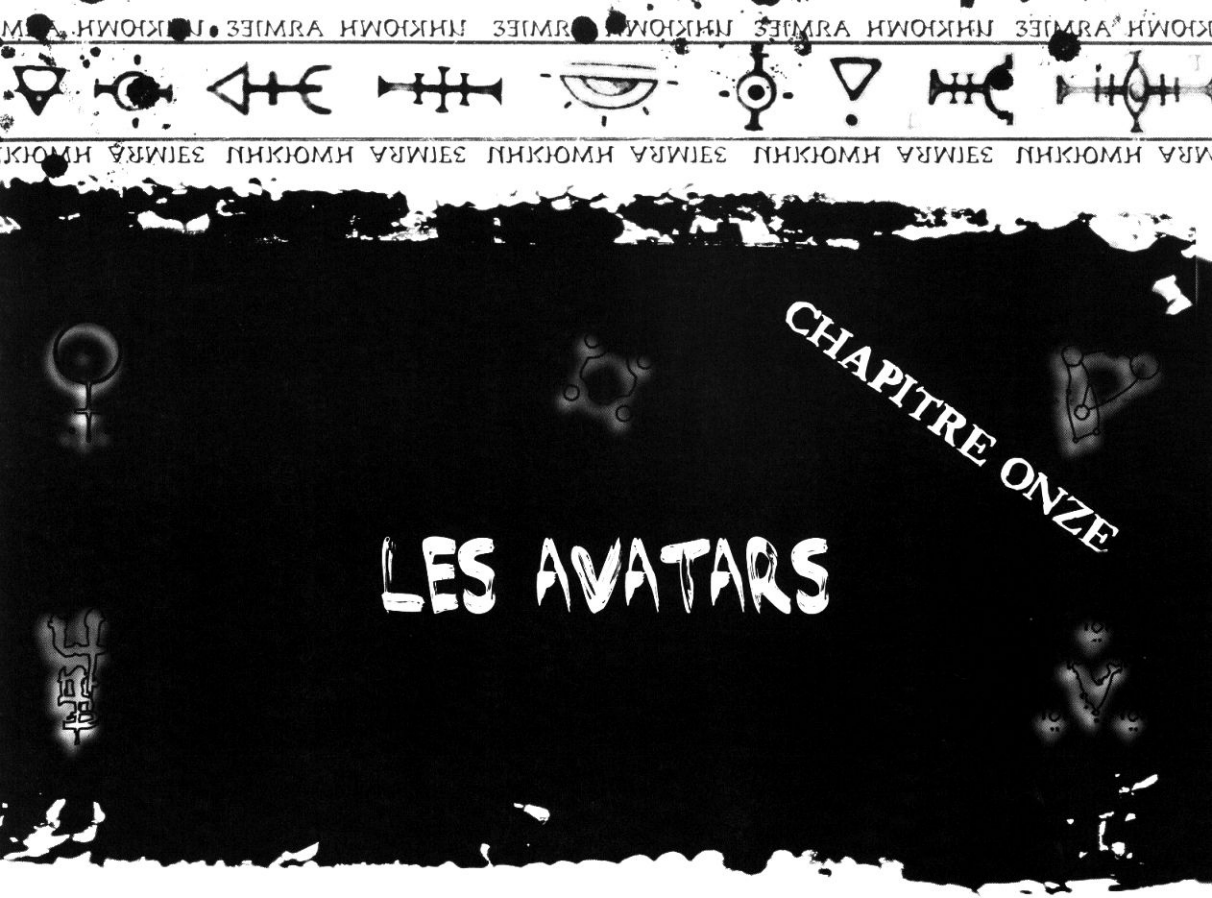
A MEDITER

Mancie, Magie et Urgie

Dipsomancie, Pornomancie et autres Écoles en –mancie, devraient en fait s'appeler Dispsomagie, Pornomagie et autes Écoles en –magie. Techniquement, le suffixe « –mancie » fait référence à la divination magique, tandis que « –magie » recouvre plusieurs formes de Magie. En allant encore plus loin, le terme étymologiquement correct serait « –urgie », ce qui donnerait Dispourgie, Ponourgie et autres connourgies. Le suffixe «–mancie» étant devenu monnaie courante chez les jeunes Adeptes, l'Underground l'a communément adopté, un peu comme quand certaines personnes font passer des expressions dans le language courant, à force de les employer à tort et à travers. Ouech papa, j'kiffe trop d'la balle. Comme de bien entendu, érudits et occultistes de la vieille école mettent un point d'honneur à employer « –magie » et « –ugie », ce qui fait bien marrer les djeunes (lol).

La Magie du Chaos

Cette forme de Magie existe réellement – dans le monde réel, genre notre monde à nous – et n'a rien à voir avec l'Entropomancie imaginaire ou les Mages du Chaos de l'Underground imaginaire. La Magie du Chaos est un style de Magie européenne apparue tardivement, qui a connu le même développement que le vaudou, quelques 300 ans plus tôt : mélanger un tas de symboles culturels et personnels, dans un anti-système anarchique et idiosyncrasique. Le chevauchement argotique entre la vraie Magie du Chaos et les « simples » Mages du chaos, peut poser quelques problèmes. Dans la fiction, il est facile d'éviter les chevauchements argotiques qui prêtent à confusion, mais dans le monde réel, le langage est un virus qui échappe au contrôle de l'homme. Mancie, magie, urgie : chacun son suffixe, chacun sa controverse.



Tu vis en harmonie avec le cosmos, en phase avec ce qui est, sera, et sera à jamais. Là où les Adeptes utilisent leur force de volonté pour plier la réalité à leur vision obsessionnelle du monde, les Avatars glissent sur l'onde de volonté du Cosmos, source de tout pouvoir, et se laissent porter par les marées qui déferlent du cœur même de l'univers.

Plus puissants, les Adeptes le sont certainement, mais à court terme. Leur force, leur Magie ? Une puissance illusoire, temporelle et ponctuelle, comme celle de toute civilisation.

La puissance des Avatars elle, est éternelle. Une puissance véritable, enracinée et durable, comme celle de toute foi.

La vie d'un Avatar est plus douce que celle de tous les Adeptes du monde. A leurs yeux, il n'y a pas de joie sans souffrance, pas de récompense sans douleur. Aux tiens, il suffit de se laisser porter. Nager contre le courant ne te mènera nulle part : il faut nager en lui, par lui, pour que sa force se diffuse en toi, et par toi.

D'amont en Avatar.

LES ARCHETYPES

Six milliards de personnes ne peuvent pas se tromper… Tous autant que nous sommes, nos esprits bouillonnent, fusionnent et s'entrechoquent, pour s'efforcer de donner un sens à la vie. Dans ce chaos d'idées, nos cerveaux humains cherchent à reconnaître des visages, des profils, des grandes figures qui nous aident à interpréter l'incroyable somme d'informations que nos sens nous transmettent. Les visages nous sont plus familiers que les noms. Tout parent saura reconnaître ses enfants, même perdus dans la foule. Et quand l'eau tombe du ciel, chacun de nous comprend qu'il pleut. Car il a déjà plu, et que nous connaissons le visage de la pluie.

Les modèles les plus forts et les plus représentatifs que nous reconnaissons, sont appelés Archétypes. Présents dans chaque culture, ces personnalités et ces rôles humains sont si profondément acceptés par tous qu'ils constituent un langage conceptuel universel. N'importe qui peut mimer les poings brandis du Guerrier, bercer le nouveau-né imaginaire de la Mère, imiter la marche ferme et le regard lointain du Pèlerin… Chaque culture donne des noms différents à ces rôles, mais leur signification brûle toujours d'une même pureté symbolique.

Il existe beaucoup, beaucoup, beaucoup d'Archétypes. Et tous sont investis du pouvoir de la conscience populaire, produit de milliards de personnes qui pensent à eux chaque jour sans s'en apercevoir. Chacune de nos pensées les rend plus puissants.

Les Archétypes ne sont pas des dieux. L'humanité les a créés, et c'est l'humanité qui leur donne force et vie, aussi longtemps que nous pensons à eux. Pour n'obéir à personne, ils n'en restent pas moins fidèles à eux-mêmes et loyaux envers ce que nous, les Hommes, avons fait d'eux. La force du Guerrier dans les esprits humains peut briser les traités de paix, incendier des bus scolaires ou tuer des présidents, mais le Guerrier n'y est pour rien. Il ne nous déteste pas. Il est juste comme le chien, fidèle, qui bave sur nos pantoufles. Il ne fait que ce qu'il sait faire.

Les Archétypes sont forts, oui. Ils sont présents, et ils ont du pouvoir. Ils marchent parmi nous, et leur visage humain n'a rien d'un masque. Au contraire.

LES AVATARS

Le visage de l'Archétype, c'est ton visage. Tu es un Avatar, tu suis la voie d'un Archétype, tu joues ton rôle au mieux et tu imites ton modèle, tout comme n'importe quel imitateur s'emploie à reproduire les voix et les manières des personnages publics. Les plus talentueux passeront à la télévision, bâtiront des carrières et deviendront célèbres pour leurs imitations, mais pour un Avatar, le talent permet de nager dans le flot de pouvoir de son Archétype, et de se laisser voguer vers les cascades de Magie pure…

De nombreux Avatars suivent les voies d'un Archétype sans en avoir conscience. Parce qu'ils marchent sans savoir, ils s'égarent bien souvent, et leur errance les prive d'une grande partie de la puissance de leur Archétype. S'écarter du chemin, agir en désaccord avec son Archétype, c'est violer les Tabous : moins tu les brises, plus tu es conforme à la Voie, et plus grande est la Magie que te confère ton Archétype.

La Magie des Archétypes prend la forme de Canaux, des pouvoirs Magiques que chaque Avatar peut manier en fonction de la voie qu'il a choisie de suivre. Chaque Archétype dispose de quatre Canaux.

Certains Avatars savent qu'ils suivent une voie, mais ils la perçoivent sous un jour différent, dans un contexte différent. Plutôt que de suivre un Archétype, ils suivent ce que l'on nomme l'un de ses Masques : une identité culturelle synonyme d'un Archétype. En Inde par exemple, un fervent disciple de Kali suit sans le savoir la voie de l'Exécuteur. Le Masque peut fournir un jeu de symboles différent, ainsi que des tabous qui ont du sens pour l'Avatar dans son contexte culturel.

D'autres Avatars savent exactement ce qu'ils font. Ils comprennent le panthéon inventé des Archétypes, ont choisi avec soin celui qu'ils suivent et avancent d'un pas déterminé, prêt à ouvrir les plus grands Canaux.

Des rumeurs prétendent que certains Avatars auraient découvert un cinquième Canal, en subissant une épiphanie de nature à transmuter leur vie et de faire d'eux, des allégories conscientes et indépendantes de l'Archétype qu'ils servent. Certains appellent ces Avatars des Incarnats, divinités en marche, Archétypes faits hommes… Mais s'ils existent vraiment, tu n'en as jamais rencontré. Sans doute opèrent-ils à un degré de comportement mystique que tu n'es pas encore à même de déceler ni de comprendre ?

Et au-dessus, qu'est-ce qu'il y a ? Le ciel. Tout s'arrête au ciel.

DEVENIR AVATAR

Il est possible de débuter la campagne en tant qu'Avatar, mais si tu préfères le devenir en cours de jeu, voici comment les choses se passent.

Tout d'abord, choisis l'Archétype que tu souhaites incarner parmi les quatorze exemples qui sont donnés dans ce chapitre : Le Démagogue, L'Exécuteur, La Femme Volante, Le Fou, L'Homme Sans Maître, Le Marchand, Le Messager, La Mère, Le Meilleur Joueur, L'Hermaphrodite Mystique, Le Pèlerin, Le Sauvage, Le Vrai Roi ou Le Guerrier. Avec l'accord du meneur de jeu, il est également possible de créer son propre Archétype.

Contrairement au processus d'éveil et d'initiation des Adeptes, l'engagement sur la voie d'un Archétype ne requiert aucun bouleversement personnel, ni aucune usurpation d'identité. C'est simple, naturel, en parfaite harmonie avec le cosmos et grosso modo, aussi difficile que d'apprendre à faire du vélo.

Tu n'as pas besoin de croire aux objectifs de l'Archétype. Si un Adepte est Hamlet, tu es l'acteur qui joue Hamlet. Tu sais qu'il existe d'autres personnages, d'autres Archétypes engagés sur leur voie comme toi sur la tienne, et tu sais que ta voie n'en est qu'une parmi d'autres. Les Archétypes n'exigent pas la servitude, mais ils récompensent la loyauté.

Pour commencer à suivre la voie, tu dois passer un mois sans briser aucun des Tabous de l'Archétype que tu viens de choisir. A la fin de ce mois, tu gagnes une compétence Avatar basée sur l'Âme, comme par exemple Avatar : Le Guerrier ou Avatar : Le Fou. Cette compétence n'est pas obligatoirement ta compétence obsessionnelle, et tu n'obtiendras aucun Extra en cas de double. Une seule compétence Avatar peut être développée à la fois, mais si elle finit par atteindre 0 %, tu pourras alors recommencer avec une compétence différente, si tu le souhaites.

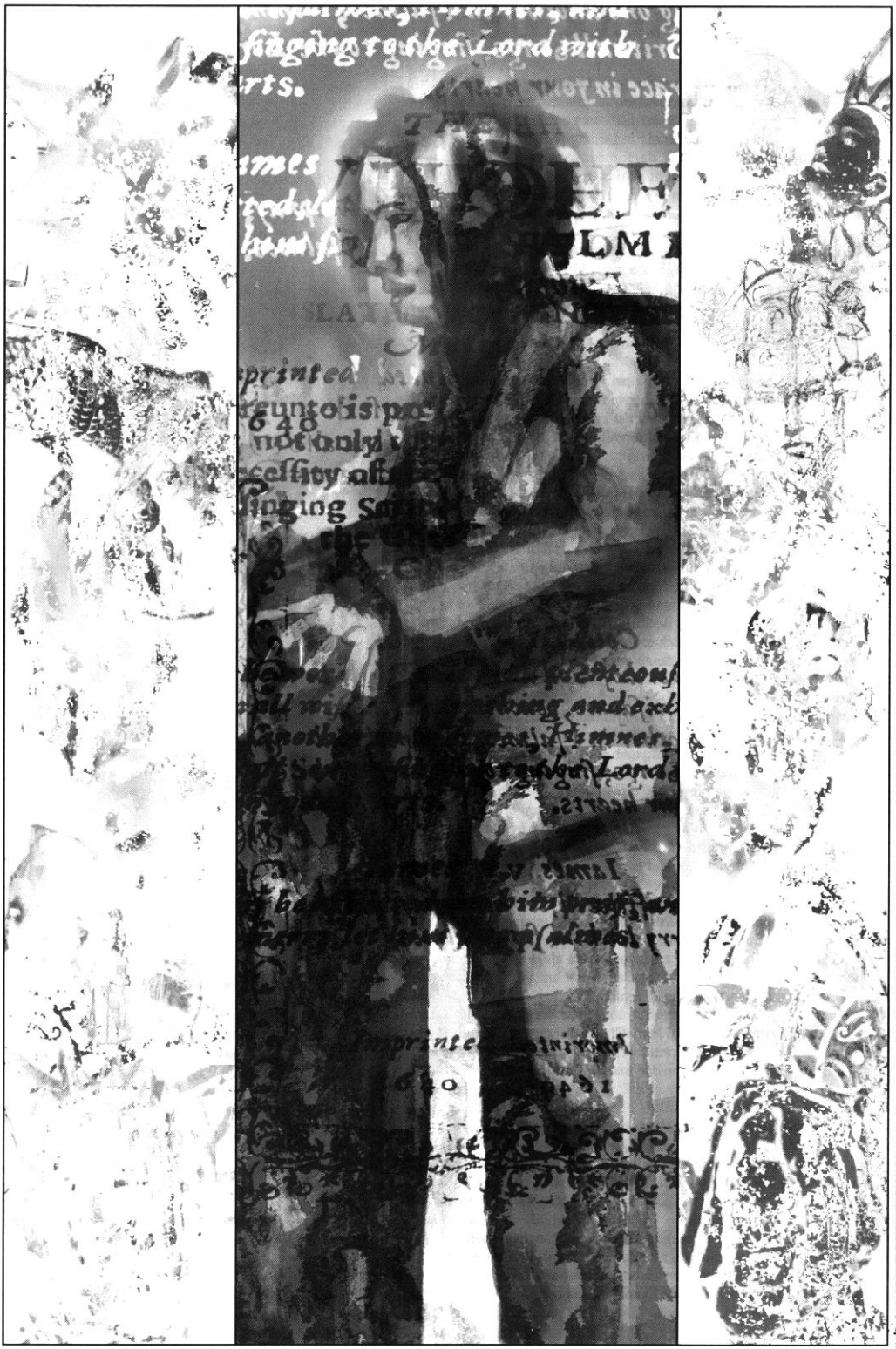
Ta compétence Avatar débute à 1 %. Pour chaque semaine durant laquelle tu respectes strictement les Tabous, tu gagnes un point supplémentaire. Mais si tu brises un Tabou, à n'importe quel moment, tu perds instantanément 2 points de compétence. La progression continue jusqu'à ce que tu aies atteint un score de 11 %, à partir de quoi tu cesses de gagner de points grâce au temps qui passe : il va maintenant falloir les acheter grâce aux Points d'Expérience. En clair, tu as suffisamment intégré les principes fondamentaux de ton Archétype, la vie quotidienne peut prendre le relais.

Une fois ce score de 11% atteint, ta compétence Avatar ne descend que si le meneur de jeu estime que tu as violé un Tabou ou trahi ton Archétype. Pour cela, généralement, la sanction n'est que d'un point, mais une violation grave peut te faire perdre jusqu'à trois points d'un coup.

LES ARCHETYPES ET LEURS AVATARS

Chacun des Archétypes et Avatars fournis à titre d'exemple, est décrit ici de la façon suivante :

Attributs : Les traits que cet Archétype incarne et représente. Plus tes actions sont proches de ces comportements et de ces descriptions, plus tu es proche de ton Archétype.
Tabous : Tout ce qui ne correspond absolument pas à cet Archétype. Si tu effectues la moindre de ces actions, tu t'exposes à voir ton score de compétence chuter en fin de partie.
Masques : Les figures qui incarnent cet Archétype dans les différentes religions et traditions culturelles. Un Avatar peut être disciple actif d'un Masque sans rien savoir de l'Archétype qu'il représente.
Symboles : Certains objets, couleurs ou autres concepts mystiques sont associés aux différents Archétypes. Plus ces Symboles sont présents autour de toi, mieux c'est.
Avatars présumés : De nombreuses personnes sont devenues célèbres grâce à la puissance d'un Archétype. Certaines de façon consciente, d'autres grâce à un gros coup de bol.
Canaux : Le concret, la puissance, les pouvoirs, le matos quoi. Plus ta compétence Avatar est élevée, plus tu pourras utiliser de Canaux. Si ta symbiose est trop faible, tu ne pourras que très légèrement influencer la réalité, mais si elle se renforce, tu deviendras capable de véritables prouesses. En termes techniques, les quatre Canaux s'activent à partir d'un certain score de compétence. Avec seulement 10 %, tu ne pourras manier que le premier Canal, il te faudra au moins 51% pour développer le suivant, etc.



LE DEMAGOGUE

Attributs : Les gens veulent des réponses ? Le Démagogue leur en fournit. Prêtre prêchant compassion et générosité dans sa paroisse, abruti extrémiste blâmant juifs et communistes sur Internet, même combat, même canal : le Démagogue.
L'essence de cet Archétype est de fournir des explications convaincantes. Pas nécessairement vraies, ni même partagées par le Démagogue, juste des explications dont l'aspect superficiel permet de s'accorder au mieux avec les intérêts de celui qui écoute.
La puissance de cet Archétype réside dans sa capacité à inspirer la conviction et à pousser les gens à agir. Utilisée avec prévoyance et sagesse, elle peut construire des communautés, apaiser les tensions, motiver les gens à se surpasser… Utilisée de manière égoïste, elle peut déclencher des guerres, paralyser des sociétés et transformer les gens en une marée de haine.

Tabous : Le Démagogue n'a jamais tort. Quels que soient ses doutes, ses réserves ou ses conflits intérieurs : le Démagogue ne peut admettre qu'il a tort, surtout s'il est en public. Il peut s'en sortir en misant sur l'ambiguïté : hum, il apparaît maintenant que les informations que l'on m'avait fournies étaient incorrectes, néanmoins les prémisses des bases de mes postulats d'idées fondamentales n'en restent pas moins logiques, blabla… ou sur le tout aussi efficace verbiage politico-politicien : oh mais vous avez mal interprété mes propos, voilà ce que je voulais dire, laissez-moi vous expliquer de nouveau. Tout est bon, sauf admettre son erreur : le moindre signe d'indulgence idéologique sera considéré comme une rupture avec cet Archétype.
Cela ne signifie pas que le Démagogue n'a pas le droit de se contredire ou de changer d'avis, loin de là : c'est juste que chaque contradiction, chaque changement doit être présenté comme la conséquence logique de ce qui a précédé. Si tu as affirmé mardi dernier que l'Autoroute de l'Information était une mauvaise chose, et que tu as envie aujourd'hui de dire que c'est génial, aucun problème ! Il suffit d'expliquer que ta première déclaration a été délibérément interprétée et sortie de son contexte par tes ennemis : la CIA, une conspiration politique crypto-fasciste, la presse libérale au grand cœur ou les écologistes méchants, c'est pas le choix qui manque. Si tu te sens d'attaque pour un petit bras de fer, tu peux aussi changer d'avis tout en affirmant… que tu n'as pas changé d'avis. Lève-toi de ton siège, crie très fort, hurle au scandale et menace de procès pour diffamation calomnieuse. Effet garanti.

Symboles : Tout drapeau ou timbre national peut servir de symbole au Démagogue, l'aigle et le perroquet font d'ailleurs partie des animaux couramment associés à cet Archétype. Les Démagogues sont connus pour utiliser de nombreux slogans et pour fréquenter des endroits où ils peuvent s'exprimer en surplombant leur public, tels que chaires, tribunes improvisées ou balcons.

Masques : Taliesin (Celte), St Jean Chrysostome et St Paul (Chrétiens), Hermès Argeiophontes (Grec), Loki (Nordique), Martin Luther (Protestant), Ogun-Jaco ou le Président Clermeil (Vaudou)..

Avatars présumés : Beaucoup s'accordent à penser que le Sénateur John McCarthy a canalisé le Démagogue – volontairement, aux dires de certains. Adolf Hitler aussi, presque à coup sûr, tout comme Winston Churchill.

Canaux :
1 à 50% : À ce niveau, le Démagogue peut effectuer des ajustements mineurs dans la vision du monde de ceux qui l'entourent. Après avoir " expliqué les choses " à sa victime en tête-à-tête pendant une petite demi-heure, le Démagogue peut effectuer un jet sous sa compétence Avatar.

S'il tente d'influencer l'opinion de quelqu'un, ce jet est simplement résolu comme un Test de Charme ou de Persuasion. Ce pouvoir peut aussi être utilisé pour préparer quelqu'un à un traumatisme psychologique : supposons qu'un Démagogue s'installe devant toi et tente de t'expliquer que, au nom de la Cause, le sacrifice de ta vie est une éventualité qu'il te faudrait envisager, pour le bien du plus grand nombre, la Cause louera ton nom, tout ça tout ça. Au sortir de cette conversation, tu te sentiras prêt à la violence et par conséquent, tu réussiras automatiquement le prochain Test de Violence que tu auras à faire durant la journée– sans gagner le moindre Endurci, bien évidemment. Cette préparation ne dure qu'un jour et ne marche que si le Test de l'Avatar est réussi. Dans la même veine, si le Démagogue te prévient que tu seras bientôt confronté à d'indescriptibles horreurs, ton prochain Test contre le Surnaturel sera réussi les doigts dans le nez.
L'utilisation de cette capacité est cependant soumise à quelques restrictions, pour limiter ses effets sur les Tests de Folie. Tout d'abord, le Démagogue doit avoir une idée relativement précise de ce qui va arriver. T'annoncer que tu vas vivre un truc bizarre, du genre un truc qui fait vraiment peur tu vois, du genre qui te rend impuissant tellement t'es mal à l'aise, et bien non, ça ne marche pas. L'avertissement doit être suffisamment précis pour qu'il n'y ait aucun doute quant à l'Échelle de Folie liée au futur Test. Ensuite, chaque bénéficiaire ne peut être ainsi protégé que dans une seule Échelle à la fois. Si ton pote le Démagogue t'a baratiné pour t'aider à trahir tes propres valeurs et te faciliter ton prochain Test de Soi, aucune chance qu'il te fasse accepter la Solitude ou la Violence dans la foulée. Et enfin, le Démagogue ne peut utiliser cette capacité que sur les autres. Lui, il se débrouille.

51 à 70% : À ce niveau, le Démagogue peut ressentir ce qu'un individu a envie de croire. Pour peu qu'il réussisse son jet d'Avatar, il peut ainsi deviner une personne aussi bien qu'une foule, dont l'ambiance et la tendance générale peuvent facilement être perçues.

71 à 90% : À présent, le Démagogue a le pouvoir de créer des croyances et de les glisser par la porte arrière de la conscience populaire. Par exemple, s'il a envie de faire croire à tout le monde qu'Ernest Hemingway était gay, il lui suffit de passer une journée à méditer sur l'idée, puis de faire un test d'Avatar. S'il le réussit, le Démagogue n'a même pas besoin de parler : partout dans le monde, les gens qui pensent à Hemingway vont se mettre à envisager cette hypothèse, le plus naturellement du monde. Hemingway, gay ? Mais c'est évident ! Du coup, des étudiants bardés de diplômes se mettent à rédiger des thèses sur le sujet, des articles spontanés affluent chez les journaux en vue, les communautés gay et lesbienne communiquent sur cette formidable révélation et bien sûr, on en parle sur les forums Internet. Il n'est absolument pas dit que l'idée s'impose sur le long terme, mais ce pouvoir pose le concept en bonne place sur le marché des idées. Par contre, plus la rumeur est farfelue, plus elle risque d'être rejetée d'emblée. Les jeux de rôles causent des caries dentaires ? Mais bien sûr… Et la marmotte ?

91% et + : À ce niveau, le Démagogue peut faire croire (pratiquement) n'importe quoi à (pratiquement) n'importe qui, du moment qu'il le veut et qu'il réussit son Test d'Avatar. Utile pour implanter des idées simples, telles que : hum, tu devrais lâcher ton arme, tu ne crois pas ? Mais ça fonctionne aussi avec des idées très complexes : oui, la CIA contrôle le temps grâce à des satellites laser basés sur une technologie extra-terrestre, mais vu que les aliens les ont roulés, les satellites envoient aussi des messages subliminaux qui transforment les gens en loukoums léthargiques, histoire de mieux nous envahir, alors mets un chapeau en papier alu. Hum. Bien sûr, plus la suggestion est raisonnable, plus elle dure dans le temps. Ne me tue pas, va plutôt tuer ta femme et tes enfants ? C'est possible oui, mais si tu utilises ton pouvoir pour forcer ce genre d'acte, clairement à l'encontre des valeurs de la cible, celle-ci peut choisir d'ignorer purement et simplement la suggestion. Moyennant quoi, elle s'expose juste à un Test de Soi de rang 10.



L'EXECUTEUR

Attributs : Personnification de la violence délibérée et préméditée, l'Exécuteur n'est ni le soldat des champs de bataille, ni l'assassin qui se faufile dans l'ombre, mais la Nemesis, juge et bourreau venue faire appliquer une sentence de mort. Le coupable peut tenter de s'échapper ou de se soustraire au verdict, mais l'Exécuteur ne laissera pas sa cible filer longtemps dans la nature…
Certains considèrent l'Exécuteur comme un mal pour un bien, nécessité sanglante en vue d'une société paisible, mais son rôle se cantonne bien souvent à appliquer les ordres des puissants. L'Exécuteur ne s'embarrasse ni de justice, ni de traîtrise : il sert. Aveuglément.

Tabous : L'Exécuteur ne juge pas. Il tue. Les pouvoirs de cet Archétype ne peuvent être employés que dans la poursuite et la destruction d'un individu condamné. Que cette sentence soit légale ou illégale, juste ou injuste, l'Exécuteur n'est pas là pour la prononcer mais pour appliquer ce qu'une autorité supérieure lui ordonne de faire. Un Exécuteur qui part en chasse sans ordre est donc en violation avec son Archétype.
Montrer de la faiblesse, de la peur, des remords ou de l'hésitation durant une exécution, sont autant d'autres cas de violation de Tabou. Un Exécuteur peut se dissocier de l'autorité qui le guide sans craindre de briser un interdit, du moment qu'il ne le fait pas au cours d'une mission.

Symboles : Des vêtements noirs, la hache du chef, les traits du visage cachés et plus particulièrement les yeux. L'Exécuteur est généralement asexué, cachant ou supprimant ses caractéristiques sexuelles typiques autant que possible. La carte de la Mort au Tarot et l'As de Pique du jeu traditionnel représentent tous deux l'Exécuteur, ainsi que le vautour et le corbeau.

Masques : Sir Gawain (Arthurien), Gaius Cassus Longinus (Chrétien), Némésis, les Erinnyes et les Furies (Grecques), Kali (Hindoue) ou encore Cerclequitte-Ghede (Vaudou).

Avatars présumés : Les rois d'Angleterre semblent avoir maîtrisé nombre de ces Avatars, des " trois bons chevaliers " qui ont tué Thomas Becket à la Cathédrale de Canterbury, au filou Tyrell qui a étouffé les Princes dans la Tour. La décapitation de Charles 1er par Cromwell peut être considérée comme un vol rituel de l'Archétype des mains de la famille royale.

Canaux :
1 à 50% : Lorsqu'une cible t'a été désignée par quelqu'un que tu reconnais comme juge et autorité, tu gagnes le droit d'utiliser le flip-flop sur n'importe quel jet effectué lors d'un combat contre la cible de ta mission. Tu ne peux avoir qu'une seule cible à la fois et il t'est impossible d'en changer, tant que la première est toujours en vie. De plus, pour qu'une cible désignée soit valide, il faut que l'on te fournisse le motif et l'explication de cette sentence. Impossible donc de t'assigner une cible à la va-vite, en plein combat.

51 à 70% : À ce niveau, tu développes le regard de la tête de mort. Si tu fixes quelqu'un dans les yeux et que tu réussis ton jet d'Avatar, tu peux forcer ta victime à faire un Test de Violence dont le rang est égal au meilleur de tes dés. Par exemple, si tu obtiens 27 sur ton jet, le rang sera de 7, mais seulement de 3 si tu fais 31. En combat, ce pouvoir te demande une action et force ta victime à utiliser sa prochaine action pour résoudre le Test de Violence auquel tu l'exposes.

71 à 90% : Lorsque tu tentes d'infliger des blessures à la cible qui t'a été désignée, tu peux rajouter jusqu'à 20 points de dégâts sur n'importe quel jet d'Arme à feu ou de Corps à corps réussi. Note que ton jet reste un succès, même si l'ajout de ces points lui fait dépasser ton score de compétence.

91% et + : À ce niveau, aucun effet ne peut t'imposer d'ajustement négatif en combat. Ni la cécité, ni la Magie, ni les pouvoirs des Avatars : rien ne peut détourner l'Exécuteur de sa mission.

LA FEMME VOLANTE



Attributs : La Femme Volante n'est pas limitée par les règles et les restrictions normales. Bien qu'elle puisse choisir d'accepter les ordres d'autrui, cela reste son choix, car la Femme Volante dicte toujours son propre destin. Elle est sa plus haute autorité, et elle trace seule sa route en ce bas monde.
Libre et sans entrave, la Femme Volante est parfois dangereusement trop confiante. Pour quelqu'un qui ne fait aveuglément confiance qu'à soi-même, la moindre erreur de calcul peut être synonyme de désastre…

Tabous : La Femme Volante ne se soumet pas plus aux menaces qu'elle ne s'occupe de l'opinion des autres. Quelqu'un qui modère ses actions par peur du jugement et du qu'en dira-t-on, n'est pas digne des pouvoirs de la Femme Volante.
Cet Archétype ne délègue jamais ce qu'elle est capable de faire par elle-même. L'autonomie est fondamentale pour cet Archétype. Et bien sûr, aucun homme ne peut donner d'ordre à un Avatar de la Femme Volante.

Symboles : Les ailes, les avions et les oiseaux – naturellement.

Masques : La Fée Morgane (Arthurienne), Boadicée et la Morrigan (Celtes), Mulan (Chinoise), Artémis, Médée et Penthésilée (Grecques), Femme Bison Blanc (Lakota), Diane (Romaine) et Erzulie-Maîtresse (Vaudou).

Avatars présumés : Certains pensent qu'Amelia Earhart a fait naître cet Archétype, avant de disparaître dans le procédé, et pour beaucoup, Rosa Parks reste l'une des Avatars les plus emblématiques de la Femme Volante.

Canaux :
1 à 50% : Tu peux utiliser le flip-flop sur n'importe quel Test de Soi, d'Impuissance ou de Solitude raté, du moment que le résultat est inférieur à ta compétence d'Avatar. Aucun Test de compétence Avatar n'est nécessaire.
Exemple : Rita fait un Test de Solitude et obtient un 90, ce qui est incontestablement raté. Etant donné que sa compétence Avatar : La Femme Volante est de 40%, elle peut appliquer le flip-flop pour transformer son résultat en 09, ce qui est incontestablement réussi.

51 à 70% : À ce niveau, la Femme Volante peut voler. Littéralement. Tu peux te déplacer de trois mètres horizontalement ou verticalement, ou tout simplement planer en l'air, tout en effectuant ton action. Pour chaque tour de combat où tu souhaites continuer ou commencer à voler, tu dois effectuer un nouveau jet. Hors combat, ce jet survient toutes les minutes environ. Cependant, n'oublie pas que l'utilisation de ce pouvoir est de nature à faire naître des rumeurs, des légendes urbaines, des vendettas d'Adeptes un peu trop nerveux. Ou tout simplement, des émeutes.

71 à 90% : La Femme Volante peut déjouer n'importe quelle tentative visant à la retenir ou à l'emprisonner. Un Test réussi d'Avatar suffit pour déverrouiller les portes, dénouer les clefs de bras, esquiver les étranglements ou rompre toutes sortes de liens et d'entraves. Chaque obstacle doit faire l'objet d'un jet séparé, mais la portée de ce pouvoir n'en reste pas moins large. Par exemple, si tu tentes de filer sur l'autoroute avec une Femme Volante ligotée sur la banquette arrière, il lui faudra un jet pour retrouver ses mains, un autre pour ouvrir la porte arrière bloquée par la sécurité enfants, puis un dernier pour stopper net la voiture et sortir tranquillement. Cette capacité peut aussi être utilisée pour briser des effets Magiques influençant l'esprit ou forçant à effectuer certaines actions, du moment qu'elles ont une connotation un tant soit peu contraignante. Aucun effet contre les attaques directes : il y a une subtile différence entre emprisonner quelqu'un et tenter de le détruire…

91% et + : À ce niveau de pouvoir, la volonté de la Femme Volante est si puissante qu'elle peut troubler la réalité à son contact, sans avoir besoin de faire le moindre jet. Neuf fois par jour, elle peut effectuer un flip-flop sur n'importe lequel de ses jets, du moment que le résultat est inférieur au score de sa compétence Avatar : La Femme Volante.

LE FOU

Attributs : Le Fou va là où personne n'irait, dit ce que personne n'ose dire et entre partout où c'est précisément interdit. Le Fou est une région sinistrée ambulante, un accident de voiture imminent, un foyer de chaos bouillonnant qui semble affecter tout ce qui l'entoure, sans jamais ébranler sa bonne humeur et son insouciance. La chance sourit aux imbéciles, et le Fou est chanceux. Incapable, aléatoire, profondément dépassé par les événements, mais chanceux.
Mais le Fou a également un côté obscur. Facile à manipuler par nature, cet Archétype peut aisément devenir le pion d'individus plus sinistres et plus cruels que lui. Autant dire, pratiquement tout le monde.

Tabous : Le Fou n'est jamais le plus malin du groupe. Si ton score d'Esprit dépasse un jour la barre des 50 %, tu risques de trop penser pour faire un bon idiot. C'est donc interdit.
Le Fou est également naïf. Chaque fois qu'un Avatar du Fou se montre suspicieux, se met à douter de quelqu'un ou de quelque chose, le lien avec son Archétype s'affaiblit.

Symboles : La carte du Fou dans un jeu de Tarot, le Joker dans un jeu classique. Autres accessoires courants, le balluchon du clochard et les chaussures à clochettes qui figurent sur nombre de ses représentations. L'animal du Fou a toujours été le papillon, mais depuis ces dernières années, on l'associe également à la marijuana.

Masques : Sire Dinadan et Sire Parsifal (Arthuriens), le Singe (Chinois), Dyonisos (Grec), Nanabozo (Ojibway), le Grand Lièvre (Winnebago) ou encore Alovi (Vaudou).

Avatars présumés : Pierre l'Ermite, qui lança les Croisades, était probablement un Fou, tout comme Christophe Colomb qui tomba sur le Nouveau Monde malgré une expédition en forme de flou artistique total. En fonction de leur idéologie, les Ducs amateurs de politique suspectent soit le Président Reagan, soit le Président Clinton, d'avoir été des Avatars du Fou.

Canaux :
1 à 50% : À ce niveau, tu es capable de trouver l'objet que tu cherches en réussissant un simple Test d'Avatar : Le Fou. Il doit s'agir d'un objet ordinaire, avec de bonnes chances qu'il se trouve là où tu le cherches, mais ça marche à tous les coups si ton jet est réussi. Pratique pour trouver des centimes, l'épingle à cheveux qu'il te faut pour crocheter cette serrure, le tuyau de plomb qui va bien pour casser quelques dents à ce gros méchant là… Si le lieu où tu te trouves est trop spécifique, tu ne pourras trouver que des choses qui peuvent raisonnablement se trouver là : une clé de douze dans un garage, un recueil des œuvres d'art de Goya dans une bibliothèque, mais pas l'inverse. Cette capacité ne peut pas être utilisée pour trouver des objets de grande valeur – donc les bagues en diamants et les artefacts Magiques, tu oublies.

51 à 70% : Chaque fois que tu subis des dommages, tu peux immédiatement effectuer un Test d'Avatar pour tenter de les renvoyer sur quelqu'un d'autre. Si tu réussis, c'est ton voisin qui prend, même si c'est normalement impossible. Chaque fois que tu utilises cette capacité, ta prochaine action est automatiquement perdue : tu as trébuché, c'est pour ça que le couteau s'est planté dans l'épaule de Michel. Ou bien tu as fermé les yeux et tu es resté planté là, à réfléchir à un truc, pendant que tout le monde s'est entretué à coup de roquettes.

Juste une chose : ce n'est pas toi qui décides de l'heureux bénéficiaire de tes dégâts, mais le meneur de jeu. Il peut choisir au hasard, les infliger à un ennemi ou en faire cadeau à l'un de tes compagnons, avec un grand sourire. Autant dire que pour rester un minimum populaire au sein du groupe, va falloir y aller mollo sur tes petits pouvoirs…

Exemple : Donna la Folle et Clark, son homme de main, commencent à se battre au couteau contre une bande de punks. Blessé, Clark décide de ne faire qu'esquiver pendant un tour, avec son impressionnante compétence Esquive à 40%. Pendant ce temps, un des punks frappe Donna et lui inflige 23 Points de Dégâts. Donna décide de renvoyer les dommages, son jet est réussi et le meneur de jeu décide, en faisant tourner une bouteille vide sur la table, que les Dégâts iront… sur Clark. Le pauvre type prend donc 23 points de dommages, sans pouvoir les diviser par deux (bien qu'ils soient inférieurs à sa compétence Esquive) et sans pouvoir tenter de les réduire (parce que ce ne sont pas ses dommages, mais ceux de Donna). En clair, il l'a dans l'os.

71 à 90% : Tu gagnes la capacité de te trouver au bon endroit au bon moment, exactement comme avec la formule de sort Synchronicité du Pornomancien, décrite p. 154.

91% et + : Chaque fois que quelqu'un essaie de te blesser, que ce soit de manière conventionnelle ou grâce à la Magie, sa compétence est automatiquement affligée d'un malus de –30% lorsqu'elle est utilisée contre toi. Pas besoin de faire de jet : si quelqu'un te saute dessus avec Bagarre à 70%, il t'atterrit dessus avec Bagarre à 40%. Mieux encore, si tu acceptes de sacrifier ta prochaine action pour ce tour ou le prochain, tu peux renoncer à cette protection passive pour tenter de manipuler directement les forces du chaos et rendre la tâche encore plus difficile à ton adversaire. Si tu réussis ton Test d'Avatar : Le Fou, la compétence de ton adversaire est réduite de dix fois le chiffre des unités – si tu obtiens 48, sa compétence sera réduite… de 80% ! Bon, d'un autre côté, si tu tombes sur un vieux 31, c'est pas les 10% de malus qui vont faire basculer le combat. Par contre, tu peux activer ce pouvoir après que tes adversaires aient effectué leur jet. Mieux, pas vrai ?



UNKNOWN ARMIES UNKNOWN ARMIES UNKNOWN ARMIES

L'HERMAPHRODITE MYSTIQUE

Attributs : Cet Archétype est l'un des plus difficiles à incarner, puisqu'il est également l'un des plus difficiles à décrire. Il/elle sait et maîtrise une multitude de choses, mais il/elle se contredit par définition et représente l'unité des opposés, la synergie de l'association contraire, le pouvoir provenant de la tension et du conflit à l'intérieur d'un tout unifié. Rien que ça.
A certains égards, l'Hermaphrodite Mystique est la personnification ambulante de la Magie. Logique, lorsqu'on sait que les Écoles sont basées sur le paradoxe, la capacité à englober une vision contradictoire pour mieux atténuer la frontière entre le possible et l'impossible, la cause et l'effet. Mais là où l'Adepte entretient et utilise les contradictions, l'Hermaphrodite est une contradiction.
L'Hermaphrodite est à la fois homme et femme, mais il/elle est bien plus encore. Le chirurgien qui t'ouvre au scalpel ou t'empoisonne aux rayons X pour mieux te soigner, l'amant jaloux dont les accusations n'expriment rien d'autre que son affection bouleversée, le masochiste qui adore sa souffrance, le général des armées qui envahit au nom de la paix, le médecin qui pratique l'euthanasie : autant de facettes d'un même paradoxe singulier. Mais contrairement à eux, ceux qui se perdent dans des conjectures contraires, ceux qui rationalisent le pire pour répandre le mieux, le/la véritable Hermaphrodite Mystique ne se laisse jamais prendre au jeu de cette logique tordue d'auto-justification permanente. Il/elle résout les conflits sans y réfléchir, mu par une conscience élargie du tout et de son contraire.

Tabous : L'absence de problème en pose un gros à l'Hermaphrodite Mystique. L'absence de conflit et d'ambivalence, l'aboutissement d'une démarche dépourvue de toute ambiguïté, affaiblit considérablement la connexion. Par exemple, un/une Hermaphrodite qui milite pour le pacifisme est autant en violation de ce Tabou premier qu'un/une Hermaphrodite qui adopte un comportement radicalement violent. Ton esprit doit être en conflit tout autant que ton corps : la loyauté absolue est exclue, tout comme la traîtrise absolue. Ce paradoxe n'exclut pas l'adhésion à une philosophie, mais dès lors que cette philosophie commence à dicter unilatéralement tes actes, le lien avec l'Archétype s'affaiblit. En ce sens, les Hermaphrodites Mystiques peuvent également devenir Adeptes, mais leur vision obsessionnelle du monde devra aussi être trouble et mystérieuse, et non limpide.

Symboles : Le blanc, fusion de toutes les couleurs contraires, les vêtements immaculés et les prismes, le symbole du yin et du yang, le serpent qui se mange la queue, le lotus, le point à l'intérieur du cercle : autant d'emblèmes des Hermaphrodites Mystiques, avec les femmes à barbe ou bien sûr, les véritables hermaphrodites biologiques. Mais les plus puissants symboles de l'Hermaphrodite Mystique restent de loin les symboles sexuels : travestisme, bisexualité ou inversion des rôles sexuels traditionnels.

Masques : Rebis (Alchimique), Ometecuhtli (ancien Mexique), Mawu-Lisa (Fon), Hermaphrodite et Tirésias (Grecs), Olocun (Santeria).

Avatars présumés : Si le fameux Pape Jean a vraiment été plus qu'une légende urbaine, alors il était certainement Avatar de l'Hermaphrodite Mystique. Le Chevalier d'Eon, espion travesti du Siècle des Lumières, suivait cet Archétype, tout comme Christine Jorgensen, Brandon Teena et Billy Tipton. Dans un autre registre, RuPaul et la Lady Chablis, dans le film Minuit dans le jardin du Bien et du Mal, peuvent également prétendre au titre.

Canaux :
1 à 50% : En réussissant un Test d'Avatar, tu peux ressentir la conception que se fait un individu de l'identité des genres. Plus que la simple inclination homo, hétéro, bisexuel et les tendances sexuelles communes, ce pouvoir révèle également les rôles et les attitudes : macho, prévenant, agressif, romantique… Vu que seuls les imbéciles ne changent jamais d'avis, il est probable que ce Canal ne détecte que la tendance actuelle ou l'image que la personne a envie de montrer, plutôt que sa véritable nature. Pour ça, il faudrait creuser, approfondir un peu le sujet…

51 à 70% : Si quelqu'un gagne une charge mystique dans la zone où tu te trouves, tu es capable de le sentir. La zone en question s'étend sur cent mètres de diamètre, multiplié par le triple de ta compétence Avatar – soit 21 kilomètres de diamètre avec une compétence à 70%. Chaque fois qu'une charge est générée dans cette zone, le meneur de jeu peut te demander un Test sous ta compétence. S'il est réussi, tu as une vague idée de l'endroit d'où vient la sensation et tu comprends immédiatement quel type de charge a été généré – mineure, conséquente ou majeure. Un double réussi te donne la sensation du "parfum" de la charge : sale odeur de vinasse d'un Dipsomancien rivé à sa bouteille, grincement métallique d'un Mécanomancien plongé dans ses rouages, etc.

71 à 90% : Une fois par jour, un jet d'Avatar réussi te permet de changer ton genre biologique. Non, juste le tien : on ne touche pas au sexe des gens. Par contre, si tu tombes sur le 00 qui tue, tu te retrouves définitivement coincé/e dans un corps littéralement hermaphrodite, avec des organes de chacun des sexes, blonde à forte poitrine, barbe de légionnaire et pêle-mêle d'hormones sauce drag king. Tous les Avatars qui deviennent hermaphrodites de cette façon sombrent dans une faille biologique et psychologique que ni la chirurgie, ni la Magie ne peuvent refermer. Bien sûr, impossible d'utiliser de nouveau ce Canal pour réparer les dégâts d'une catastrophe aux dés. Seule exception : les hermaphrodites naturels, chez qui la sensation est suffisamment familière pour autoriser un retour en arrière.
Changer de genre biologique entraîne un Test de Soi de rang 4. En comparaison, le rang serait de 7 chez un individu lambda, mais l'Avatar de l'Hermaphrodite Mystique est un poil mieux préparé/e que monsieur Tout-le-monde.

91% et + : Une fois par jour, tu peux gagner une charge juste en changeant de genre. Si ton changement n'est que symbolique, à l'image d'un déguisement ou d'un échange de rôles sexuels, tu n'obtiens qu'une charge mineure. Si tu passes littéralement, biologiquement d'homme à femme ou inversement, tu gagnes une charge conséquente. Ces charges peuvent être utilisées normalement pour tout procédé Magique, si tu adhères à une École, ou pour déclencher un phénomène surnaturel aléatoire dans n'importe quel autre cas. Les charges mineures produisent des phénomènes mineurs, les charges conséquentes produisent des phénomènes conséquents (bien vu), mais dans les deux cas, tu n'as aucun contrôle ni sur la nature, ni sur les effets de ce que tu déclenches. Un peu comme si tu avalais une pilule piochée au hasard, dans la poche d'un dealer bien fourni.

UNKNOWN ARMIES

L'HOMME SANS MAITRE

Attributs : L'Homme Sans Maître partage quelques caractéristiques avec le Pèlerin et la Femme Volante, tout en étant différent des deux. Comme le Pèlerin, l'Homme Sans Maître tend vers un but supérieur, mais contrairement au Pèlerin, il ne l'a pas trouvé. Comme la Femme Volante, il est autonome et possède une volonté forte, mais l'Homme Sans Maître n'est pas libre par choix comme sa cousine ailée. Cet Archétype a perdu son but, et il en cherche un nouveau.
Certains pensent que l'Archétype de l'Homme Sans Maître s'est forgé au Japon en tant que rônin, ces samouraïs dont le maître mort a laissé derrière lui des serviteurs sans personne à servir. Dans la fiction traditionnelle, le rônin erre sans but, traînant dans la campagne, luttant contre les bandits ou travaillant en tant que mercenaire. Rapporté à la culture américaine, le rônin est devenu professionnel de la gâchette dans les westerns.
Au fond de lui, l'Homme Sans Maître est tiraillé par des désirs conflictuels. Il sert les forces d'un ordre au sein duquel il n'a pas sa place, aspire à trouver enfin un but supérieur vers lequel tendre, mais il est trop pragmatique et suspicieux pour s'y consacrer comme le Pèlerin. Il est le chaos qui combat le chaos, et c'est la raison pour laquelle l'as de la gâchette et notre ami rônin finissent toujours soit par mourir, soit par se remettre en route à la fin de chaque épisode. Une fois de plus, leurs talents auront sauvé des villes dans lesquelles les vagabonds ne sont pas les bienvenus.

Tabous : L'Homme Sans Maître ne donne jamais complètement sa loyauté. Il peut être mercenaire, mais seulement selon ses propres termes, et jamais pour très longtemps.
L'Homme Sans Maître ne s'installe jamais. Posséder une maison, un terrain, ou juste trop de matériel pour être capable de tout emballer et de déménager en douze heures, c'est mauvais pour le karma et ça affaiblit son lien avec l'Archétype.
Ah oui, être une femme aussi, c'est un Tabou. Il n'y a que des hommes chez les Avatars de l'Homme Sans Maître.

Symboles : La vague impétueuse est l'un des premiers symboles connus de cet Archétype – rônin signifie "homme-vague". Bottes sales, barbes de trois jours, pistolets longs, grandes épées et autres moyens de transport ouverts, type cheval ou moto, sont bien sûr hautement symboliques.

Masques : Sir Balan (Arthurien), St Christophe et le Juif Errant (Chrétiens), Ogun-Ferraille (Vaudou).

Avatars présumés : Il est presque certain que Davy Crockett était un Avatar de l'Homme Sans Maître, tout comme Wild Bill Hicock et probablement, John Paul Jones.

Canaux :
1 à 50% : Les Hommes Sans Maître sont tristement célèbres pour se prendre des corrections sans broncher. Une fois par mois, enfin par quatre semaines, tu peux effectuer un Test d'Avatar pour gagner un nombre de Points de Résistance égal à ton score dans cette compétence, peu importe que tu dépasses ou non ton niveau maximal. Une fois qu'ils sont perdus, ces points ne reviennent pas avant la nouvelle utilisation du Canal et les soins ne restaureront les points perdus, qu'à hauteur de ton maximum normal. Même s'il te reste des Points de Résistance supplémentaires au moment où tu utilises de nouveau ce Canal, tu es toujours limité à un nombre de points maximum égal à ton total de base plus ton score de compétence Avatar. Tous les Points de Résistance superflus s'évanouissent, comme des rondeurs avant l'été.

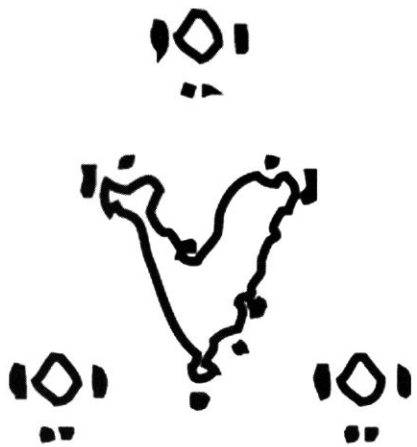
Exemple : Sergio a une caractéristique de Corps de 50, un total de Points de Résistance actuel de 38 et une compétence Avatar de 25. Il tente de déclencher ce Canal et obtient un jet à 19, qui réussit. Son total de Points de Résistance maximum passe donc à 75 (50 + 25) et son total actuel, suite à quelques blessures, passe à 63 (38 + 25). Maintenant qu'il est au-dessus de son maximum naturel de 50 points, les soins ne lui font aucun bien, mais si ses Points de Résistance tombent à 27, il pourra obtenir des soins à hauteur de 38 au maximum. Si quatre semaines s'écoulent sans qu'il perde aucun de ces 63 Points de Résistance sur 75, il pourra de nouveau exécuter ce Canal, mais son maximum et son total de points seront toujours limités à 75 (et pas à 88, parce que 63 + 25). D'ailleurs, c'est le meneur de jeu qui tient le compte de tes Points de Résistance, alors c'est réglé.

51 à 70% : Si tu attaques quelqu'un et que tu échoues sur ton jet, mais que le résultat est inférieur à ta compétence Avatar, tu peux immédiatement recommencer ton jet pour cette même attaque. Si la seconde est encore ratée, on s'arrête là : une seconde chance c'est déjà bien. Tu ne peux utiliser ce Canal que sur une seule attaque par tour, peu importe que tu attaques trois personnes différentes ou une personne trois fois. Même si tu rates toutes tes attaques avec un score inférieur à ta compétence Avatar, tu ne peux relancer qu'une seule de ces attaques. C'est limité, mais c'est gratuit, ça ne te fait pas dépenser d'action, et puis ça mange pas de pain.

71 à 90% : À ce niveau, l'Homme Sans Maître est si impitoyable au combat que même la mort ne peut le décourager. Si tu as subi assez de dommages pour te faire tuer, fais un jet de compétence Avatar au début de chaque tour de combat et si tu réussis, tu pourras continuer à agir sans la moindre pénalité. À la fin du combat ou au premier Test raté, tu meurs immédiatement. Note que ce Canal ne fonctionne qu'en combat : si tu t'étouffes pendant ton sommeil, qu'on t'empoisonne ou que tu avales bêtement ta langue, tu meurs comme tout le monde.

91% et + : À chaque fois que quelqu'un te blesse avec un jet inférieur à ta compétence Avatar, les dommages sont recalculés pour être soit la somme des dés, soit les dommages de base, selon ce qui est le plus faible. Ce Canal est actif en permanence, tu n'as pas besoin de faire de jet.

Exemple : Si quelqu'un obtient un 39 et te touche avec sa tronçonneuse, les dommages s'élèveraient normalement à 21 points: 3 + 9 (la somme du jet) + 9 (pour une grosse arme lourde tranchante). Mais comme le jet est inférieur à ta compétence Avatar, ils ne sont que de 12 points (3 + 9).



UNKNOWN ARMIES UNKNOWN ARMIES UNKNOWN ARMIES

LE GUERRIER

Attributs : La haine et la peur des étrangers sont dans la nature humaine. Une origine génétique ? Un atavisme hérité des singes, qui excluaient leurs cousins galeux de peur que leur maladie ne contamine la meute ? Une peur purement psychologique peut-être, liée à la préservation de la société et de la famille ? Hum. Au final, nous sommes tous des pêcheurs égarés dans un monde déchu…
Voilà pourquoi le Guerrier existe, pour éradiquer les menaces qui planent sur la société. Tout danger potentiel, qu'il soit humain ou d'ordre politique. Le Guerrier extermine, sans faire de compromis, mais bien qu'il soit prêt à mourir pour la cause, il préfère se contenter de tuer en son nom.
À mesure que la guerre s'est sophistiquée, de nouveaux Archétypes sont apparus pour revendiquer un peu du domaine du Guerrier, mais lorsqu'on connaît l'étendue du gâteau qu'est la boucherie humaine, les Soldats Inconnus et autres Généraux Sanglants avaient de quoi se tailler une bonne part. Dans le lot de ces nouveaux profils de militaires modernes, le Guerrier se distingue par la pureté de son idéologie – pas super novateur comme concept, mais c'est dans les vieux pots qu'on forme les meilleures troupes.
Le côté obscur de l'Archétype Guerrier est tristement célèbre. Regarde le sourire des maniaques du Lüger du Troisième Reich, lorsqu'ils dominent un rabbin agenouillé à leurs pieds. Ou ces vieilles cartes postales des pique-niques du Ku Klux Klan, avec lynchage de noirs au dessert. Ou n'importe quelle photo du "Ground Zero" de New York. Je crois qu'on s'est compris.
Après, on s'est peut-être compris, mais à une époque où le cynisme et le compromis font force de loi, le Guerrier reste un type qui trace une ligne dans le sable et qui dit : ça, c'est ma frontière. À l'époque où la petite vérole n'était encore qu'un accident, il y avait quelques Guerriers médecins pour la combattre. Aujourd'hui, leurs fils spirituels luttent contre le SIDA. La guerre contre la pauvreté n'a peut-être pas motivé autant d'Avatars que le coup de filet contre la drogue, mais il y en avait, tout comme il y en a pour s'opposer au terrorisme. Inch Allah, mec.

Tabous : Chaque Avatar du Guerrier choisit son combat, l'objet de sa guerre personnelle. Il peut s'agir d'un peuple, d'un sexe, d'un problème social ou d'une philosophie, peu importe l'objet pourvu que le Guerrier reste déterminé, sans faiblesse ni compromis. Par exemple, un Guerrier engagé dans la lutte anti-drogues, agent de la DEA ou flic de base dans la brigade des stups. S'il trouve ne serait-ce qu'un gramme de marijuana dans la caisse de son fils, même si son gaillard a une explication plausible, un vrai Guerrier fera saisir la voiture et inculper son fiston pour détention illégale de produit stupéfiant. Tolérance zéro, ça veut dire tolérance zéro. De même, une Avatar philanthrope en guerre contre l'illettrisme, briserait un Tabou si elle abandonnait ses tentatives d'aider un adulte réfractaire, qu'il soit juste pas intéressé ou violemment opposé à son apprentissage.

Symboles : Le casque, les taches de sang et le feu, ainsi que le roi de trèfles et l'aigle majestueux.

Masques : Huitzilopochitli (Aztèque), Marduk (Babylonien), Cuchullain (Celte), Arès (Grec), Hachiman (Japonais), Tu (Maori), Gengis Khan (Mongol), Chango (Nigérien/Vaudou), Thor (Nordique), Mithras (Perse) et Perun (Slave).

Avatars présumés : John Brown à Harper's Ferry, Alexandre le Grand contre les Perses, ainsi qu'un grand nombre de Serbes Bosniaques.

Canaux :
1 à 50% : Lorsqu'il poursuit son but, un Guerrier ne fait aucun Test de Stress. Un ennemi de l'Occident, membre d'Al-Qaïda, ne fait pas de Test de Violence lorsqu'il affronte (ou égorge) des occidentaux. De même, un combattant de la misère en croisade chez les plus démunis, ne souffre pas des Tests d'Impuissance auxquels la plupart des bénévoles s'exposent au quotidien.
Cet effet épargne purement et simplement les Guerriers, qui ne gagnent ni ne perdent aucun Endurci ou Fragilisé. Ils ne font aucun Test, et leur Échelle ne change pas.

51 à 70% : La passion et la férocité du Guerrier inspirent ceux qui l'entourent. Quiconque se bat aux côtés d'un Guerrier dont il partage la cause, gagne un bonus de +10 % sur une compétence appropriée. L'Avatar lui-même n'obtient aucun bonus, mais si deux Guerriers s'entraident, ils profitent chacun du bénéfice de l'autre. Par contre, le bonus conféré par ce Canal ne peut jamais dépasser 10%, quel que soit le nombre de Guerriers qui combattent de concert.

71 à 90% : L'Avatar peut à présent remplacer une compétence de son choix, par sa compétence d'Avatar. La compétence choisie doit avoir une importance, un rôle actif dans le cadre du combat du Guerrier, et la substitution est définitive : une fois la compétence désignée, il est impossible d'en changer.

91% et + : Le Guerrier ne peut plus être blessé par ceux qui symbolisent sa guerre. Si tu es engagé dans la lutte contre les drogues, les dealers et les consommateurs ne pourront plus te toucher : leurs attaques échoueront systématiquement. Après, si un fumeur occasionnel te tombe dessus, et bien… Hum, des fois ça marche, des fois non, c'est le meneur de jeu qui décide. Si tu es communiste et que tu livres une guerre sans merci au Capitalisme, aucun défenseur de ce régime – flics, soldats, gardiens de prison ou autres – ne pourra te blesser physiquement. Les simples habitants d'un pays capitaliste pourront te gifler sans problème, du moment qu'ils ne sont pas activement partisans du régime, mais les effets du Canal s'appliqueront normalement s'ils t'attaquent à cause de tes convictions communistes.
On est bien d'accord, ce Canal ne te protège que contre les blessures physiques. L'emprisonnement, les tortures psychologiques, les drogues agissant sur l'esprit, la Magie et tout ça, ça fonctionne bien, merci.

UNKNOWN ARMIES UNKNOWN ARMIES UNKNOWN ARMIES

LE MARCHAND

Attributs : Le Marchand, de plus en plus couramment appelé le Vendeur, est celui qui facilite le transfert des biens de ceux qui les ont vers ceux qui les veulent, avec petite commission au passage. Le Marchand peut être une figure positive, lorsqu'il aide deux personnages complémentaires en les mettant en relation, mais il peut également être tricheur, escroc, vendant des biens sans valeur, agissant comme intermédiaire inutile ou s'arrangeant pour voler les deux parties.

Tabous : L'Archétype du Marchand n'obtient jamais la plus mauvaise part du marché. Tout Avatar qui se ferait avoir ou dont on tirerait avantage, affaiblirait sa connexion avec l'Archétype.
Le Marchand ne fait jamais de cadeau : les dons purement désintéressés font grincer les dents de l'Archétype. Note qu'il y a une subtile nuance entre donner pour donner, et donner à quelqu'un en vue de l'amadouer pour mieux tirer profit d'une transaction à venir. Rien ne t'empêche d'être complètement désintéressé dans ton comportement ou tes préoccupations, mais dès qu'il s'agit de cadeaux, là ça devient sérieux. Tes gosses doivent adorer Noël.

Symboles : Sac de mendiant, porte-documents ou mallette d'échantillons, le Marchand porte toujours quelque chose rempli de biens à négocier. Un perpétuel sourire hypocrite, des grands gestes et le verbe rapide, le Marchand est souvent associé à l'alcool, qu'il boit ou qu'il distribue fréquemment, ainsi qu'à ses breloques sans valeur qui font office de cadeaux.

Masques : Le Yankee Jonathan (Américain), Oxun-Mare (Candomble), Méphistophélès (Européen) et Aison (Vaudou).

Avatars présumés : Nombre d'économistes ésotériques – hum, d'accord, disons quatre économistes ésotériques – voient les concours des " requins de la finance " de l'Amérique du 19ème siècle, comme une course occulte pour devenir le plus puissant des Marchands. S'ils disent vrai, c'est sans doute J.P. Morgan qui a gagné, et l'on peut attribuer le soudain élan de dons charitables d'Andrew Carnegie, au contrecoup psychologique d'avoir perdu.

Canaux :
1 à 50% : À ce niveau, tu peux convaincre les autres de trouver de la valeur à ce qui n'en a pas, ou presque pas. Hey ! Regarde comme elle est belle, c'est une Pinto putain, c'est LA bagnole qui déchire mec ! Tu peux également convaincre quelqu'un d'ignorer la valeur apparente, pour faire le bon vieux coup de la grosse pièce de cinq cents bien ronde contre la toute petite pièce de dix cents toute naze. Avec un jet réussi, tu peux faire une bonne affaire : acheter une voiture pour une bouchée de pain, convaincre ce type de payer plein pot pour un modèle d'exposition, rafler un joli paquet en vendant des " objets de collection " sans la moindre valeur, ce genre de choses. Par contre, si ton jet est à la fois réussi et supérieur au score d'Esprit de ta cible, tu peux la persuader de signer pratiquement n'importe quoi, surtout si c'est stupide. Dites-moi cher adversaire, combien avez-vous payé pour les balles de ce revolver hum ? Alors écoutez-moi, je ne vous en donne pas le double, mais le triple, et pour que vous assurez que je ne vous tirerai pas dessus, regardez : je n'ai pas de pistolet ! Ce Canal ne force pas les gens à obéir, mais il leur donne l'impression que c'est une bonne idée. Techniquement, le fait de résister à une proposition aussi raisonnable peut exposer à un Test de Soi ou de Surnaturel.
Bon, cette capacité ne marche pas sur les créatures surnaturelles, mais elle fonctionne à merveille sur les Adeptes !

51%-70 % : Tu veux acheter l'âme de quelqu'un ? S'il est d'accord pour la vendre, aucun problème : te voilà habilité à faire des marchés faustiens. Du moment que tu réussis ton jet et que le marché est entendu, tu peux faciliter l'échange des biens immatériels. Monsieur X souhaite vendre cinq ans de sa vie, Madame Y a l'argent pour s'offrir une petite rallonge ? C'est entendu, puisque les deux parties sont d'accord, tu peux faire rajeunir Madame Y de cinq ans. Monsieur X ne vieillit pas, il mourra seulement cinq ans plus tôt. Au passage, tu peux bien sûr te négocier un petit quelque chose, du genre 5000 $ et deux ou trois mois ? Marché conclu.
La clé de ce pouvoir, c'est que les deux parties conviennent librement des accords du marché. Si tu utilises une capacité surnaturelle ou la contrainte physique pour les faire céder, ton pouvoir ne marche pas. Ensuite, du moment que toutes les parties impliquées se mettent d'accord librement et que tu réussis ton jet, tu peux concrétiser l'affaire et acheter, vendre ou transférer Points de Résistance, compétences et caractéristiques, marqueurs Endurcis des Echelles de Folie… Prends tout de même soin de formuler un peu plus élégamment les termes de l'échange : mon sens de l'autodérision contre ta peur du noir, avoue que ça a quand même de la gueule, hein.

71 à 90% : Si tu réussis un Test d'Avatar, tu peux invoquer un démon et faire des affaires avec lui. Tu peux t'en débarrasser sans danger, si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, et il ne peut te faire aucun mal – sauf si c'est ça que tu veux. Tu peux mettre ce que tu veux dans la balance, y compris des biens immatériels tels que des souvenirs, des compétences ou des gains obtenus grâce au pouvoir du Canal précédent. Une fois que vous vous êtes mis d'accord sur le contrat, chacune des deux parties est inextricablement tenue de s'y soumettre dans les moindres détails.

91% + : Chaque fois que quelqu'un cherche à te blesser, que ce soit avec une arme conventionnelle comme en usant de Magie, il doit te donner de l'argent. Pas nécessairement une grosse somme, un penny ou un million de dollars : peu importe, du moment qu'il est en mesure de te donner ou de te jeter un type de monnaie négociable. S'il n'a pas d'argent sur lui, il ne peut tout simplement pas te tirer dessus, te donner de coup de pied, te poignarder ni te faire n'importe quoi d'autre. Les biens commerciaux ne font pas l'affaire, il doit impérativement s'agir d'une monnaie valide, actuellement en circulation quelque part dans le monde. S'il a de l'argent sur lui, il doit obligatoirement prendre une action pour te jeter ta pièce et attendre sa prochaine action pour te frapper, enfin.
Chaque attaque doit être payée séparément : impossible de te balancer une liasse de billets pour te tirer dessus peinard jusqu'à la fin du combat. Pour t'attaque de nouveau, il faut payer de nouveau, peu importe la somme.
Le truc que personne ne s'explique, c'est comment tous ces types comprennent instinctivement qu'ils doivent payer pour te taper dessus… Cherche pas, c'est Magique.

UNKNOWN ARMIES UNKNOWN ARMIES UNKNOWN ARMIES

LE MEILLEUR JOUEUR

Attributs : Pour chaque type dans le monde qui s'intéresse à l'Underground, il y en a mille qui pourront te dire qui a gagné la médaille d'argent du patinage artistique féminin, aux Jeux Olympiques de 1994. Et oui, les gens qui s'intéressent à la vie de Vince Lombardi sont beaucoup, beaucoup plus nombreux que ceux qui se passionnent pour l'histoire de John Dee. Le sport a une importance, un impact sur les foules que même la plus puissante des Magie, ne pourra pas égaler. En 1998, les revenus combinés de tous les Adeptes du monde n'arrivaient pas à la cheville des sommes générées dans l'année par le nom, la photo et l'image de marque de Michael Jordan.
Avec le 21ème siècle et le déclin de la ferveur religieuse en Occident, les gens n'ont plus foi en un droit divin des rois à les fédérer. Mais il reste les athlètes. Ces hommes et ces femmes dont la force, la vitesse ou la grâce presque surhumaine, semblent faire d'eux des demi-dieux. En échange de notre admiration, les athlètes effacent nos différences et font de nous une communauté unie. Au moment précis où le palet fuse vers la cage adverse, chaque fan de Toronto veut exactement la même chose. Lorsque la balle s'envole au ralenti vers la batte, deux clans retiennent leur souffle, les yeux rivés sur l'impact en instance, priant silencieusement pour remporter ce combat par procuration. Le destin d'une ville est souvent lié à celui de ses équipes. Certains n'y verront qu'une coïncidence, mais après des années à voir son taux de criminalité descendre en chute libre, New York a été récompensée par une tragique série d'incidents de métro en 2000, et les Yankees ont été éliminé dès les qualifications des Diamondbacks en 2001.
Le Meilleur Joueur n'est guère impliqué dans l'Underground des Avatars. Étant donné qu'ils vivent dans ce monde de richesse, de gloire et de tentations en jupes courtes réservé aux seuls sportifs en vue, peu d'Avatars du Meilleur Joueur sont intéressés par les voies ésotériques du pouvoir. La plupart sont même inconscients de leur connexion mystique avec leur ville et leurs fans, mais la superstition étant présente dans tous les sports ou presque, nombre d'entre eux s'avèrent réceptifs aux rencontres du guide prêt à les mettre sur le chemin d'une démarche supérieure.
Ça paraît évident, les Avatars du Meilleur Joueur se doivent d'exceller dans le sport qu'ils ont choisi, mais ils doivent aussi servir de modèle à leur ville. Conduite irréprochable, goût pour les bonnes manières, esprit sportif et sens aigu du civisme sont de rigueur, pour rester en harmonie avec cet Archétype. En façade, tout du moins. Car rien n'empêche un Avatar d'être le dernier des fils de pute, du genre qui bat ses gosses et qui fume du crack, du moment qu'il ne se fait pas prendre. Ça aussi, c'est l'enfer du dimanche.

Tabous : La seule chose qu'un Meilleur Joueur doit absolument éviter, c'est la frime. Manquer de respect envers un partenaire ou se la couler douce pendant les entraînements, ça le fait pas, tout comme se faire prendre pour triche, fraude, infraction à la loi ou n'importe quel autre faux-pas susceptible d'entacher son image de héros municipal.

Symboles : Équipement sportif, médailles, trophées et bien sûr : la tenue.

Masques : Lancelot (Arthurien), Lugh Lamfada (Celte), Atalante, Méléager, Castor et Pollux (Grecs).

Avatars présumés : Si l'on en croit sa performance au cours de son dernier match avec les Bulls, Michael Jordan était certainement un Avatar de haut niveau. Tout a changé après qu'il ait quitté Chicago, mais je ne t'apprends rien. Andro ou pas, Mark MacGuire aussi avait certainement l'étoffe d'un Avatar, et que dire de Jesse Owens courant sous les yeux d'Hitler : sans doute l'homme qui a probablement Canalisé Le Meilleur Joueur, à l'un des moments les plus importants de l'Histoire.

Canaux :
1 à 50% : L'admiration de ses fans donne au Meilleur Joueur, la force de se surpasser. Pour chaque millier de personnes qui le regardent et l'encouragent en direct, l'Avatar voit son niveau de compétence sportive augmenter de 1 %, à concurrence de sa compétence Avatar ou de sa caractéristique de Corps, qui fixent les limites de ce Canal.

51 à 70% : Le Meilleur Joueur doit gagner ses duels, surtout lorsqu'il est en infériorité numérique. Chaque fois qu'il se retrouve confronté à des adversaires en surnombre, la compétence dont il se sert pour gérer le conflit augmente de 5 % pour chaque adversaire au-delà du premier. Lors des courses et des compétitions, s'il est à la traîne, sa compétence augmente de 2% pour chaque point qu'il a en retard. Ce bonus peut amener sa compétence à dépasser le score de la caractéristique associée.

Exemple : Trois Yakusa sautent sur un sumotori Avatar du Meilleur Joueur. Sa compétence Sumo (équivalent de Bagarre) et sa caractéristique de Corps, sont toutes deux de 70 %. Puisqu'il se retrouve face à deux adversaires supplémentaires, sa compétence Sumo augmente de 10% et grimpe à 80 %. Si l'un de ses compagnons intervient pour l'aider, le combat s'équilibre à deux contre trois : le Meilleur Joueur n'est plus surpassé que par un seul ennemi, ce qui réduit sa compétence à 75.

71 à 90% : À ce niveau, l'aura du Meilleur Joueur commence à réellement affecter sa communauté et à rendre la vie plus douce dans sa ville. Chaque fois que l'équipe de l'Avatar gagne, le meneur de jeu peut améliorer la qualité de vie et revoir à la hausse certains paramètres urbains, dans la ville où joue le Meilleur Joueur.

91% et + : A présent qu'il est unanimement reconnu comme une idole, le Meilleur Joueur peut directement améliorer la vie de ses admirateurs. En conseillant ou en encourageant un fan adulte, en signant un autographe à un enfant, le Meilleur Joueur peut effacer des Fragilisés et des Endurcis sur l'Échelle de Folie de ses fans. Chaque geste significatif permet d'effacer un cran choisi par l'Avatar, sur n'importe quelle jauge ne comportant pas encore 10 Endurcis – ces jauges sont trop désormais étanches pour être affectées par des gestes aussi simples. Par exemple, si un admirateur possède 10 Endurcis en Impuissance et 7 en Solitude, un Meilleur Joueur pourra lui effacer un Cran en Solitude, mais pas en Impuissance. L'utilisation de ce Canal est limitée à une fois par semaine, pour un individu donné.

LA MERE

Attributs : La Mère est l'un des Archétypes les plus anciens et les plus puissants de tous. Éducation, confort, protection, autorité bienveillante, la Mère représente tout ce qui a trait à la sécurité et à l'amour.
L'aspect négatif de cet Archétype, c'est sa notion implicite de contrôle et de privation d'autonomie : quelqu'un qui s'inquiète toujours de ce que pense sa mère, a beaucoup de mal à se développer en tant qu'individu pleinement indépendant. Certaines mères créent, plus ou moins malgré elles, un sentiment de dépendance et de besoin qui leur permet de garder leurs enfants auprès d'elles. Ce qui n'aide pas ces fameux enfants à couper le cordon.
Ce rapport de dépendance et de soumission au symbole d'une mère dominatrice, qui n'admet aucune désobéissance, reflète bien le côté obscur de l'Archétype. En chaque mère aimante sommeille une mère possessive, qui asservit aussi fort qu'elle enlace, et qui rend dépendant aussi bien qu'elle nourrit.

Tabous : Il est totalement contre-nature pour une Mère de faire du mal à un enfant, de rester passive face à un enfant blessé ou, d'une façon générale, de tolérer la souffrance d'un enfant. Vu que quelque part, tout le monde est forcément l'enfant de quelqu'un, considérons que ce Tabou s'applique aux enfants de moins de seize ans. La notion de " faire du mal " est également sujette à interprétation : un Avatar engagé sur la voie de la Mère dominatrice pourra ne jamais blesser son enfant, tout en préférant le tuer pour l'empêcher de sombrer dans certaines dérives jugées néfastes.

Symboles : Innombrables et souvent évidents, les symboles de la Mère incluent la Lune, la robe bleue, la spirale, les fontaines et les puits, le panier, la coupe, la colombe, les reines de cœur et de coupes, ainsi que les arcanes de l'Impératrice et de la Lune.

Masques : La Dame du Lac (Arthurienne), Yemanja (Candomble), Dana (Celte), La Vierge Marie (Chrétienne), Isis (Egyptienne), Déméter (Grecque), Ishtar (Mésopotamienne), Kwan Yin (Panasiatique), Cybele la Grande Mère (Romaine), Yemaya (Santeria), La Déesse (Wiccan), Ayisan-Freda (Vaudou).

Avatars présumés : Certaines sont convaincues qu'Eva Peron était un Avatar de la Mère, d'autres hurlent le contraire.

Canaux :
1 à 50% : A ce niveau, tu es suffisamment maternelle et réconfortante pour calmer quelqu'un qui craque, suite à un Test de Folie raté, et l'apaiser en lui parler comme une mère à son enfant. Des mots gentils, un gros câlin, un coup de mouchoir et un brin d'optimisme, puis un jet d'Avatar qui va bien. S'il est réussi, le Canal produit les mêmes effets que des premiers secours psychologiques, décrits page 68.
Cette capacité peut également être utilisée pour soigner les dommages physiques, mais un jet réussi d'Avatar ne soignera que de cinq points de dommages et cette option ne peut être utilisée qu'une fois par semaine, pour chaque individu blessé.
En plus de ces restrictions, il est impératif que la personne ainsi soignée ou apaisée, voit en toi une figure suffisamment maternelle pour accepter ton aide. Tes propres enfants en bénéficieront sans problème, mais tous les autres devront être plus jeunes que toi d'au moins dix ans et te considérer avec assez de respect, pour reconnaître en toi une mère potentielle.

51 à 70% : Tu connais la chanson ? Quand tu touches à l'ourson, la maman ours déboule, et maman ours c'est toi. Si quelqu'un menace ton enfant, ou quelqu'un que tu peux considérer comme ton enfant (et qui peut te considérer comme sa mère, rapport au Canal précédent), tu gagnes automatiquement une série de bonus et d'avantages techniques, pour jouer ton rôle de maman ours et mettre des gros coups de patte. Ces effets durent jusqu'à ce que la menace ait disparu, d'une façon ou d'une autre.

- Tout jet d'initiative inférieur à ton score de compétence Avatar, est automatiquement un succès, et si ta compétence d'Avatar est ta compétence obsessionnelle, tu gagnes le droit d'utiliser le flip-flop sur tes jets d'Initiative.
- Si tu te bats au corps à corps, tu peux utiliser ta compétence Avatar au lieu de Bagarre.
- Toutes tes attaques à mains nues bénéficient d'un bonus de +5 aux dégâts, en plus des éventuels bonus de dommages de ton arme.

71 à 90% : Quiconque tente de te blesser, que ce soit de manière physique, Magique ou psychologique, doit tout d'abord dépenser une action de combat et effectuer un Test de Soi de rang 10 pour s'en prendre à toi. De plus, tu peux utiliser ta compétence Avatar à la place de Charme. Petit détail de rien du tout: pour bénéficier de ces pouvoirs, tu dois obligatoirement être enceinte…

91% et + : À ce niveau, la Mère ne peut être tuée tant qu'elle est en présence d'un enfant menacé. Même si ses Points de Résistance tombent à zéro, elle peut continuer à agir sans pénalité jusqu'à ce que la menace soit supprimée, que l'enfant soit tué ou qu'elle s'éloigne de l'enfant. Et là, elle meurt.



harpold

LE MESSAGER

Attributs : Le Messager est celui qui apporte les nouvelles. Il suffit que quelqu'un t'apprenne quelque chose, même d'importance moyenne, pour faire le jeu du Messager. En bannissant l'ignorance et en répandant la connaissance, le Messager semble être l'un des Archétypes les plus positifs qui soient, mais il n'est parfois pas meilleur que les nouvelles qu'il amène. Un type qui t'apprend que ta femme adorée fait le trottoir, c'est toujours ton pote ?
Actuellement, le plus puissant des Avatars du Messager est le célèbre Dermott Arkane, qui pense que la version actuelle de l'Archétype est obsolète et mérite une mise à jour. Du point de vue d'Arkane, ceux qui portent l'information ont autant d'importance que l'information elle-même, sinon plus, en ces temps d'ultra-communication et de manipulation médiatique généralisée où les messagers s'impliquent de plus en plus dans l'interprétation des faits. Un contexte qui fait le jeu d'Arkane, bien décidé à se frayer une voie royale vers le sommet en anticipant et en modifiant le cours des événements mondiaux.

Tabous : La seule chose que le Messager ne doit jamais faire, c'est nier la vérité lorsqu'il y est confronté. Il peut la dissimuler passivement, mentir par omission, mais il est incapable de nier un fait qu'il sait pertinemment être vrai, lorsqu'il y est confronté. Certains y voient la clef qui manquait pour comprendre le reniement du Christ par Pierre, qui fit de Paul le plus grand des évangélistes.

Symboles : Durant l'Antiquité, les symboles du Messager étaient le rouleau de parchemin, l'éperon, les cheveaux rapides et la cape du voyageur. De nos jours, il s'agit plus souvent d'un Palm et d'un chapeau mou, avec une carte de presse coincée dans le ruban.

Masques : Jean-Baptiste et St Paul (Chrétiens), Hermès (Grec), Eleggua (Santeria), Loko (Vaudou).

Avatars présumés : Beaucoup pensent que Paul Revere a délibérément Canalisé le Messager. Coïncidence ou pas, il était également franc-maçon. Un doute subsiste au sujet du soldat grec Pheidippides, qui courut de Marathon à Athènes pour annoncer la victoire de Miltiades sur les Perses, mais beaucoup pensent qu'il était lui aussi Avatar du Messager.

Canaux :
1 à 50% : Lorsqu'un Messager dit la vérité, il est dur de l'ignorer ou de la nier. Chaque fois que tu fais une déclaration à propos de quelque chose d'important pour ceux qui t'écoutent, le meneur de jeu peut te demander un jet d'Avatar. S'il est réussi, ceux qui t'écoutent doivent soit admettre de manière consciente que ce que tu viens de dire est vrai, soit effectuer un Test d'Impuissance ou de Soi de rang 6. C'est le meneur de jeu qui détermine le type de Test à effectuer, mais si le personnage qui subit ce pouvoir est incarné par un joueur, c'est le joueur qui décide s'il te croit ou pas.

Note que pour fonctionner, ce Canal implique que ta déclaration soit vraie – vraiment vraie hein, pas juste vraie selon toi – et que tu y croies fermement. Si tu utilises ce Canal pour communiquer quelque chose de faux, même si tu y crois dur comme fer, ce pouvoir ne marche pas.

51 à 70% : Si le Messager doit délivrer une information importante et qu'il réussit son jet, toutes les barrières physiques disparaissent entre le Messager et son auditoire. Barrière physique, du genre problème passif et inanimé : le bâillon du messager se relâche et tombe pour lui permettre de parler, sa voiture en rade d'essence redémarre et roule miraculeusement jusqu'à destination, les serrures baissent les bras, les ponts-levis retroussent leurs manches, etc.
Barrière physique passive et inanimée, c'est-à-dire aucune opposition active : si quelqu'un te tire dessus avec un fusil de chasse, certes physique et inanimé, ne t'attend pas à faire des miracles. Ce Canal est également bloqué par les barrières naturelles majeures : un Messager ne pourra ni traverser des murs, ni ouvrir la mer en deux pour marcher sans se mouiller jusqu'en Angleterre. Et oui, crois-le si tu veux, mais il y a une différence entre un truc qui te retient et un truc qui t'empêche d'avancer.

71 à 90% : Avec un jet réussi, le Messager peut apprendre une information d'importance sur une personne, un lieu ou une chose. C'est une capacité puissante et polyvalente, mais qui possède trois limitations de taille. D'une, elle ne peut être utilisée que pour une raison valable, laissée au seul jugement du meneur de jeu. De deux, la réponse doit être soit quelque chose de vague, de général, soit une information susceptible d'être formulée en trois mots maximum. Et de trois donc, le Messager doit être face à la personne, sur le lieu ou à portée de l'objet en question.
Pour activer ce Canal, le Messager peut utiliser symboliquement n'importe quelle technique divinatoire, des feuilles de thé au Yi-King en passant par l'écriture automatique, le Scrabble Magique ou la lecture dans les crottes de nez.

91% et + : À ce niveau, le Messager peut se rendre sur les lieux précis de n'importe quel événement important. Du moment qu'il sait que cet événement est en train de se produire, il n'a pas besoin de savoir où ça se passe, ni même de quoi il s'agit exactement, et se retrouve instantanément dans la zone – un peu comme l'Avatar du Pèlerin. Ce Canal n'agit que sur le présent : impossible de se transporter vers un événement passé ou qui-va-avoir-lieu-très-bientôt. Pour ce qui est de l'importance de l'événement, il est évident que l'assassinat d'un président, un acte de guerre ou la création d'une charge majeure feront l'affaire, mais c'est au meneur de jeu de trancher selon chaque cas de figure. Pour donner un ordre d'idées, mettons qu'un événement qui compte aux yeux d'une centaine de personnes, est un événement " important ".

UNKNOWN ARMIES
harpold



LE PELERIN

Attributs : Souvent appelé Quêteur, le Pèlerin est celui qui tend vers un but supérieur. Il n'erre pas sans but comme le Fou ou l'Homme Sans Maître, son attention n'est pas centrée vers l'intérieur comme chez la Femme Volante : le Pèlerin dirige sa propre volonté vers un but externe, et il se met en route.
Le Pèlerin est le pénitent en voyage, la silhouette silencieuse qui chemine vers un but formidable. Débarrassé des excès et des aveuglements de la vie quotidienne, il se contente de marcher, et son monde réduit à ses pieds, la route sur laquelle il avance et le but, merveilleux, vers lequel il progresse.
Le but est important, car bien que tous les Pèlerins apprécient le silence et l'introspection du voyage en lui-même, leur destination finale reste plus importante que tout. Qu'il soit en quête d'un puissant artefact ou d'un Graal des légendes arthuriennes, qu'il cherche l'El Dorado ou une Terre Promise, qu'il voue son existence à retrouver des figures de l'Histoire aujourd'hui disparues, telles qu'Amelia Earhart, le Pèlerin avance, et son but n'a rien d'insignifiant.
Au gré de ses voyages, le Pèlerin se retrouve impliqué plus ou moins malgré lui dans la vie de ses rencontres. Il y répugne généralement, mais il reste intimement convaincu que la route mène les voyageurs, là où ils se doivent d'être, et accepte de faire une pause pour intervenir dans une situation, jouer les redresseurs de torts ou les fauteurs de trouble. Dans tous les cas, ça ne reste qu'une pause : le Pèlerin reprend toujours sa route avant que la poussière n'ait fini de retomber, laissant derrière lui haine et gratitude, bagages émotionnels inutiles aux marcheurs solitaires.

Tabous : Le Pèlerin ne flâne pas : tout ce qui ne te rapproche pas de ton but, est une pure perte de temps. Si, au terme d'une partie, tu n'as pas réellement cherché à te rapprocher de ton but, le meneur de jeu peut légitimement te pénaliser.
De même, un Pèlerin ne change pas son cap. Si tu viens à abandonner ton but en cours de route, le meneur de jeu aura toutes les raisons de diminuer ton score de compétence. Alors ce but, choisis-le bien.

Symboles : Le Pèlerin est représenté par la route qui s'étire, les véhicules et tous les attributs bien connus du marcheur : bâton, sébile, chapeau à large bords du mendiant voyageur… Les animaux associés au Pèlerin sont le saumon, qui retourne aux sources pour y pondre, et l'hirondelle qui migre toujours vers la même destination.

Masques : Sir Galahad (Arthurien), les Rois Mages (Chrétiens), Tang Seng et Tripitika (Chinois), Persée (Grec), Moïse (Judéo-chrétien), Ibn Battuta (Musulman), Legba-Gran-Chemin (Vaudou).

Avatars présumés : Neil Armstrong, le premier homme à avoir marché sur la Lune, peut raisonnablement prétendre avoir canalisé le Pèlerin – c'est d'ailleurs une honte qu'il n'ait pas plutôt été Cliomancien, mais passons. Meriwether Lewis était presque certainement Avatar du Pèlerin, tout comme Xenophon et Robert Falcon Scott, d'une façon moins heureuse.

Canaux :

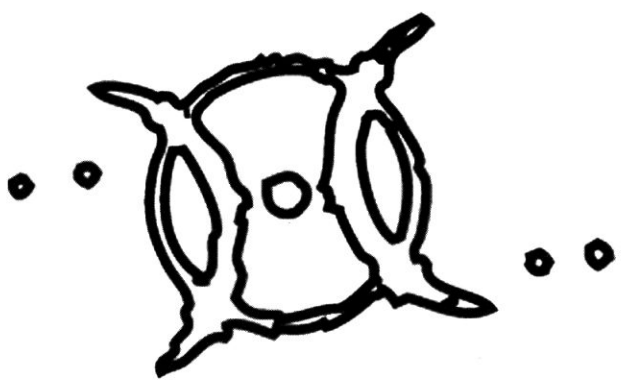
1 à 50% : Nomme un but, une compétence susceptible de t'aider à l'atteindre, puis fais un jet d'Avatar. Si tu réussis, tu gagnes le droit d'utiliser le flip-flop sur tous les jets que tu seras amené à faire avec cette compétence, dans le cadre de la quête annoncée – exactement comme avec ta compétence obsessionnelle. Une fois que ce but est atteint, tu peux répéter le procédé avec un nouveau but, mais ce Canal ne peut être utilisé qu'avec une seule compétence pour un but donné, et tu ne peux bien suivre qu'un seul but à la fois. Si tu échoues lors du Test d'Avatar, tu peux essayer avec une autre compétence, mais il te sera impossible de recommencer avec la première compétence tant que tu n'auras pas de nouveau but.
Si tu venais à renoncer à ton but, ta compétence Avatar ne fonctionnerait plus jamais sur la compétence choisie. De plus, tu ne peux ni choisir un nouveau but, ni désigner une nouvelle compétence tant que vous n'avez pas accompli ou abandonné ton but premier. Les buts ainsi abandonnés ne peuvent pas être de nouveau choisis.

Exemple : Rodney décide que son but va être d'abattre ce mage du chaos comme un chien, en pleine rue, et que la compétence dont il aura besoin sera Duel au soleil. Après avoir réussi son Test d'Avatar, il peut désormais utiliser le flip-flop sur tous ses jets d'armes à feu lorsqu'il tire sur l'Entropomancien ou un de ses sbires. Mais quelques jours plus tard, l'Adepte parvient à convaincre Rodney de la sincérité de son action, et l'Avatar décide de rejoindre la bande de l'Entropomancien. Maintenant qu'il a abandonné son but, il décide que sa quête est désormais de descendre Saddam Hussein comme un chien, en pleine rue. Impossible de choisir Duel au soleil comme compétence de Pèlerin, vu qu'elle était associée à son but précédent, but qu'il a abandonné. Il décide donc de bénéficier du flip-flop sur ses jets de Dissimulation, mais il échoue à son Test d'Avatar et doit essayer autre chose. Avec Bagarre, c'est réussi. S'il réussit à mettre une bonne trempe à Saddam Hussein, il pourra choisir un nouveau but et essayer de prendre Dissimulation pour nouvelle compétence de Pèlerin. Duel au soleil ne pourra plus jamais lui servir de cette façon, vu qu'il l'a gâchée en renonçant à tuer l'Entropomancien.

51 à 70% : Avec un Test réussi d'Avatar, une seule journée de voyage te permet de couvrir une distance égale la largeur de l'Australie ou des USA, grosso modo. Si tu conduis, tu tournes à gauche, tu prends l'autoroute et hop ! Te voilà arrivé, me demande pas comment. Si tu dois traverser un océan, tu embarques à New York le matin et en fin d'après-midi, tu descendes du ferry à Douvres. Personne ne t'aura vu changer de bateau, tu n'auras pratiquement aucun souvenir de la traversée, mais tu seras là. Ce Canal ne peut être utilisé qu'une fois toutes les vingt-quatre heures, et tu ne peux emmener personne dans ta valise.

71 à 90% : A ce niveau, tu gagnes le pouvoir de recruter momentanément des camarades pèlerins. Tout ce que tu as à faire, c'est fixer quelqu'un dans les yeux et lui expliquer ton but, de façon claire et concise, et la raison pour laquelle il est important. Une fois que tu as résumé la situation, c'est l'heure du Test d'Avatar. Si tu réussis avec un résultat supérieur à la Caractéristique d'Âme ou d'Esprit de ta cible (la plus haute des deux), ton nouveau compagnon devient suffisamment influençable pour avoir tendance à t'obéir et à faire ce que tu lui "suggères ". Bon, tu ne peux pas forcer quelqu'un à faire quelque chose d'ouvertement immoral, comme assassiner ses gosses ou se mettre à courir dans la rue, avec juste une chaussette en guise de cache-sexe, mais ce genre d'énormités mises à part, n'importe quel geste ou service devrait entrer dans la zone d'effet de ce Canal. Si ta cible tente activement de résister à une de tes suggestions, elle devra faire un Test de Soi de rang égal au chiffre des dizaines de ta compétence Avatar – soit un Test de rang 7 si ton score d'Avatar est de 72 %. Après coup, tes compagnons auront l'impression d'avoir vécu quelque chose de mystique. Ouais, tout ce que disait ce type, c'était tellement clair pour moi…

91% et + : A ce niveau, tous les chemins mènent à Rome. Portes, routes, portails, fenêtres : un Test réussi d'Avatar te permet d'entrer dans le placard dans ton pavillon près de Washington, pour ressortir par les grilles du Kremlin. Cinq pas sur un sentier boueux de Pékin, le sixième sur une autoroute du Dakota du Nord. Comble du bonheur : personne ne te voit jamais ni apparaître, ni disparaître – tu sors et tu rentres dans un angle mort, là où personne ne te voit t'évanouir ni surgir, de sorte que ta présence a l'air on ne peut plus normale. Et oui, tu peux faire ça (enfin tu peux essayer de faire ça) aussi souvent que tu le veux.
Tu peux également essayer d'emporter des gens avec toi, mais tu devras réussir un Test pour chaque passager. De plus, tu ne peux pas voyager vers un lieu dont tu n'as pas une image mentale très précise dans la tête. Avec une photo de l'endroit sous les yeux, ça fonctionne. Avec un vague souvenir ou la description super-précise-si-si-je-t'assure d'un pote, ça fonctionne pas.
Mais l'aspect le plus puissant de ce Canal, c'est que tu peux l'utiliser pour piéger quelqu'un, en redirigeant toutes les portes qu'il pourra traverser vers une porte de ton choix. Celle de ton placard, par exemple. Si ça fonctionne, le type sort de chez lui et atterrit… dans ton placard. Là, surpris, il ouvre la porte du placard, il commence à sortir, et il entre de nouveau dans ton placard. Pas cool. Cette malédiction dure une ou deux heures au maximum, et tu dois impérativement regarder ta cible pour déclencher ce pouvoir. Il reste possible de sortir de cette prison par des moyens matériels, en brisant une vitre ou en cassant un pan de mur par exemple, et cette malédiction est considérée comme une attaque Magique : les protections contre les assauts Magiques peuvent donc l'annuler ou y mettre un terme. Enfin, si tu essaies de la lancer sur un Adepte, il te faudra obtenir un résultat inférieur à ta compétence et supérieur à son score de Magie.



LE SAUVAGE

Attributs : L'image du Sauvage apparaît dans la plupart des premières sociétés. Edgar Rice Burroughs lui donna le nom de Tarzan, Robert Bly lui fit la chasse sous le vernis d'une humanité civilisée, mais il se cache également sous les traits du Yéti de l'Himalaya, du Bigfoot traqué dans les forêts de Colombie-Britannique ou des légendes urbaines évoquant ces enfants élevés par des loups.
Le Sauvage a rejeté les chaînes de la politesse et des attentes sociales, si tant est qu'elles aient un jour existé à ses yeux. Détourné de la société humaine, le Sauvage est le bienvenu dans la nature. Les oiseaux et les bêtes sont ses amis, sa famille, et il se sent chez lui partout où c'est encore… Hum. Sauvage ?
Le côté obscur de cet Archétype est évident. Pour quelqu'un qui a renié les angoisses et les hypocrisies de la société, il est facile d'abandonner la morale et l'éthique. Les Sauvages nobles et purs sont malheureusement aussi nombreux que les prédateurs vicieux.

Tabous : En matière de tromperie et de manipulation sociale, le Sauvage est simpliste. Toute utilisation d'une compétence liée au langage, aux émotions ou à la diplomatie, constitue une violation du Tabou. Les discours francs et passionnés ne comptent pas, mais si le même message est transmis sans conviction, juste pour calmer une foule ou l'amener à se soulever, on tombe dans la malhonnêteté, et donc hors du domaine du Sauvage.
D'une façon générale, le Sauvage est mal à l'aise avec les créations humaines. Le fait de développer à plus de 30% la moindre compétence impliquant l'utilisation, la construction ou la réparation de machines, y compris Conduire, sera perçue comme une transgression de la Sauvagerie.

Symboles : Pour un Sauvage, les cheveux, c'est essentiel. Et il en faut beaucoup. La chevelure, voire la crinière, ne doit être ni coupée ni peignée. La nudité est commune, mais lorsqu'il est obligé de porter des vêtements, le Sauvage penche généralement pour de la fourrure et reste généralement pieds nus, en vue de conserver un lien avec la terre. Cet Archétype est associé à de nombreux animaux, mais l'ours, le singe et le loup sont les plus répandus.

Masques : Enkidu (Akkadien), Oxossi (Candomble), Cernunnos (Celte), Segbo Profiel ou Marassa-Bois (Vaudou).

Avatars présumés : Nombre de prophètes du désert présents dans la Bible semblent avoir Canalisé le Sauvage, mais naturellement, les théologiens et les occultistes refusent de se mettre d'accord…

Canaux :
1 à 50% : Le Sauvage est exceptionnellement rapide et puissant. A chaque fois que tu réussis un jet dans une compétence relative au Corps ou à la Vitesse, tu peux y ajouter jusqu'à 10 points si le résultat de base est inférieur à ta compétence Avatar. Le jet est toujours un succès, même ces points de bonus te font dépasser le niveau de compétence habituel. Seule exception à la règle : les compétences requérant l'utilisation d'une machine. Tu peux donc utiliser le combat au couteau sans problème, mais ni Conduite ni Armes à feu.

Exemple : La fougeuse Carlita Horserunner, Avatar du Sauvage, possède la compétence Technique du gorille à 55 %. Alors qu'elle s'échappe d'un camp militaire, elle assène un violent coup de poing à l'un des gardes et obtient 49. Normalement, son attaque causerait 13 (4+9) points de dommages, mais puisque le résultat est inférieur à sa compétence Avatar, elle peut ajouter 10 points et passer à 59, pour causer un point de dommage supplémentaire avec 14 (5+9).

Exemple : Lorsque la milice lui saute dessus pour la remettre en cage, Carla se défend et donne un coup de pied à l'un des gardes. Elle obtient 12, un sacré résultat de mauviette, et décide judicieusement d'ajouter 8 points pour obtenir un joli 19, qui causera donc 10 points de dommages.

51 à 70% : Tu peux désormais utiliser ta compétence Avatar à la place des compétences Escalade, Course, Natation, Discrétion, Chasse et Survie, ainsi que tous leurs dérivés qui portent des noms rigolos – Remonter le courant comme un saumon ninja, tout ça. Si ta compétence Avatar est aussi ta compétence obsessionnelle, tu peux également bénéficier du flip-flop sur ces jets. Si la compétence remplacée est obsessionnelle, ça marche aussi.

71 à 90% : Tu es tellement en accord avec la nature, que tu peux désormais parler aux animaux – exception faite des insectes – et avec un jet réussi, tu peux demander à n'importe quel animal de faire ce que tu lui demandes. Tu ne peux commander qu'un seul animal à la fois, mais tu peux également poser des questions au lieu de donner des ordres. Souviens-toi juste que les animaux, par définition, ne sont pas particulièrement explicites au regard des critères humains, et que leurs réponses seront souvent moins des mots que des images ou des impressions sensorielles. Pour donner une bonne image des capacités de ce Canal, imagine que tu transformes n'importe quel animal en un chien plutôt bien dressé. Couché, fais le beau, va chercher ce paquet ou attaque ce méchant type avec les cheveux rouges, ça marche. Va faire le plein de la jeep ou reste bien sagement sur les rails en attendant le train, ça marche moins bien.

91% et + : Tous les dommages causés par un sort ou une arme à feu, suite à un jet inférieur à ton score de compétence Avatar, sont automatiquement réduits de 20 points. Ce pouvoir permanent n'affecte pas les dommages causés par les animaux, les créatures surnaturelles ou les attaques au corps à corps, mais il s'applique dans tous les autres cas, en raison de ta résistance et de ta vitalité hors normes.



harpold

LE VRAI ROI

Attributs : Le Vrai Roi représente l'harmonie entre le souverain, le peuple et les terres. Depuis la nuit des temps, un lien symbolique unit les rois et leurs royaumes – lien dont le royal "nous", qui désigne le souverain et son royaume, constitue l'un des derniers vestiges. C'est ce lien qu'incarne l'Archétype du Vrai Roi : ce qui arrive au roi arrive à son royaume, et réciproquement. Le Vrai Roi est un gardien, un protecteur, un conseiller et un chef pour son royaume, même si dans notre monde moderne, il prend plus facilement des allures de guide secret et spirituel que de véritable chef politique et public.
S'il sert plutôt l'Ordre, le Vrai Roi est à même de conduire son peuple vers un paradis utopique, guidé par une vision qu'il est seul à pouvoir lui transmettre. Mais s'il penche vers l'Entropie, il devient capable de renverser des nations, aidé par la force d'un royaume aveuglément loyal et richement récompensé pour ses efforts. Dans les deux cas, cet Archétype au nom communément masculin, accueille autant de Rois que de Reines parmi ses Avatars.

Tabous : Les Avatars du Vrai Roi doivent avoir un Royaume, une zone de terres, une communauté ou un ensemble de partisans qu'ils protègent, et dont ils assument la responsabilité. On trouve ainsi des Avatars tels que le Roi de la 7e Rue, le Roi des Flics ou le Roi de la Route, qui règne sur les motards et sur les autoroutes. Ce Royaume de Terres et/ou de Partisans peut être de n'importe quelle taille, mais sa définition doit tenir compte de quelques détails aussi évidents que la puissance de l'Avatar : un Vrai Roi débutant n'a pas plus de chances de s'imposer en tant que protecteur de Los Angeles, qu'en guide spirituel des fans des Rolling Stones à travers le monde.
Le Roi ne peut jamais agir à l'encontre de son Royaume, ni refuser l'aide que lui demande un de ses Partisans, et encore moins rester passif pendant que son Royaume est en proie au chaos. Il peut envoyer ses Partisans au combat, mais à moins que la situation ne soit désespérée, il lui est impossible de sacrifier ses gens pour une mission suicide. Pour un Vrai Roi, protéger son Royaume implique de faire tout ce qui est nécessaire pour défendre ses Terres et ses Partisans, face aux menaces venant de l'extérieur – qu'il s'agisse d'une attaque menée par un chef de gang ou des dégâts causés par une catastrophe naturelle– aussi bien que de l'intérieur. Famine, pauvreté et autres doléances incombent au souverain du Royaume, tout comme la responsabilité des gens qui traversent les Terres ou qui demandent l'asile. Si l'Avatar vient à perdre ses Terres et/ou Partisans, sa compétence Avatar est immédiatement réduite à zéro.

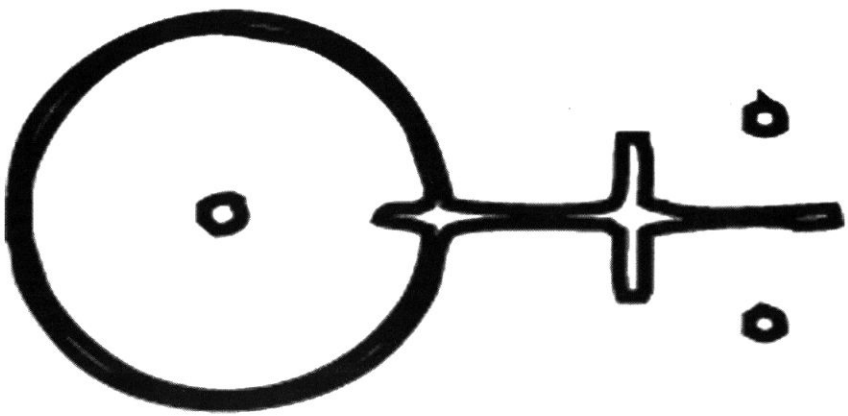
Symboles : L'épée, la couronne et le sceptre sont les symboles majeurs des Vrais Rois.

Masques : Haile Selassie (Africain/Rastafari), Etana (Akkadien), Arthur (Arthurien), Tammuz (Babylonien), Nuada Main-d'Argent (Celte), Zeus (Grec), Jimmu-teno (Japonais), Salomon (Judéo-Chrétien), Haroun al Raschid (Musulman), Odin (Nordique), Obatala (Santeria) et Gilgamesh (Sumérien).

Avatars présumés : Le Vrai Roi par excellence est Arthur. Bien qu'il ait certainement existé d'autres rois sacrés avant lui, Arthur reste l'incarnation absolue de cet Archétype, modèle et pionnier de tous les prétendus Avatars royaux occidentaux qui l'ont suivi. Reine Elizabeth I, Aaron Burr, Bugsy Siegel, tous ont suivi sa voie : même folie pour l'Empereur Norton de San Francisco, même destin implacable pour JFK. De nombreux Adeptes insinuent d'ailleurs qu'il l'avait prédit…

Composantes du Royaume :

Les Terres : Les Terres d'un Vrai Roi peuvent s'étendre sur une zone dont le diamètre est égal à trois fois sa compétence Avatar en kilomètres. Un Vrai Roi avec une compétence à 43 pourra donc régner sur des Terres de 129 kilomètres de diamètre – disons 130, mais c'est mon dernier prix. Cette surface reste un maximum théorique, car dans les faits, les Terres se limitent à ce que l'Avatar a la volonté et les moyens de gouverner. Les Vrais Rois commencent généralement avec une petite zone, qu'ils agrandissent au fil du temps, de leur progression sur la voie de leur Archétype et des nouveaux Partisans qui se rallient sous leur bannière. S'il y a d'autres Vrais Rois dans la zone, il est possible d'établir des traités ou de lancer des défis pour délimiter les frontières du Royaume de chacun. Si un Avatar triomphe du Vrai Roi actuellement au pouvoir, il peut revendiquer tout ou partie des Terres de l'Avatar vaincu, en fonction de ce que le meneur de jeu l'estime capable de gérer. Revendiquer des Terres implique un triple sacrifice : celui du sang, de la sueur et des larmes du Roi – trois sacrifices qui doivent être concrétisés par une goutte de chaque, versées dans un lieu symbolisant le Royaume et son Roi.
Les Terres étaient beaucoup plus grandes autrefois, mais l'ascension de l'Amérique sur un modèle de petits états fédérés, a définitivement balayé les notions de royauté monolithique de l'ancien monde. Quand " Diamond " Joe Esposito, parrain de Chicago et souverain communément reconnu de Little Italy, est devenu Vrai Roi en 1928, sa croyance en une prépondérance des politiques locales a réduit la taille des Terres de façon drastique. Enfin, c'est ce que disent les Partisans de l'actuel Vrai Roi de Chicago.



Les Partisans : Un Vrai Roi peut avoir un nombre de Partisans égal au score de compétence Avatar. Pour gagner un Partisan, l'Avatar doit recevoir la future recrue, entendre sa demande explicite de devenir l'un de ses vassaux et choisir, selon le cas, de le prendre dans ses rangs ou de refuser son allégeance. Dans le cas d'une bataille entre Rois, les Partisans du vaincu ont toujours le libre choix d'offrir leur allégeance, de rester loyaux à leur suzerain ou de reprendre leur liberté, purement et simplement. Cette demande d'allégeance fait généralement l'objet d'une cérémonie, dont la nature varie selon le Royaume. Les habitants qui vivent sur les Terres d'un Vrai Roi, sont naturellement prédisposés à grossir les rangs de ses Partisans, mais rien ne les y oblige. Quoiqu'il en soit, l'aura d'un Partisan reflète toujours l'existence du lien qui le rattache à son Roi.

Canaux :

1 à 50% : L'Avatar est lié à son Royaume, de sorte que si ses Terres subissent une attaque ou que l'un de ses Partisans, en situation de détresse, en appelle à l'aide de son Roi, le suzerain peut le sentir grâce à un Test réussi d'Avatar. Ce Canal permet également au Roi d'appeler à lui des Partisans qui se trouvent dans son Royaume. Si le jet d'Avatar est réussi, la voix du Roi peut résonner dans la pièce où se trouvent les vassaux, s'insérer dans le cours d'une émission radio ou d'un feuilleton télévisé, pour délivrer son message aux Partisans dont la présence est requise.

51 à 70% : Le Royaume renforce le pouvoir du Roi. Tant qu'il est sur ses Terres ou que plusieurs de ses Partisans sont assez proches de lui pour l'avoir dans leur ligne de vue, le Vrai Roi gagne un ajustement de +10% à toutes ses actions. Pour bénéficier de ce bonus, le nombre de Partisans présents doit être au moins égal au chiffre des dizaines de la compétence Avatar du Roi.

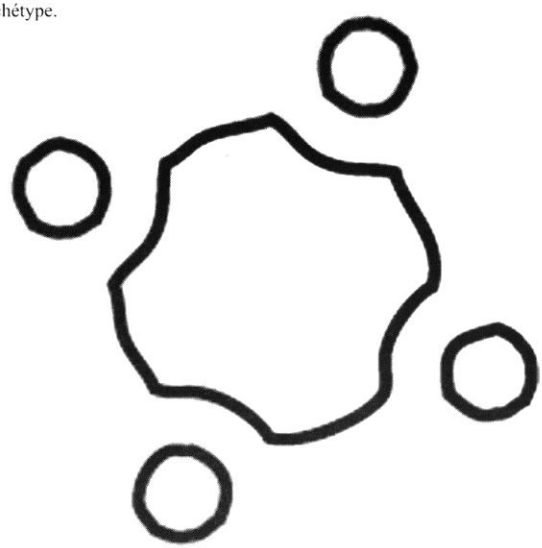
71 à 90% : Le lien mystique entre le Roi et son Royaume, permet le transfert de Points de Résistance entre le Roi et ses Terres, ainsi qu'entre le Roi et ses Partisans. Pour les besoins de ce Canal, on considère que les Terres ont le même nombre de Points de Résistance que le Roi. Le Roi peut puiser dans ces points comme il l'entend, que ce soit pour se soigner lui-même ou pour soigner les autres. Il peut également payer de sa personne pour réparer des dommages causés à son Royaume ou accroître leur fertilité. Dans tous les cas, le Roi ne peut drainer ses Terres que s'il se trouve à l'intérieur des frontières, et l'affaiblissement du Royaume sans un juste retour constitue une grave violation du Tabou de l'Archétype.

Concernant les Partisans, le Roi ne peut puiser dans leurs Points de Résistance qu'avec leur consentement. Selon la façon dont l'Avatar gouverne, peu importe qu'il leur demande leur accord ou qu'il les force à accepter sous la torture, du moment qu'il finit par obtenir leur consentement. Comme avec ses Terres, le Vrai Roi peut également échanger des Points de Résistance avec ses Partisans et prendre/donner de la vigueur à ses vassaux. Du moment qu'il peut établir un contact physique, il n'a pas besoin d'être nécessairement sur ses Terres pour activer ce Canal.
Enfin, en faisant office de relais entre les deux, le Roi peut également transférer des Points de Résistance d'un de ses Partisans vers ses Terres, et inversement.
Le Royaume et son Roi reflètent chacun l'état physique de l'autre. Si le Roi est blessé, ses Terres souffrent. Un coup de feu sur le souverain pourra provoquer une explosion de gaz quelque part sur ses Terres, la grippe du Roi couvrira les arbres du Royaume de champignons parasites, un orgasme royal fleurira les balcons…

91% et + : Tout comme le Vrai Roi protège son Royaume, le Royaume protège son suzerain. Avec un Test réussi d'Avatar, le Roi peut engager ses Terres dans le combat et les faire attaquer à un niveau égal à celui de sa propre compétence Bagarre, ou équivalent. Les attaques des Terres sont considérées comme du corps à corps et infligent des dommages normaux, majorés par les modificateurs découlant du type d'arme utilisé.

Exemple : Alors qu'il fait face au gang qui terrorise ses Terres, le Roi réussit son jet d'Avatar pour déclencher ce Canal et effectue ensuite un Test de Bagarre. S'il est réussi, un pan de maçonnerie peut glisser sur le chef du gang depuis le toit, lui infligeant des dommages de corps à corps – comme s'il s'agissait d'une attaque effectuée par le Roi lui-même – augmentés de +6 pour traduire les critères " lourd " et " imposant " du bloc de ciment.

Utilisé sur les Partisans, ce Canal accorde à tous ceux qui peuvent voir le Vrai Roi, un bonus égal à la somme des dés du Test d'Avatar réussi. Ni l'Avatar, ni ses Partisans n'ont besoin de se trouver dans les limites des Terres, mais le Roi doit nommer la compétence sur laquelle portera l'ajustement. Les Partisans qui ne possèdent ni cette compétence, ni un équivalent, ne gagnent aucun bonus. Le bonus reste actif pendant quinze minutes.



CHAPITRE DOUZE

HORIZON COSMIQUE

L'UNDERGROUND C'EST TOI !

Oublie les rues aux noms secrets, oublie le monde de nos désirs, l'heure est venue de toucher du doigt le reflet terrestre du Paradis. La Statosphère. Pas la stratosphère non, pas cette couche de l'atmosphère qui entoure notre planète : la Statosphère, ce royaume où les caractéristiques deviennent personnalités, ce lieu où… Hum. C'est l'un des plus grands des secrets de l'Underground, un secret connu de quelques rares initiés dont tu fais désormais partie, toi, l'un des Seigneurs de l'Underground. La Statosphère, oui. C'est là que vivent les Archétypes.

Les Archétypes ne se limitent pas à des concepts apportant du pouvoir Magique, grâce à l'inconscient collectif de six milliards d'esprits. Il s'agit d'êtres vivants. Des êtres omniscients, mais pas omnipotents. Rien de plus, rien de moins, que les dieux que nous nous sommes créés.

Chaque Archétype fut autrefois un être humain, quelqu'un dont la personnalité était si forte, si typique, que notre inconscient collectif a fini par fusionner les deux. Ce phénomène, c'est l'Ascension, le moment où l'humain cesse d'exister pour prendre enfin sa forme Statosphérique et rejoindre le Clergé Invisible. L'Ascension dissout la complexité de la personnalité humaine, pour ne laisser place qu'à une pure incarnation de l'Archétype.

Aucun Archétype ne peut forcer un humain à rallier sa cause, mais il peut faire en sorte qu'un événement, un incident se produise et change le point de vue de cet individu, ainsi que sa conscience de ce qu'il doit faire. Nos décisions sont les fruits de circonstances immédiates, nos perceptions nous poussent à agir selon ce qui nous semble bon. Voilà comment les Archétypes nous manipulent, de façon subtile, et selon leurs desseins. Le Guerrier fait naître des conflits, le Pèlerin nous charge d'accomplir des quêtes, le Messager diffuse les informations…

Mais les Archétypes ne sont pas éternels. Nous les avons créés, et comme nous les avons poussés aux cieux, nous pouvons les en faire chuter. Chaque Archétype ne peut posséder qu'un seul Incarnat, ce prime Avatar, choisi pour être le plus puissant d'entre tous. Les Incarnats suivent une voie dangereuse, car s'ils sont bien les plus puissants représentants de leur Archétype, ils sont tout aussi proches de vivre l'Ascension et ce faisant, de renvoyer sur Terre l'être qu'ils détrônent. Et de le vouer à mener, de nouveau, une vie de simple mortel.

Plus l'Histoire avance, plus le nombre d'Archétypes augmente au sein du Clergé Invisible. Lorsque ce nombre atteindra 333, le monde cessera d'être. Ce qu'il adviendra par la suite reste du domaine de la supposition, mais certains pensent que le cosmos effectuera une boucle pour tout recommencer, depuis le Big bang, tandis que d'autres supposent que l'Histoire suivra juste son cours, à ceci près que le monde se recréera de lui-même, spontanément et rétroactivement. Une seule chose est sûre : quelle que soit la forme que prendra ce nouveau monde, c'est l'Ascension des Archétypes qui sonnera son avènement et définira sa véritable nature.

Au final, le message est clair : nous vivons dans le monde que nous méritons. Notre esprit collectif élit certains d'entre nous pour devenir des Archétypes, avec pour mission et de pouvoir, de créer le monde prochain. Le monde que nous connaissons aujourd'hui, cette Terre du 21ème siècle, n'est rien d'autre que le fruit des Hommes du monde d'avant.

Le voici donc, le grand secret de l'Underground. L'Ascension, le prix ultime. Incarner l'un des Archétypes, devenir son Incarnat et rejoindre la Statosphère, pour façonner le nouveau monde. Affilie-toi à un Archétype pour gagner ses faveurs, aide un Avatar à réaliser son Ascension, il te sera redevable, mais choisis bien ton camp… Le

Guerrier ou la Mère ? Le Sauvage ou le Pèlerin ? En combattant les Archétypes opposés, en abattant les ennemis de celui que tu soutiens, chacune de tes actions définira le monde futur. Sois un dieu. Aide un dieu. Combats un dieu. Tue un dieu. Contemple l'univers depuis le reflet terrestre du Paradis, scrute le monde de nos désirs, arpente les rues aux noms secrets. Les Seigneurs de l'Underground peuvent tout faire.

Mais garde ça à l'esprit : quand tant de personnes courent après ce pouvoir, t'as intérêt à être le mieux armé.

CE QUE TU SAIS

Personne ne connaît la vérité sur le fonctionnement du cosmos. Mais toi, oui. Tu sais que la réalité n'est rien d'autre que le résultat d'une friction générée par l'interaction de trois concepts cosmiques: la matière, l'entropie et l'ordre.

LA MATIERE

C'est ce dont tu es fait. Tout ce qui existe est matière. La pierre, les arbres, les atomes, l'énergie, le pop-corn, tout. Nous. Le problème avec la matière est sa nature conflictuelle inhérente. Elle tend vers l'entropie, mais désire l'ordre. Ce conflit est à la source de tout événement.

L'ENTROPIE

L'entropie est la tendance de la matière à retourner vers le chaos. L'entropie est responsable du lent effondrement du cosmos depuis le Big-bang. L'entropie se situe au niveau le plus fondamental des lois de la physique, poussant lentement tout système vers le chaos.

L'entropie affecte profondément les êtres humains. Nous lui devons les cancers et la maladie d'Alzheimer, ainsi que les instincts destructeurs de l'humanité, et notre incapacité à mettre en œuvre les promesses contenues dans les concepts organisés comme l'harmonie sociale et la tolérance.

L'entropie n'est pas un être malveillant, vêtu de noir, scrutant le monde dans une boule de cristal. C'est une force primordiale du cosmos, toujours en activité mais sans conscience. Au moins, maintenant, quand les choses iront mal, tu sauras qui engueuler.

L'ORDRE

L'ordre représente le désir naturel de la matière à rejoindre un état structuré. L'ordre est responsable de l'apparition des galaxies, des systèmes solaires, des planètes, de la vie, de la conscience et des sociétés. L'ordre est fondamental et fait de son mieux pour organiser la matière en systèmes productifs et efficaces qui peuvent s'agrandir et prospérer.

L'ordre affecte profondément les êtres humains. Nous lui devons nos corps, leur fonctionnement et leur capacité d'adaptation, la civilisation, l'amour, la créativité et toutes ces choses positives qui nous font avancer.



L'ordre n'est pas un homme bon qui nous contemple depuis les cieux avec sa barbe de coton et sa robe blanche. C'est une force primordiale du cosmos, toujours en activité mais sans conscience. Au moins, maintenant quand les choses iront bien, tu sauras qui remercier.

LE CONFLIT

La matière tend vers l'ordre, mais elle est soumise au chaos. Le grand défi du cosmos consiste à déterminer qui la matière va choisir. Si elle rejoint l'entropie, le cosmos cessera d'exister. Si elle rejoint l'ordre, le cosmos deviendra éternel.

Ce conflit te concerne, (oui toi !), à chaque instant de ta vie. La conscience cellulaire du corps de ces forces luttant au niveau atomique remonte lentement vers le système nerveux central, affectant ainsi notre façon de penser et d'agir. Des millions d'années d'évolution ont fait de cette conscience une part de chaque être vivant. C'est pourquoi nous avons tous des tendances à la fois chaotiques et rigides. L'ordre érige des sociétés ; l'entropie apporte la guerre. L'ordre nous pousse à rechercher des amis et des amants ; l'entropie nous encourage à les trahir. L'ordre nous demande de nous fringuer avec goût ; l'entropie nous fait glisser et tomber dans une flaque de boue. Notre nature dépend de ce conflit primordial, mais nous en faisons aussi partie. En fin de compte, c'est nous qui devrons le résoudre.

LE COSMOS

Nous vivons dans un univers centré sur l'être humain. Nous sommes tout. Le cosmos existe pour nous, cette masse grouillante sur la planète Terre, et nous existons pour le cosmos. Il n'y a de vie nulle part ailleurs dans tout l'univers (à moins que les désirs collectifs de l'ancien monde ne décident que cette fois il y en aura). Tout dépend de nous. Nous méritons les applaudissements et les reproches pour ce que nous faisons de cette argile brute entre nos mains.

Le cosmos représente la notion de réincarnation karmique : nous obtenons la réalité que nous méritons. La manière dont nous façonnons la prochaine incarnation du cosmos dépend de l'Ascension d'êtres humains sous forme d'Archétypes dans le Clergé Invisible. À leur tour, ils bâtissent le cosmos suivant selon leurs propres schémas. C'est la forme ultime de la démocratie.

Au tout début de cette incarnation cosmique, le Clergé était vide. Il n'y avait encore aucun Archétype. Ceux du monde précédent se sont fondus dans l'univers qu'ils ont façonné à leur image, mais ne transitent pas vers cette nouvelle réalité.

Puis la vie apparaît. Les Hommes se multiplient et élaborent des sociétés. Les premiers Archétypes sont rapidement définis : la Mère, le Guerrier.

L'évolution de ce nouveau monde dépend des principes définis par le Clergé précédent. Une incarnation pourra plus reposer sur la guerre, alors qu'une autre présentera une nette tendance à l'introspection.

Le libre-arbitre est le maître mot. Même dans une incarnation négative, un nombre suffisant de personnes peut prendre des décisions positives et faire pencher la balance du Clergé. Le monde suivant reflètera alors leurs aspirations.

LE PREMIER HOMME

Au commencement, il y eut le premier homme. Les Ducs le nomment « Comte de Saint-Germain », immortel légendaire de l'Europe des Lumières, et ils ne le connaissent que comme une rumeur parmi d'autres. Les Seigneurs l'appellent le Premier et le Dernier des Hommes, de peur qu'il n'entende prononcer son nom et ne cherche à en savoir plus sur la personne qui l'appelle.

Il foule la terre depuis qu'il a émergé de la fange originelle, observant les progrès de notre monde. Il peut apparaître sous maints déguisements, et s'octroyer autant de pouvoir qu'il le juge nécessaire. Parfois, il est ce touche-à-tout omniscient, intervenant de temps en temps dans les affaires de certains êtres humains. Ou bien, il prendra la forme de ce paysan rustaud qui ne connaît du monde que ce qu'il en a vu à la télévision. Mais à chaque fois, il est exactement qui il veut être.

St Germain agit comme l'Horloger cosmique. Il fait en sorte que la grande Horloge Universelle continue de fonctionner. Les interactions des hommes avec le cosmos la déstabilisent et la réalité est une chose fragile. Saint-Germain comble les failles, soigne les blessures et adoucit ses douleurs.

Parfois, il te manipule pour que tu agisses à sa place. Saint-Germain trouve plus intéressant de voir des humains accomplir sa tâche, il l'a déjà fait des millions de fois. Observer les agissements désordonnés des humains est bien plus plaisant, même si cela s'avère souvent moins efficace.

On ne lui connaît pas d'autre motivation hormis celle de s'assurer que le monde continue d'avancer vers la transcendance, le moment où le Clergé invisible réunit 332 Archétypes et Saint-Germain lui-même devient alors le 333ème membre. Le Clergé devient ensuite la matière qui donnera naissance au prochain monde, façonné selon leurs désirs, et Saint-Germain redevient une fois de plus le premier humain.

Certains textes dépeignent Saint-Germain comme un tyran cruel, dispensant selon son bon vouloir une justice sévère aux coupables comme aux innocents. D'autres le voient comme un gardien bienveillant, nous poussant avec compassion vers la réussite finale. La plupart ne le reconnaissent même pas sous ses diverses apparences.

LA LUTTE

Les Archétypes incarnent simultanément les dieux, les armes avec lesquelles ils combattent et le terrain où ils livrent bataille. Les Hommes se joignent quotidiennement à ce conflit. Nous nous servons des Archétypes et ils se servent de nous. Les concepts de base de la nature humaine se bousculent pour renforcer leurs projets personnels. Certains coexistent en harmonie, alors que d'autres s'opposent franchement. Ces alliances et oppositions changent sans cesse. Hé, aucun ressentiment ici, juste des principes.

Parfois, il arrive qu'un Archétype quitte le Clergé. Ceci se produit soit parce qu'il a perdu son rôle de symbole auprès de l'Humanité, soit parce qu'un autre humain le remplace en offrant une interprétation nouvelle et plus pertinente de cet Archétype. Ceci reste extrêmement rare (les membres du Clergé se protègent entre eux) mais l'avènement de la communication mondiale et la transmission rapide de nouveaux modèles culturels représentent une menace qu'eux-mêmes ne peuvent totalement contrôler.

Les Archétypes déchus retournent sur Terre sous la forme d'humains mortels. Ils restent conscients de leur statut d'ex-Archétypes, mais ne conservent que des fragments de souvenirs de leur expérience au sein du Clergé. Ils sont désormais diamétralement opposés à leur ancien mode de pensée, devenant une sorte d'anti-Archétype dont la plus grande motivation consiste à réfuter ce qu'ils ont autrefois incarné.

L'AU-DELA

Les Seigneurs de l'Underground se disputent autant sur ce sujet que peuvent le faire les Ducs. Tous réussissent en général à accepter l'idée qu'il existe une âme humaine qui joue un rôle après la mort du corps. Mais ça s'arrête là.

Tu connais le secret des démons ? Ils sont à l'opposé des Archétypes. Au lieu de naître de l'Ascension d'une idée, issue de la masse de l'inconscient collectif, ils émergent des motivations et plans individuels d'un seul être humain.



Lorsque certaines personnes meurent, leur obsession possède un tel pouvoir sur eux qu'ils ne peuvent pas s'en aller. Leur personnalité est si aigrie et ratatinée qu'elle ne fait que la renforcer. Ils conservent les vestiges de leur ancienne mémoire, mais ne pensent plus qu'à une chose, assouvir leur obsession. Leur seul moyen d'y parvenir consiste alors à posséder d'autres êtres humains, se servant de leur corps afin de satisfaire leur besoin immortel. Ceux dont l'obsession était pourtant de nature altruiste se transforment aussi en pur désir inextinguible de parcourir encore la terre afin de l'assouvir. Pour cela, ils possèdent, tuent et détruisent, même pour produire la plus belle musique du monde.

Peu de personnes deviennent ainsi des démons après leur mort. Le secret le plus malsain de l'Underground est que les Adeptes ont beaucoup plus de chance que quiconque d'en devenir, s'ils meurent alors qu'ils sont encore en train de poursuivre leur Magie. Leur vie dans l'Au-delà, tout entière tournée vers leur obsession, les démons grouillent autour des âmes hurlantes de ceux qui veulent imposer leur vue de la Magie au cosmos.

Bien sûr, ça donne des démons très puissants et la plupart pratiquent la Magie s'ils disposent d'un corps. Alors n'invoque pas ce que tu ne pourras pas renvoyer.

Les démons possèdent quelques informations sur l'Au-delà, et beaucoup seront prêts à les partager. Les démons invoqués parlent d'un « Voile », une barrière qu'ils ne peuvent pas franchir. L'âme des morts la traverse peut-être, et il est possible que seuls les démons restent prisonniers de ce côté du Voile. Cependant ils n'en disent guère plus, et se montrent de plus en plus agités si on les questionne avec insistance sur le sujet de la vie après la mort. Certains parlent, avec terreur, des "Dépravés" ou de «Ceux à l'âme cruelle». Trop en révéler sur l'Au-delà impliquerait alors une terrible punition pour le démon à la langue trop bien pendue. Mais qui peut croire à ce que dit un démon ?

LA CONTROVERSE

Les Seigneurs de l'Underground s'accordent en général sur les informations précédentes. Mais sur certains domaines, ils ne partagent plus du tout le même avis.

Qu'est-ce qu'une incarnation cosmique ? Beaucoup pensent que cela signifie littéralement la destruction du cosmos suivie d'un nouveau Big-Bang, et ainsi de suite jusqu'à ce que les humains évoluent de nouveau. D'autres affirment que la réalité se réécrit spontanément dans cette nouvelle incarnation en l'espace d'un instant, l'histoire entière étant totalement révisée afin de correspondre à ce nouvel ordre. Quelques-uns supposent que le cosmos ne disparaît pas mais au contraire accouche d'un nouveau cosmos, et ainsi tous les cosmos qui ont été créés, existent simultanément.

Qui est Saint-Germain ? Peut-être est-il réellement le premier homme, et assume ainsi plusieurs responsabilités symboliques. Il pourrait être le seul vrai Dieu, la déité qui créa ce cosmos cyclique et qui lui permet de perdurer. Il pourrait même être un représentant de tous les Archétypes ayant jamais existés dans chaque incarnation, la prison vivante qui contient tout ce que nous avons toujours été.

Qui sont « Ceux à l'Ame Cruelle » ? Les démons en parlent avec terreur. Il peut s'agir d'êtres supérieurs dont nous ne savons rien. Ce sont peut-être les Archétypes de l'ancien univers, recyclés en gardiens de prison cosmique.

Pourquoi existe-t-il un truc comme la Loge de la Renonciation ? Son seul but est-il de retrouver les Archétypes déchus, avec l'annulation de leurs victimes mortelles comme effet secondaire ? Est-ce que c'est une invention du Clergé Invisible précédent, un élément de l'univers comme la gravité ou la rougeole, existant pour d'obscures raisons ? Ou bien est-elle aussi fondamentale que le Clergé lui-même, une soupape de sécurité cosmique permettant d'évacuer le trop plein d'énergie philosophique, avec le renversement des croyances comme conséquence indirecte ou comme résultat direct de ce mouvement ?

Qu'est-ce qui crée les Plans parallèles ? On peut observer que certaines zones très rares permettent de passer entre des réalités où des lois différentes s'appliquent. Sont-elles les créations d'Adeptes égarés depuis longtemps? Les restes agonisants d'univers morts ? Ou simplement des éléments du cosmos, comme la Loge de la Renonciation mais sans renonciation ?

L'UNDERGROUND

Tu en sais bien plus sur l'Underground que la plupart des Ducs. Tu connais la plupart des autres Seigneurs de nom et de réputation, même si tu les as jamais rencontrés. Le problème, c'est qu'ils te connaissent aussi. Voici donc le peu que les Ducs, eux, ne savent pas.

Tu sais que les Marchands de sable sont aussi redoutables qu'on le prétend. Ils sont apparus vers 1600 en Angleterre, douchant l'hystérie des chasses aux sorcières de cette époque, et n'abandonnèrent jamais depuis. Aujourd'hui, ils sont toujours basés en Angleterre et en Europe. On suppose qu'ils opèrent également en Chine. Leur action en Amérique reste limitée, même s'il est vrai qu'ils agirent massivement autour de la ville de New York dans les années 1950, ce qui fait qu'elle ne deviendra jamais une puissante zone de Magie.

Une chose importante concernant les Marchands de sable : tu sais comment les contacter. Tu as un numéro de téléphone à composer en cas d'urgence, ou s'ils sont à tes trousses et que tu veux négocier. Si tu es au courant de choses qui se trament auxquelles ils aimeraient mettre un terme, ils apprécieront d'en être avertis et agiront sans tarder. Le prix à payer pour leur intervention peut en valoir la peine…Gaffe, cela peut aussi se retourner contre toi.

Le fondateur de la brutale Nouvelle Inquisition se nomme Alex Abel. Oui, c'est vrai. Le milliardaire. Ce type qui fit la couverture de Time magazine à la fin des années 1980, en devenant une sinistre version de Donald Trump. En fait, autrefois, Abel a presque réussi à rejoindre le Clergé, mais un truc a foiré. Il veut faire du monde un endroit meilleur, et il fera tout, vraiment tout, pour réaliser son idée « d'un monde meilleur ». Personne ne sait vraiment combien d'agents travaillent pour lui. Mais comme il est assez riche pour s'acheter plusieurs petits pays, on peut sans risque supposer qu'ils sont « aussi nombreux qu'il le désire. » Un milliardaire sans scrupule, lié à la Magie et dont la seule morale est « la fin justifie les moyens », pourrait sauver le monde, ou l'anéantir. Si tu dois rencontrer cet homme, fais-le sur une station lance-missiles nucléaires orbitale. Son bras droit est un dur à cuire nommé Éponyme. Si Abel dit «Sautez! », Éponyme te jettera du haut de l'immeuble.

Les tripatouilleurs de hamburgers de chez Mak Attax passèrent du statut de triples zéros à celui de héros en sauvant le fric planétaire au passage de l'an 2000. Ils réalisèrent le Rituel de Lumière, un vieux sortilège que personne ne prenait vraiment au sérieux. Et sans qu'on sache comment, ils parvinrent à le lancer sur toute la planète. Voilà pourquoi cette soirée fut marquée par des feux d'artifices et des grandes fêtes plutôt que par la panique et le chaos. Personne ne sait jusqu'à quel point les choses auraient pu mal tourner sans l'intervention des Maks, et peu s'en soucient. Ils restent la cabale la plus facile à infiltrer, mais maintenant qu'ils ont joué dans la cour des grands, ils ne comptent pas redescendre en deuxième division. Ces types en savent assez pour t'être utiles, mais ils sont encore assez idéalistes pour rester vulnérables. Ce ne sont que des outils, aux nombreux usages. Utilise-les intelligemment.

Le mot "secte" de la Secte de la Déesse Nue suppose que cette cabale est issue d'un schisme. C'est exactement ce qui se produisit lorsque Daphnée Lee, une technicienne anonyme travaillant dans le porno, assista à l'Ascension de la Déesse Nue et porta son message au Culte de la Déesse. La vidéo qu'elle prit avec elle constituait une preuve irréfutable qu'une nouvelle déesse venait de naître dans ce nouvel âge, mais les traditionalistes y virent trahison et hérésie. En quelques mois, Daphnée et quelques fidèles quittèrent le Culte et formèrent leur propre cabale. Traditionnellement, le Culte reste en dehors de l'Underground, poursuivant sa vision mystique de la Déesse et le pouvoir de la pure féminité dans une retraite métaphysique. Mais l'hérésie de Daphnée Lee a provoqué une rupture dans le Culte, et ses adhérents les plus militants sont en colère (tu connais le truc). Comme la secte de Lee gagne en pouvoir et en fidèles dans l'Underground, ils peuvent se trouver au centre d'un nouveau conflit. L'idéologie même de la Secte est en pleine période de transition : certains membres s'identifient aux Pornomanciens. Que cela débouche sur un nouveau schisme ou que ce soit juste sur une nouvelle étape dans le développement de cette foi naissante, ça reste à voir. Ce qui est certain, c'est que le film de la Déesse Nue existe bel et bien. Quelqu'un l'a volé il y a des années, et ses copies possèdent des pouvoirs Magiques intrinsèques.

Personne ne parle de l'Ordre de Sainte Cécile et cela leur convient tout à fait. En vérité, il dépend du Vatican et combat la Magie sous toutes ses formes. Certains Seigneurs supposent que l'Ordre de Sainte Cécile est responsable de la plupart des actions que les Ducs attribuent aux Marchands de sable. L'Ordre frappe, les Marchands de sable en sont accusés, tous les deux sont contents. Mais personne ne sait vraiment. Il s'agit peut-être même d'un simple mythe.

Les Ducs connaissent les Agents de la Renonciation, qui peuvent endosser votre identité. Savez-vous que les agents servent la Loge de la Renonciation, un Plan Parallèle Magique pouvant inverser votre Obsession ? Si vous y entrez en tant que Guerrier, vous en sortirez pacifiste. La Loge se compose de nombreuses Chambres : chacune d'elles est spécialisée dans une seule inversion et dispose de ses propres agents. Ainsi la Chambre de l'Ignorance détruit la foi en la technologie et la remplace par la sauvagerie la plus primaire, alors que la Chambre des Trucs Rouillés substitue à la passion, une apathie banale. La Loge ne suit pas un plan d'ensemble bien établi, et ses Chambres se contredisent souvent les unes les autres. Les histoires de batailles entre ses agents nourrissent les légendes. Lorsqu'un Archétype est destitué, la Loge de la Renonciation inverse ses projets.

Entre 1978 et 2000, une cabale entière de millénaristes violents et psychopathes connue sous le nom de l'Ordre Véritable de Saint-Germain mena une campagne de meurtres, de trafic d'armes, autour d'un culte superstitieux et mystique parlant de maîtres élus, tout en attendant la fin du monde. Au milieu des années 90, ils infiltrèrent l'Underground à la recherche de connaissances et d'alliés pour cette apocalypse. En Décembre 1999, ils possédaient des bunkers souterrains, des armes, de la nourriture et un plan pour émerger des ruines de la civilisation afin de servir Saint-Germain dans son nouveau monde. Et puis le passage à l'an 2000 les laissa sur leur faim. A l'automne, l'entreprise qui leur servait de couverture à Miami, True Orders Enterprises, cessa ses activités et la cabale s'étiola puis se dispersa. Ses ex-membres se présentèrent aux médias et racontèrent d'étranges histoires de Magie, de meurtres cruels et même de recherches dans le domaine des armes biologiques. Au lendemain du 11 septembre, le bureau du FBI de Miami interpella tous les anciens membres de la cabale restants, mais ne découvrit aucune trace de son fondateur Randy Douglas, de ses plus proches associés ou de leur fortune. Personne ne sait ce qui est réellement advenu de l'OVSG, mais les Ducs comme les Seigneurs se réjouissent de sa disparition. S'il a réellement disparu.

Le Monstre est, contre toute attente, devenu un Incarnat de l'Hermaphrodite Mystique. Il est en relation directe avec la Magie primale, et depuis il semble également être devenu un Épidéromancien, se transcendant lui-même au-delà de toute compréhension. Par chance, il ne semble pas trop désireux de se faire des amis, et ses ennemis sont sans doute tous morts à l'heure actuelle.

Les graffitis sur le mur concernent les Sept chaises invisibles. Ils agissent encore dans les coulisses européennes, se servant d'anciens rituels transmis dans leurs familles afin de devenir riches, contrôler l'aristocratie et combattre le communisme. Mais à l'époque des détecteurs de mouvement et des caméras infrarouges, l'invisibilité n'a plus le même attrait. Leurs armes sont cool, mais une fois encore, rien d'exceptionnel pour l'âge de la



chirurgie au laser. Leur capacité de communication à longue distance faisait leur force à la Renaissance Or, à l'époque du portable, quel intérêt ? Mais leur principal problème réside surtout dans le manque d'ennemis. Ils ont connu le succès trop longtemps, et ils doivent se trouver un nouveau but, avant d'en arriver à s'entredéchirer. Ce qui s'est déjà produit un bon million de fois.

Aujourd'hui, l'Ordo Corpulentus est en fâcheuse posture. Toute école postmoderne qui s'appuie sur le cannibalisme semble effrayante, mais ajouter à cela une doctrine prônant ouvertement un impérialisme culturel fait carrément fuir les gens. Il n'est pas difficile de les bousculer, mais beaucoup plus de les liquider, surtout après avoir été initié.

Le Vaudou de la Nouvelle Orléans reste faiblard, un simple défilé désorganisé de représentations d'Avatars le Mardi Gras. Mais des années d'expérience l'ont rendu suffisamment fiable pour ne pas les changer. La branche mère en Haïti est plus sérieuse, moins amicale, et cherche moins à s'enivrer et à tirer son coup qu'à combattre pour sa survie comme une meute de rats acculés. De plus, tous ces « boccors » et « houngans » sont souvent des empoisonneurs de haut vol.

En parlant des gens qui fricotent autour des Avatars et de l'inconscient collectif, ne passe pas à Davenport, dans l'Iowa. Les Ducs du coin ne contrôlent rien là-bas. Cependant, rien ne s'oppose à eux lorsqu'ils introduisent des personnes dans l'une de leurs histoires. Les noms et les circonstances changent, mais Roméo et Juliette, (ou Ron et Julia, Remy et Harriet…) se suicident ensemble par amour tous les sept ans. Tu assisteras également à des scènes de Macbeth, et de Marc-Antoine et Cléopâtre, mais tu n'as pas envie de finir comme Rosencrantz ou Guildenstern. C'est quand même un meilleur sort que celui du Comte de Gloucester.

Dans le même ordre d'idée, évite Bir Dibis en Égypte. Tu n'aurais de toutes façons pas l'intention de visiter un puit au Sahara, même s'il n'était pas hanté par un mal ancien, capable d'infecter quiconque boit de son eau. Cette malédiction n'est heureusement pas contagieuse, et ne causent que des saignements au niveau des ongles chez les personnes atteintes dès qu'elles sentent une odeur de pelures d'oranges.

L'Australie ressemble à un continent d'Adeptes rustiques, mais c'est sans doute parce qu'ils pratiquent leur art dans une série de Plans parallèles à vous glacer le sang. Que la religion aborigène du Temps du Rêve ait donné naissance aux Plans parallèles, ou que ces derniers aient inspiré ce Temps du Rêve, relève de la problématique de la poule et de l'œuf. Il est intéressant de visiter ces lieux, mais t'aimerais pas y claquer.

Tout pareil pour le domaine embrumé d'Al Samawât Awâmîd. Si les fondamentalistes chiites ou l'Air Force américaine ne les ont pas encore anéantis, vous pouvez encore aller en Âmûd au-dessus des monts Zagros, Elburz, et Makran.

San Francisco est simplement misérable. Autrefois, lieu exceptionnel, la cité a beaucoup perdu depuis le débarquement en ville de deux cabales de L.A.: la Communauté de l'Embouteillage, qui gagne en puissance en exaspérant les gens, et les Sternos, dont l'approche philosophique du large spectre de la Magie se résume à : "On pète tout !". Ils ont débarqué chez des occultistes, portant des couronnes de fleurs dans les cheveux, dont certains ne prêtaient pourtant pas à rire, et maintenant, ils se chamaillent tous comme des gamins coincés à la maison un jour de pluie. Bref, dans chaque gang, des types sont morts ou fous, en prison ou estropiés, et c'est pas prêt de s'arrêter.

Dirk Allen n'a pas encore, à ce jour, réussi à se faire tuer, à son grand regret. Avez-vous remarqué combien de jeunes gens naïfs composant son entourage sont déjà morts ? On ne trouve jamais de culte de psychopathes brésiliens quand on en a besoin.

Les Infernaux sont aussi français que peut l'être le ketchup par exemple, mais vous moquer de leurs prétentions nationales ne vous aidera pas si vous vous retrouvez dans l'un des cercles. Ils construisent ces putains de puits terrifiants en Sardaigne depuis la Révolution (oui, la Révolution française). On raconte qu'ils en ont fini avec le Bois des Suicidés. A ce rythme, Satan devrait faire son apparition vers 2010. Quelqu'un doit faire quelque chose, mais qui va oser ?

LES BRUITS QUI COURENT

Voilà des mensonges, des putains de mensonges, et des statistiques :

- Certains murmures se faufilent aux frontières de la foi, et il existe des histoires que racontent les arbres lorsque la sève monte et qu'ils se balancent comme des ivrognes dans les forêts. Rien n'est vrai. Tout est permis.

- Des cheminots et des SDF disparaissent près d'une ancienne ligne de chemin de fer abandonnée. Elle se trouve au pied de montagnes et elle est censée servir de portail vers Big Rock Candy Mountain. On suppose que cela ne se produit que lorsque la lune est bleue. Vraiment bleue.

- Un pistolet de calibre.45 transite dans l'Underground. Quiconque le possède devient l'hôte de l'esprit que l'arme retient. Cet esprit est la forme actuelle qu'empruntent les Marchands de sable pour voyager. Il passe de corps en corps à la poursuite de magiciens trop démonstratifs.

- Un nouveau Duc prétend être en train de canaliser Le Type Avec Des Crayons Plantés Dans Les Yeux. Il pourrait avoir raison, pourtant personne ne le prend vraiment au sérieux, mais personne ne veut non plus s'asseoir à sa table. Juste au cas où.

- Rouler un billet d'un dollar en boule et le mâchouiller avec la bouche pleine de Coca-Cola Vanille te protègera des sortilèges des Ploutomanciens. Du moins jusqu'à ce que tu tripotes à nouveau du fric.

- Trancher la tête d'un être vivant puis écrire sur sa langue le nom de quelqu'un qui connaît l'un de tes secrets obligera celui-ci à l'oublier tant que ce trophée macabre restera en ta possession.

- Le Clergé Invisible construit une cathédrale de cristal sur la Lune. On peut l'apercevoir sur certains clichés pris par des astronautes. Lorsque celle-ci sera achevée, le monde touchera à sa fin.

- La fin du monde a eu lieu le 1er Janvier 2000. Depuis nous vivons en enfer.

- Si tu penses qu'un démon est sur le point de te posséder, enfile tes chaussures en mettant celle de droite au pied gauche et vice versa et fais le tour de ta maison trois fois en marche arrière à l'aube, trois jours de suite. Essaye de ne pas regarder derrière toi.

- 17% de la population de l'Amérique du Nord n'est pas réelle.

- Les conditions actuelles du marché boursier se reflètent dans l'état général d'une petite mare juste en dehors de la ville d'Antioche, Comté de Sheridan, Nebraska.

- Une partie de poker très spéciale se joue chaque nuit exactement au milieu de Central Park. Les joueurs sont des démons, mais parfois des humains se voient offrir une chance de se joindre à la table. Les mises sont des souvenirs: mise les plus mauvais, tâche d'en gagner quelques uns plus cool.

- La Cité Interdite de Beijing est construite selon un plan symétrique parfait sauf en ce qui concerne une petite porte, prétendument placée là à la demande d'un ancien empereur. En fait, la porte "manquante" de l'autre côté du palais existe bel et bien, et peut être découverte grâce au rituel approprié.

- Le Titanic a été délibérément envoyé par le fond par quelqu'un qui voulait réaliser totalement son Ascension en tant que Survivant. Il disparut peu après, mais personne ne sait vraiment s'il a réussi son coup ou s'il a sombré avec le navire.

- Che Guevara obtint son Ascension en tant que Héros du Peuple. Robin de Locksley fut alors viré du Clergé Invisible. Il oppresse aujourd'hui des tribus primitives en Birmanie.

- En 1953, un Dipsomancien rêva de la ville entière d'Engerwood en Pennsylvanie. Il en est aujourd'hui le maire, et possède une petite famille imaginaire.

- 47 Ducs vivent à Grantham, dans le Connecticut. Comment savoir, l'eau y est peut-être pour quelque chose. Et j'ai entendu dire que le Comte passe ses Noëls là-bas.

- Chaque fois qu'un certain nombre de gens meurent, une personne réalise soudain le sens de la vie. C'est le seul moyen d'y parvenir.

- Les démons sont les esprits des enfants mort-nés qui tentent désespérément d'expérimenter un instant de cette vie qui leur a été refusée.

- Il y a un souffleur de verre à Xenia, dans l'Ohio qui réalise des globes terrestres où sont gravés les continents. Si tu en brises un avec un marteau d'argent, un tremblement de terre se produit à l'endroit exact où tu as frappé.

- La Poste, le service des Visas, et le Fond Monétaire International, sont des manifestations/Avatars corporatistes de Brahma, Vishnu, et Shiva.

- Le Nécrophone de Thomas Edison (pour parler avec les morts) n'a jamais fonctionné. Par contre, il inventa le Néophone, pour parler avec ceux qui ne sont pas encore nés.

- Dans une petite ville de l'Alberta, il y a une famille où personne ne vieillit depuis que la mère a commencé à dormir 23 heures par jour en 1981.

- Avant 1945, des gens pouvaient marcher, voler ou passer à travers les murs, bref, ce genre de truc. Mais lorsque la bombe A explosa à Nagasaki, le monde renaquit. Personne ne peut se souvenir de gens qui possédaient de tels pouvoirs, et on n'en parle plus sauf dans les comics.

- La fin du monde a eu lieu. Et si la Magie commence à fonctionner, c'est parce que la réalité s'effondre.



- Le sexe n'est pas le seul moyen de créer un corps humain, mais c'est le seul pour créer une âme. Toutes les personnes nées autrement que par des moyens naturels (insémination artificielle, clonage, fertilisation in vitro, transfert de gamètes, culture intra-vaginale, injection de sperme intra-cytoplasmique, et autres) n'ont pas d'âme, et sont incapables d'éprouver une réelle empathie ou émotion. Si tu observes une rue avec une vision permettant de percevoir les auras, tu les verras: des êtres neutres.

- Le gars qui t'a dit que "le" est le mot Magique ne t'a raconté que des foutaises. Il y a bien un mot Magique, mais il s'agit de la première personne du singulier. Il faut éviter les cinquième et deux premières lettres de « Méphistophélès », ça, ça te protégera. La force directrice de la Magie est l'égoïsme. Voici pourquoi les Adeptes sont des trous du cul. Voilà pourquoi le Christianisme et le Bouddhisme enseignent l'oubli de soi et l'annihilation de l'ego.

- Toute relation hétérosexuelle libère dans le monde un démon qui veut le détruire. Toute relation homosexuelle libère dans le monde un ange pour le protéger. Tout acte onaniste délivre un esprit narcissique et capricieux : il combat les démons, mais seulement pour des raisons égoïstes. Nous savions nous reproduire sans cette hétérosexualité perverse, mais les démons détruisirent la technique du clonage que nous commençons juste à redécouvrir. Les démons ont presque gagné, c'est ce qui devait arriver avec le sexe à outrance de notre culture permissive. Mais si nous pratiquons suffisamment d'actes homosexuels, nous pouvons encore les battre. Garde un œil sur ces tricheurs de bisexuels!

- Il y a 333 histoires essentielles — 333 routes menant de la naissance à la mort, 333 chemins du berceau au tombeau. Lorsqu'un individu meurt, cela renforce l'une d'elles — sa personnalité se mue en une pure énergie narrative. Les histoires les plus fortes, celles qui ont été vécues le plus souvent peuvent ensuite influencer les vivants depuis la tombe. Voici ce que font les "Avatars". Mais cela crée une boucle de feedback lorsque certaines histoires sont trop jouées, coupant les options pour chacun d'entre nous et mettant l'univers en porte-à-faux.

- Il y a d'innombrables façons d'avoir tort, et seulement 333 d'avoir raison.

LIVRE TROIS

POUR LE MENEUR DE JEU



CHAPITRE TREIZE

LES FORCES EN PRESENCE

LE VOILA L'UNDERGROUND

Tu sais, désormais. Tu as découvert chacune des étapes, tu as perçu les mystères initiatiques que renferme ce jeu de rôle, tu… Ok, laissons tomber les jolies phrases d'ambiance et les petites rumeurs : on entre dans le vif du sujet. Les pages qui suivent, ce sont tes outils. Ouais, parfaitement. Des outils.

FAIS TON CHOIX

L'Underground n'est jamais qu'un ensemble de personnages et de cabales parmi lesquels tu vas pouvoir puiser, en fonction de tes besoins. Tu peux tout utiliser, comme tu peux en ignorer la majeure partie. La plupart des éléments de ce chapitre sont autonomes – pas besoin de bosser pendant des heures, pour utiliser les Affinités ou laisser de côté La Nouvelle Inquisition. N'hésite pas à piocher des idées dans tes romans, bandes dessinées, films et jeux vidéo préférés : l'Underground forme un groupe social très varié, qui peut aisément s'étendre ou se réduire à tout ce que tu souhaites.

LE CLERGE INVISIBLE

Sur les 333 places disponibles, combien d'Archétypes déjà en place au sein du Clergé ? Cela n'a pas vraiment d'importance. Disons, un peu plus de la moitié. Si cette question devient essentielle pour ta vision de l'Underground, pense à ce que ce nombre représente pour ta campagne. 200, ça implique qu'on est déjà à plus de la moitié, mais les 133 places vacantes, à quel rythme vont-elles se remplir ? Si c'est 320, nous ne sommes plus qu'à quelques années de la conclusion, mais si ça se trouve, ce nombre est déjà atteint depuis des siècles, et la mondialisation des cent dernières années a simplement renforcé une sorte de stase, une apathie qui nous empêche de nous rapprocher du but final. À moins que le réseau mondial des communications ne nous précipite vers la fin des temps, augurant d'une prochaine décennie semée d'Ascensions sur l'ensemble du globe…

Ce nombre, c'est LA question, le problème que tu devras soit résoudre, soit laisser de côté purement et simplement. La plupart des personnages du jeu s'en moquent royalement, car ce qui les importe concerne plutôt l'état du monde actuel et ce qu'ils peuvent entreprendre afin de le changer en autre chose.

L'idée fondamentale du Clergé est très simple : pouvoir et responsabilités. Dans le jeu, les humains représentent les êtres les plus puissants du cosmos. Un seul individu ne vaut pas grand-chose, mais l'Humanité dans son ensemble dépasse de loin l'énergie des étoiles et la masse formidable des planètes. Qu'est-ce qu'une ceinture d'astéroïdes comparée à un groupe d'individus, capables de provoquer un nouveau départ pour l'univers grâce à de simples pensées ?

Mais tout comme Peter Parker l'a appris à ses dépends, de grands pouvoirs impliquent de grandes responsabilités. Le monde sera ce que nous en feront, rien de plus, rien de moins. Si nous acceptons ce rôle de leaders de l'humanité, préparons-nous à avoir du boulot.

Toutes les intrigues qui nourrissent l'Underground font naître de grandes histoires. Mais le Clergé écrit la plus grande de toutes : l'histoire originelle des Hommes, le gouffre qui existe entre ce que nous voudrions être et ce que nous avons peur d'être vraiment. Ordre et entropie. Structure ou chaos. Dans Unknown Armies, nous avons tous le choix.

L'AU-DELA

Bon, et après la mort ? C'est quoi le Voile et ces fameux Dépravés ? Et les démons, ils mentent ou ils disent vraiment la vérité ? Et que devient l'âme de ceux qui ne deviennent pas des démons ?

Aucune idée. Désolé. Il s'agit d'un des plus grands mystères du jeu, et nous n'avons pas l'intention de le résoudre à ta place. Puisqu'on est entre nous là, on ne va pas se mentir : s'il y a une explication à ce mystère, c'est à toi de la trouver.

Si tu souhaites vraiment pouvoir fournir une réponse à toutes ces questions, il te faudra la définir toi-même – mais si c'est pour répondre à tes joueurs, mieux vaudra laisser planer un doute et rester aussi vague que possible, sur ce sujet miné. Les suppléments à venir apporteront peut-être quelques éléments de réponse, mais rien qui puisse figer une version définitive et entrer en conflit avec tes propres choix – juste quelques informations à la cool, histoire de renforcer le mystère. Qu'on se le dise, il ne s'agit pas d'un méga-complot-qui-sera-révélé-plus-tard : les secrets de l'univers sont laissés entre tes seules mains, c'est toi qui choises. Oui, choises ça ressemble à rien, c'est n'importe quoi comme conjugaison, mais ça résume assez bien les libertés que tu peux prendre avec l'univers. Trempe ta plume dans l'encre, et conjugue comme tu veux. Même si ça ressemble à rien.

LE COMTE DE SAINT-GERMAIN

Au cas où tu en douterais encore, il a vraiment existé un gars nommé Saint-Germain. Ce type rodait autour des cours royales européennes du 18ème siècle, accumulant les aventures et se prétendant immortel. Saint-Germain est une de ces figures mystérieuses qui parsèment l'occultisme de notre monde réel, et plusieurs traditions mystiques le présentent comme un Maître Secret, moitié guide spirituel, moitié entité qui transmettrait ses connaissances Magiques et/ou spirituelles aux élèves suffisamment fortunés pour le rencontrer. Il apparaît également dans de nombreux romans ou théories utilisant le thème des conspirations occultes, et sa personnalité est tellement particulière, qu'il nous a semblé bon de l'intégrer au jeu.

Pour nous, il est devenu l'incarnation humaine du cosmique, un outil super pratique pour la narration. Il suit la tradition symbolique de Jésus ou de Mohamet : un visage pour l'énergie impersonnelle du divin. D'un autre côté, il ressemble au Nyarlathotep du mythe de Cthulhu : tu peux lui serrer la main et taper la discute avec lui, sans jamais comprendre ce qu'il représente vraiment.

Dans Unknown Armies, Saint-Germain est un personnage insaisissable. Il agit étrangement, parfois avec cruauté, et dispense des savoirs cryptiques autour de lui. Ses actions restent imprévisibles, car il est désormais aussi humain que le pire des assassins ou que le meilleur des Saints. Il opère au niveau urbain, global et cosmique. Simultanément.

Bien entendu, Saint-Germain est un outil de premier choix. Il peut apparaître n'importe où, être n'importe qui, faire et dire ce que tu veux, puis disparaître. Il peut donner une breloque aux joueurs ou leur envoyer une tarte à la crème dans la tronche. Il n'est pas seulement l'envoyé du cosmos : il est ton envoyé. Il représente le moyen le plus direct dont tu disposes, pour intervenir dans la partie lorsque les choses se passent trop mal – ou trop bien.

LA LOGE DE LA RENONCIATION

Parmi les rêves les plus courants, on trouve ceux de maisons, remplies de pièces, elles-mêmes s'ouvrant encore sur d'autres salles. L'image des maisons occupe autant notre monde éveillé que celui de nos rêves. La Loge de la Renonciation, autrefois appelée Maison de la Renonciation, est à la fois réelle et onirique, résidence d'une autre dimension contenant un grand nombre de Chambres. Pour autant qu'on sache, ces Chambres ne s'ouvrent pas les unes sur les autres : chacune est reliée avec le monde réel, selon ses propres connexions. Chaque Chambre poursuit son propre projet, mais toutes fonctionnent sur le même principe : une inversion de la personnalité.

Bien que cet étrange Plan Parallèle existe depuis que le monde est jeune, on ne le connaît sous le nom de Loge de la Renonciation que depuis le 16ème siècle. Un homme nommé Hubert Roscommons fit son apparition au sein des cours européennes, un peu comme Saint-Germain le fit deux siècles plus tard, et déclara son intention de remodeler le paysage politique du continent. Il affirmait provenir d'une lignée de nobles et être lié à une famille qu'il appelait Loge de la Renonciation (enfin Renunciacion), situé quelque part en France ou au Portugal. Des trucs très vagues, au final. Roscommons prétendait être le dernier de son lignage, et être promis à une vie glorieuse. De 1523 à 1541, il poursuivit ses plans en remportant d'étonnants succès, ralliant à lui différentes personnalités en vues, telles le Pape Adrien VI, Henry VIII, Agrippa et bien d'autres. Son pouvoir de persuasion devint légendaire et produisit vite des résultats si spectaculaires, qu'on l'accusa rapidement de sorcellerie. Présenté comme un agent de Satan et un fauteur de troubles partout où il apparaissait, il fut assassiné par l'Ordre de Sainte Cécile dans la ville de Salzbourg.

En réalité, Roscommons servait la Chambre de l'Agitation, dont les plans visaient à transformer les systèmes politiques sclérosés en entités dynamiques et combatives. La Chambre se manifeste sous la forme d'une série de splendides salles, remplies de livres et de cartes renfermant l'histoire véritable et objective du monde, de sa naissance à sa fin – ainsi que le récit de nombreuses autres versions qui n'ont certes jamais existées, mais qui auraient pu. Les invités que Roscommons amenait jusqu'à la Chambre, découvraient invariablement une version hypothétique de leur futur proche et comprenaient le rôle qu'ils devaient jouer, pour que ce possible devienne réalité.

Roscommons ne possédait qu'une faible compréhension de la nature de ses maîtres des Plans Parallèles, à tel point qu'il ne soupçonnait même pas l'existence d'autres Chambres que la sienne. En fait, il ne la connaissait que sous le nom de Loge de la Renonciation et pensait qu'il s'agissait simplement d'un élément, d'une étape vers la grande destinée qui l'attendait.

Mais il y a d'autres Chambres. Au moins une douzaine, à tout moment. Elles vont et viennent, tombant en désuétude lorsqu'elles perdent leurs Agents, pour mieux être redécouvertes un mois, un an, un siècle plus tard.

La Loge ne poursuit d'autre but que celui de l'inversion. Ses Chambres peuvent donc se lancer dans des plans contradictoires et entrer en conflit ouvert les unes avec les autres. En ce qui les concerne, les Agents n'ont pas tous le même degré de connaissance, quant à la véritable nature de leur expérience. Ils peuvent être de simples mégalomanes ignorants, à l'image de Roscommons, comme des agents mystiques véritablement conscients des enjeux du cosmos.

Les Agents de la Loge gagnent tous, deux capacités spéciales. Chaque Chambre confère sa propre version de ces pouvoirs et peut bien sûr en conférer d'autres, du moment que tous les Agents disposent au moins de ces deux particularités.

Agent de la Renonciation. La nature Parallèle de la Chambre lui confère des pouvoirs limités sur la Statosphère, qu'elle transmet à ses Agents. Chaque fois qu'un Agent obtient un jet de dés inférieur au score de sa caractéristique d'Âme, il peut choisir de le modifier de plus ou moins 10%, mais seulement de 10 – ni 7, ni 3 : 10 tout rond. Ainsi, un Agent avec une Âme de 70 qui lance un 53, pourra changer son résultat en 43 ou 63. Cet effet peut s'appliquer à tous ses jets.

Rituel de la Renonciation. Un simple Test d'Âme suffit pour déclencher ce Rituel, qui ne nécessite aucune dépense de charge. Chaque Chambre possède sa propre variante du Rituel, incluant des éléments symboliques liés à sa motivation, mais la version générique permet à l'Agent d'ouvrir n'importe quelle porte et de se retrouver directement… dans la Chambre à laquelle il appartient. Il peut amener

une ou plusieurs personnes avec lui, mais ne peut pas les faire traverser sans les accompagner physiquement. Ce Rituel peut être appris par d'autres Mages, mais il leur faudra dépenser 5 charges conséquentes pour l'activer et bien sûr, pénétrer physiquement dans la Chambre, au risque d'être physiquement accueillis…

En guise d'exemple, voici une des Chambres de la Renonciation, décrite avec la présentation d'un de ses Agent et des capacités adaptées.

L'ANTE-CHAMBRE

Tu crois vraiment à ça ?

Tu peux penser être catholique, républicain, marxiste, objectiviste, pacifiste, libéral… Mais est-ce que ça définit vraiment ce que tu es ? Ces valeurs sont-elles essentielles à tes yeux, où les as-tu simplement adoptées en tant que bases de travail ? Te raccroches-tu à ta foi, quelles que soient les circonstances ? Face aux pressions sociales énormes, aux traumatismes émotionnels, aux preuves scientifiques, elle tient le coup ?

Pour certains, la réponse est oui. Ils continueront à croire en Jésus même si Kali Shakti apparaît et se met à les étrangler avec sa ceinture de crânes. Il y a des gens qui resteront de vrais patriotes américains, même si le gouvernement met en place des camps de concentration pour séparer les citoyens selon leurs origines raciales. Hum.

Ceux-là n'ont aucune chance de rejoindre l'Anté-Chambre.

Elle ne réunit que ceux qui pensent être comme ça.

Motivations

L'Anté-Chambre est faite pour ceux qui agissent avec passion, qui vivent pour leur cause et qui se prennent pour de vrais fidèles – alors qu'en fait, ils pourraient tout aussi bien travailler chez Smith-d'en-face.

La Chambre ne fait aucune distinction idéologique. Un nazi véhément aura autant de chance d'être transformé qu'un moine bouddhiste, dont la foi est moins pacifiste qu'il le prétend.

Ceux qui rejoignent l'Anté-Chambre ont trois avenirs possibles.

Certains se raccrochent à leur ancienne cause, niant de toutes leurs forces l'effondrement de leur foi. Cela reste rare, et la plupart de ces personnes en ressortent avec de sérieux problèmes psychologiques, mais ils sont sortis victorieux de cette épreuve. Ils deviennent souvent fanatiques, sorte de retour de flammes qui les protège contre ce qu'ils ont vu – et failli penser.

La plupart des gens qui visitent l'Autre Côté reconnaissent que leurs certitudes n'étaient qu'illusions. Ils quittent la Chambre en proie au doute, moins empressés à porter un jugement, et souvent bien moins heureux et performants qu'ils ne l'étaient avant. Hésitants et mal à l'aise, ils retrouvent une petite vie en laquelle ils n'ont plus aucune confiance.

D'autres, encore moins nombreux, changent radicalement de point de vue. Plutôt que de remettre en cause toutes les croyances ou de réfléchir à leur propre capacité à être croyant, ils rejettent purement et simplement leur ancienne cause pour en embrasser une autre, diamétralement opposée si possible.

Assez ironiquement, c'est au sein de ce dernier groupe, que la Chambre a le plus de chances de trouver de nouveaux Agents…

Apparence

L'Anté-Chambre n'est pas très impressionnante au premier abord. Elle est petite, étroite, dépourvue de fenêtre et munie d'une seule porte : celle par laquelle tu es entré et qui s'est refermée à clef derrière toi… Dans la pièce, une étagère branlante, remplie de livres religieux, de textes politiques et de traités philosophiques. Das Kapital, la Bible, Mein Kampf, le Coran, De la Grammatologie : tout est là, automatiquement traduit dans la langue de la personne qui entre. Cloués au mur de briques, des posters de propagande issus de différentes époques, prônant différentes causes. Sur le sol en béton, un vieux tapis vert tout rapé. Une télévision et une plaque chauffante trônent sur une vieille commode, et dans un coin, un lit de camp, un oreiller et un sac de couchage.

Voilà. Rien de spécial.

En fait, tout commence lorsque tu allumes la télévision ou que tu ouvres un livre.

Renonciation

L'Anté-Chambre utilise deux gros trucs, même si en y regardant bien, il n'y en a qu'un.

Moment de faiblesse : Exception faite des Agents de la Chambre, quiconque ouvre un livre ou allume la télévision, est immédiatement projeté dans une vision du passé. Cette hallucination affecte tous ses sens, la victime se sent présente sur place, bien qu'immatérielle et incapable d'altérer les événements qui se déroulent. Elle expérimente un moment du passé qui démontre les contradictions et les faiblesses de sa croyance, quelle qu'elle soit.

Par exemple, un chrétien pourra voir le Christ sur la croix. Pas le martyr magnifique et émacié représenté par tant de peintures et de sculptures, mais le coupable suant, maigre et délirant sous le soleil du désert, torturé par l'abandon de Dieu. Un sympathisant communiste verra sans doute Marx en train de manger copieusement, jouant les avocats du diable avec quelques intellectuels et lançant des vannes graveleuses sur les gens du bas peuple.

Lorsque la vision cesse, la personne se retrouve de nouveau dans la Chambre. Si elle change de chaîne ou tente un autre livre, elle subit une nouvelle vision, en général d'une figure secondaire associé à sa foi. Le chrétien voit l'abbé de Cîteaux se tenant devant les murs de Béziers, haranguant ses troupes, ambiance « Tuez-les tous, Dieu reconnaîtra les siens », et le communiste assistera aux atrocités commises par Staline.

À partir du moment où il a eu une première vision, le visiteur peut essayer d'ouvrir de nouveau la porte. Elle est maintenant déverrouillée, il peut retourner dans le monde réel.

Enfin, c'est ce qu'il croit.

Test de foi : Lorsqu'un invité tente de quitter la Chambre pour la première fois, il pénètre en fait au cœur d'une nouvelle vision, mais cette fois, il s'y trouve réellement et peut interagir avec les événements. Cette vision n'est jamais qu'une illusion du monde moderne actuel. Il peut être revenu dans sa ville natale ou n'importe où ailleurs, et se retrouve rapidement confronté à des exemples des pires résultats issus d'actions passées. Le chrétien rencontre des nonnes pacifiques d'Amérique du Sud, qui tendent la joue gauche lorsque des guérilleros les violent et les assassinent, priant un Dieu qui ne semble pas vraiment concerné par leur sort. Le communiste se retrouve à Cuba, assistant à la répression gouvernementale des dissidents et visitant les camps de concentration réservés aux malades du SIDA. Ambiance.

Dans tous les cas, les circonstances sont toujours subtilement modifiées pour épargner le visiteur, évitant toute blessure grave ou risque de mourir. Même si des choses terribles peuvent survenir, lui-même ne sera jamais tué ni sérieusement blessé.

S'il tente de retourner chez lui, ou si c'est là qu'il a été envoyé, le test continue. Ce n'est pas immédiat, mais tous les gens qui suivaient la même croyance que lui –congrégationalistes de la même église, militants communistes sur le campus– abandonnent lentement leur ancienne profession de foi. Ils lui parlent de leur dépression, de leurs doutes, de leur sentiment de mal-être lié à cette ancienne croyance… Si le candidat tente de les raisonner, ils argumenteront contre lui ou soupireront en haussant les épaules.



Au même moment, la faction directement opposée semblera agir pour le bien de tous. Le chrétien rencontrera des agnostiques ravis et épanouis. Le communiste verra sa ville tomber aux mains d'un parti religieux, parfaitement à l'aise dans ce rôle de gestion locale.

Pour la plupart des gens, la foi s'effondre lorsqu'ils se retrouvent seul avec elle et que rien ne vient pour la nourrir. Lorsque quelqu'un finit par renoncer, même en secret, la prochaine porte qu'il franchit le mène de nouveau dans la Chambre. Cette fois, il pourra réellement la quitter, ressortant par la porte grâce à laquelle il est entré et revenant alors, enfin, là où tout avait commencé. Même si les événements auront paru durer des mois, la vision reçue dans la Chambre n'a réellement duré qu'une fraction de seconde dans le monde réel…

Quelques personnes s'en sortent, et d'autres disparaissent. Si un candidat au test de foi essaie de se donner la mort ou se met volontairement en danger, il a une chance de créer une «erreur système» et de revenir dans la Chambre. En général, ce genre d'incident survient lorsqu'un candidat est pris de frénésie destructrice ou tente de se suicider : le test cesse et l'individu est renvoyé dans son monde. Le vrai.

Capacités

En décidant d'intégrer l'Anté-Chambre, les nouveaux Agents gagnent quelques capacités plutôt inhabituelles. Les deux premières correspondent aux versions personnalisés des pouvoirs classiques des Agents de la Renonciation.

Chaque porte est un portail. Grâce à un Test d'Âme réussi, un Agent de l'Anté-Chambre peut ouvrir une porte dans le monde normal et entrer de l'Autre Côté. Ce pouvoir ne fonctionne qu'avec les portes de pièces ou de bâtiments idéologiquement marqués. Tu peux l'utiliser avec n'importe quelle ouverture de la Maison Blanche ou d'une synagogue, mais dans un immeuble de bureaux, ce pouvoir ne marchera qu'avec celles de l'office local du parti démocratique et ses portes, mais pas avec les autres portes du bâtiment. Ni cabine téléphonique, ni supermarché, ni cinéma.

Les Agents qui utilisent ce rituel peuvent emmener des gens avec eux. Les candidats pour l'Anté-Chambre finiront bloqués là, donc si une autre Chambre lui correspond mieux, l'Agent se retrouvera séparé de son invité.

Chance insolente. Tout comme la Chambre protégeait l'Agent lors du test de foi, l'Agent peut désormais altérer les probabilités afin de se protéger dans la réalité. Chaque fois qu'un Agent obtient un jet de dés inférieur à son score d'Âme, il peut augmenter ou baisser celui-ci de 10%, mais uniquement de 10%. S'il lance un 32, il peut le transformer en 42 ou en 22, mais pas en 33. Le nouveau résultat est traité exactement comme s'il s'agissait du jet original, que ce soit un double, un échec, etc.

Le viatique du caméléon. Tout Agent qui fouille la Chambre y découvre une étrange mallette de cuir, faite en peau de caméléon – bien que personne ne risque de chercher à le savoir. Si l'Agent est aux USA, la mallette contient toujours six billets de 100 $, six de 10 et six de 1. Dans d'autres pays, elle fournira toujours une somme avoisinante en monnaie locale, d'un montant restant toujours un multiple de 666. Vu qu'au Japon, 666 yens ne te mèneront pas loin, la mallette du caméléon contiendra 66,600 yens. Mieux, déjà. Il existe une mallette par Agent, et seul les Agents peuvent s'en servir. Si quelqu'un d'autre la vole, il pourra s'emparer de l'argent qu'elle contient, mais rien de plus. Par contre, l'Agent trouve toujours sa mallette dans la Chambre, même s'il la perd.

Agent de l'Anté-Chambre

Lili Morgan, Agent de la Renonciation

La vie de Lili Morgan peut aisément être divisée en deux phases : avant, et après. Entre les deux, son entrée dans la Loge de la Renonciation.

Avant sa visite de la Loge, Lili était arrogante, agressive, intelligente, sans scrupules, insensible et égoïste. A présent, transformée, Lili est arrogante, agressive, intelligente, sans

scrupules, insensible et totalement, incroyablement, terriblement égoïste. Sacré changement.

La plupart des gens peu centrés sur eux-mêmes, possèdent une véritable propension à l'empathie. Ils compatissent aisément à la souffrance des autres, ce qui tend à les engluer dans des actes individuels de bonté – entre nous, c'est plutôt cool. Quiconque offre un mot gentil à un ami, sait combien de tels actes de bonté sont cruciaux. Mais Lili Morgan s'en fout.

Lili voit à long terme. Sa contribution personnelle au décor de la Loge, en plus du lit de camp, des plaques chauffantes et de la commode, est une plaque où l'on peut lire, gravé: «Une douzaine d'hommes scient les branches de l'arbre de l'injustice, pour chaque personne s'attaquant à ses racines». Car oui, Lili a fait l'expérience de la lâcheté des gens, qui désirent faire le bien mais sont souvent trop couards pour agir et assumer leurs belles paroles. Elle est déterminée à ne pas commettre cette erreur et prie pour que le Clergé recommence à se peupler, et vite. Elle veut s'assurer que le prochain univers sera meilleur, plus juste que celui-ci, et selon elle, le meilleur moyen d'y parvenir consiste à favoriser les Ascensions de personnes bonnes. C'est-à-dire, bonnes selon ses critères. Elle recherche donc les Avatars susceptibles de prendre la place d'un membre du Clergé, et si elle apprécie leur philosophie, elle attire leurs ennemis dans la Loge pour une rapide inversion de personnalité. Si elle n'aime pas ce que représente cet Avatar, alors il est bon pour une visite de l'Autre Côté…

Dans la pratique, c'est plus facile à dire qu'à faire, en particulier depuis que Lili s'est méprise sur la réelle fonction de l'Anté-Chambre : elle croit que cette Chambre permet de transformer ces raclures égocentriques en Saints – comme elle, quoi. Lili a toujours eu quelques petits problèmes dans la tête, même après que sa mémoire ait été triturée par le familier de Dermott Arkane, le Cliomancien Nick Lear. Ça, c'était avant qu'elle attrape Nick et transforme sa maison pleine d'antiquités victoriennes en un manoir de philanthrope morbide, avec grands projets de congélation du cerveau après la mort en prime. Lili a également réussi à atteindre une douzaine d'autres fidèles d'Arkane, aujourd'hui morts ou plongés qui dans la folie, qui dans le Renoncement, si bien qu'elle est désormais convaincue qu'Arkane ne pourra plus réussir son Ascension.

Lili Morgan veut que le monde devienne meilleur. Elle rêve d'un monde bon, attentionné et digne pour ceux qui y vivent. Si elle doit mentir, tuer ou violer le fondement même de leur identité pour y parvenir, alors qu'il en soit ainsi.

En termes techniques

Personnalité : Scorpion. Lili est totalement obnubilée par son œuvre de bienfaisance.
Obsession : Aider le monde. Avant, elle s'aidait elle-même, comme le prouve encore sa compétence obsessionnelle.
Points de Résistance : 60

Stimulus de Rage : Tous ceux qui sont aussi égoïste et insouciants qu'elle l'était elle-même, avant.
Stimulus de Peur : (Surnaturel) Les Ascensions imprévisibles. Le meilleur exemple de ce qui effraie Lili, c'est la Déesse Nue.
Stimulus de Noblesse : Le bien abstrait et général de l'humanité. Elle ne prend pas du tout en considération les personnes en tant qu'individus.

Corps : 60 (trapue)
Bagarre 55%, Athlétisme 20%, Se passe de sommeil 20%
Vitesse : 65 (Déterminée)
Esquive 55%, Conduite 30%, Armes à Feu 45%, Initiative 40%
Esprit : 70 (Bien informée)
Éducation 25%, Remarquer 55%, Occultisme 60%, Intuition Politique 45%
Ame : 65 (Intense)
Charme 15%, Intimidation 50%, Mensonge 50%

Violence :	6 Endurci	3 Fragilisé
Surnaturel :	7 Endurci	2 Fragilisé
Impuissance :	0 Endurci	3 Fragilisé
Solitude :	1 Endurci	0 Fragilisé
Soi :	6 Endurci	3 Fragilisé

Note

En tant qu'Agent de l'Anté-Chambre, Lili dispose de tous les pouvoirs décrits précédemment.

Possessions

En plus de sa mallette caméléon, Lili emporte en général avec elle un Glock 17 équipé d'un silencieux, ainsi qu'une bouteille de chloroforme, deux paires de menottes et quelques tablettes de Rohypnol.

LES MARCHANDS DE SABLE

L'Histoire nous montre sans cesse l'exemple de gens ordinaires, élevés dans la peur et la haine, qui veulent détruire ce qu'ils ne peuvent comprendre. Le rôle des Marchands de sable ? Faire en sorte que cela n'arrive pas pour l'Underground, en gardant la Magie secrète.

HISTOIRE

Les Marchands de sable sont nés en Angleterre, durant la folie de la chasse aux sorcières des années 1600. Réalisant qu'ils ne pourraient pas contrôler une énorme foule de paysans en colère, les Marchands de sable prirent cette position à contrepied : écarter toute personne faisant pourrir les récoltes, cailler le lait, provoquant des malformations chez les nouveaux nés ou plus généralement, représentant une nuisance Magique. Leur tactique s'avéra payante et depuis, les vénérables Marchands de sable continuent de surveiller et de veiller sur l'Underground.

Ça, c'est la version officielle (donc fausse) de ce que les Marchands de sable pensent de leur propre histoire. La véritable version (officieuse, donc), seules trois personnes la connaissant.

Les Marchands de sable sont en fait nés en Chine, en 1945. Le fondateur de la Cliomancie, Dugan Forsythe, y voyageait avec sa fille Angela et une cabale de vingt Cliomanciens loyaux. La Cliomancie étant encore une jeune École, il visitait le monde pour récolter des charges majeures dans des lieux tels que Jérusalem ou la Cité Interdite. La cabale de Dugan traversa la Chine pendant la Deuxième Guerre Mondiale, où ils rencontrèrent la Fraternité du Repos Harmonieux, un culte de bureaucrates dont la Magie avait influencé les cours de la Chine impériale. Le projet de la Fraternité était très simple : dominer le paysage Magique en assassinant tout Duc qui n'appartenait pas à leur petit groupe.

Là, l'histoire s'accélère. La Fraternité offre un lavage de cerveau à Dugan et à son équipe, pour les convaincre qu'ils ont toujours été des membres d'une cabale nommée les Marchands de sable – une idée inventée sur le moment. Un groupe de la Fraternité se rend en Angleterre pour y établir le quartier général des Marchands de sable, puis ils le détruisent, comme si des ennemis l'avaient attaqué. Réaction immédiate : Dugan et son groupe partent en croisade.

Lorsque Dugan et les siens retournent sur les lieux de leur repaire en ruine, ils décident de faire renaître leur cabale de ses cendres et recrutent de nouveaux membres, au sein des communautés Cliomanciennes que Dugan avait fédérées avant la guerre. En agissant ainsi, ils faisaient le jeu de la Fraternité : supprimer la disharmonie du monde Magique.

Aujourd'hui, les Marchands de sable ont survécu à leurs anciens maîtres et les ont même absorbés. La Fraternité fut gravement frappée durant la guerre. Elle possède toujours une forteresse à (Pékin), mais leurs effectifs représentent à peine un quart de celui des Marchands de sable. Logique qu'ils aient fini par être totalement absorbés par leur création.

Désormais, il ne reste plus que trois personnes qui connaissent la vérité à ce sujet, et parmi eux, un seul s'en soucie: Wu Zhanhan, membre du Cabinet qui dirige l'ensemble de la cabale des Marchands de sable. Mais même lui n'y attache plus guère d'importance. Les Marchands de sable sont ce qu'ils sont, le reste n'est que fumée.

OPERATIONS

Les Marchands de sable sont dirigés par un Cabinet qui comporte quatre personnes : Charles Hamilton, Gerlinde Unger, Joao dos Prazeres et Wu Zhanhan. Ils sont assistés, gardés et conseillés impartialement par un Serviteur Indicible nommé Lucifuge, le Chien Noir. Leur quartier général se trouve dans le domaine de Hamilton, Gleeson House dans le Lancashire, en Angleterre, mais ils possèdent également d'autres repaires à Berlin (Le Temple de la Vérité), Lisbonne (l'Hôtel Inter Caetera) et Pékin, (Le Temple du Bouddha Sommeillant), qui sont respectivement sous le contrôle nominal de Unger, Prazeres et Zhanhan. Peu de Marchands de sable ont déjà entendu prononcer ces noms, excepté peut-être le dernier, Zhanhan. Il examine et entraîne personnellement chaque recrue à Londres.

Les Marchands de sable conservent leur job quotidien. Lorsqu'ils rejoignent la faction, il reçoivent la somme de 25,000 $ pour acheter l'équipement qu'on leur indique : une bonne voiture, un système de sécurité pour leur maison et quelques armes à feu. Le reste, ils le gardent histoire de se constituer un petit magot, planqué sous le matelas. Ensuite, la vie dangereuse d'un Marchand de sable leur donne droit à une rente de 500 $ par mois, et ils reçoivent un peu de matériel, ainsi qu'un entraînement sérieux, avant de s'infiltrer dans l'Underground local. Ils font remonter les informations, mais n'ont pas à attendre d'ordres s'ils sont confrontés à un problème mineur – les Agents sont encouragés à travailler de façon autonome, du moment qu'ils tiennent leurs supérieurs au courant de leurs initiatives. En général, ils sont tous affectés dans leur ville d'origine, mais il leur arrive également de voyager. Certains sont des Ducs solitaires, d'autres travaillent en cabales, qui peuvent s'organiser par territoire ou par spécialité.

Les agents ont l'interdiction formelle d'utiliser des e-mails pour les communications entre Marchands de sable. Téléphone, fax et courrier postaux sont les seules méthodes autorisées par l'organisation.

RESSOURCES

Il y a moins de deux cents Marchands de sable à travers le monde, et moins de la moitié sont des Adeptes ou des Avatars.

Dans leurs quatre bases, les Marchands de sable possèdent une petite collection d'artefacts, Rituels et textes occultes. Ils peuvent être confiés à un agent pour une mission spéciale ou certains entraînements. Les Agents sont vivement encouragés à récupérer ce genre d'objets, tout comme les armes et les gadgets étranges sur lesquels les Marchands de sable mettent la main, au gré de leurs missions.

Les Marchands de sable ne sont pas aussi riches ni organisés que La Nouvelle Inquisition, mais le Cabinet compte sur sa réputation et la subtilité pour compenser ce désavantage – ce qui lui a plutôt bien réussi jusque là.

AGENTS DES MARCHANDS DE SABLE

CLETUS CROWE, MARCHAND DE SABLE ET FLIC

Cletus fait partie de la seconde génération de sorciers et de Marchands de sable. En plus du patrimoine génétique de ses parents, il a reçu en héritage une profonde envie d'effacer des esprits, jusqu'à la conception même de la Magie. Il se dédie à cette cause, ce qui explique son choix de carrière.

L'officier Crowe ne voit aucun paradoxe entre ses rôles de policier et de chasseur du surnaturel. Pour lui, les deux sont les facettes d'une même pièce. Il s'appuie sur la loi pour servir et protéger ceux pour qui la loi est faite : les gens normaux. Les entités Magiques relèvent d'une autre compétence. Lorsqu'il assassine un sorcier larmoyant ou un cultiste sans états d'âme, il n'y voit rien de mal ni d'immoral. Techniquement illégal certes, mais on ne peut pas s'attendre à ce que les législateurs créent des lois contre quelque chose dont ils n'ont pas connaissance, pas vrai ?

L'Underground de sa ville n'imagine même pas que Cletus possède une conscience du surnaturel. Leur mépris des gens normaux obscurcit leur capacité à reconnaître un danger, s'il se cache sous l'apparence de la banalité. Et ça fait bien les affaires de Cletus.

EN TERMES TECHNIQUES

Personnalité : Taureau. Cletus avance droit devant, il fait son boulot.
Obsession : La Magie et les groupes qui se forment autour.
Points de Résistance : 50

Stimulus de Rage : Les Magiciens qui méprisent les gens ordinaires.
Stimulus de Peur : (Surnaturel) Les créatures surnaturelles. Cletus pense pouvoir affronter la plupart des humains employant la Magie, mais ces créatures lui font peur.
Stimulus de Noblesse : Protéger et servir. L'officier Crowe est convaincu que ses actions contribuent à la sécurité de tous.

Corps : 55 (Corpulent)
Athlétisme 40%, Contenir un Suspect 45%
Vitesse : 55 (Déplacement silencieux)
Esquive 20%, Conduite 25%, Armes de poing 40%
Esprit : 55 (Rusé)
Figure Autoritaire 20%, Education 20%, Remarquer 45%
Âme : 55 (Banal)
Charme 15%, Mensonge 20%, Magie : Cliomancie 50%

Violence :	3 Endurci	1 Fragilisé
Surnaturel :	6 Endurci	2 Fragilisé
Impuissance :	1 Endurci	0 Fragilisé
Solitude :	0 Endurci	0 Fragilisé
Soi :	0 Endurci	1 Fragilisé

POSSESSIONS

Cletus porte en permanence un revolver Ruger Blackhawk, ainsi qu'un autre pistolet moins onéreux qu'il peut aisément abandonner – en cas de besoin, Cletus le met dans la main d'un sorcier mort pour pouvoir prétendre à la légitime défense. Lorsqu'il patrouille, il porte une matraque (+3 aux dégâts), des menottes, une bombe anti-agression, un taser et une lampe torche très résistante (+3 aux dégâts). Il a également un fusil à pompe dans le coffre de sa voiture de patrouille, ainsi qu'une veste pare-balles. Chez lui, Cletus dispose d'une grande variété d'armes à feu.

Angela Forsythe, Marchand de sable

Angela Forsythe est une riche anglaise d'environ quatre-vingts ans, mais qui en paraît à peine quarante. C'est son père qui créa l'École désormais connue sous le nom de Cliomancie, et elle fut de loin sa meilleure élève. Dugan Forsythe insistait pour que ses disciples se montrent subtils – un credo qui a largement contribué au rapprochement entre les Cliomanciens et les Marchands de sable. Angela fut recrutée alors qu'elle atteignait la trentaine, et elle a reçu tous les atouts nécessaires pour accomplir sa tâche : se débarrasser de ces sorciers trop « visibles ».

Angela ne se passionne pas particulièrement pour son travail, mais elle l'accomplit sans rechigner. Elle en reconnaît la nécessité mais pense également que les gens qui aiment tuer ne sont pas les mieux placés pour le mener à bien. Droite, hautaine, elle peut devenir extrêmement dangereuse envers tous ceux qu'elle considère comme une menace.

Lorsque Dugan Forsythe fonda la Cliomancie, il enseigna à ses élèves une théorie baroque et fumeuse à propos de l'Atlantide. Son but principal, c'était de permettre à ses enfants et ses plus fidèles héritiers de se prétendre issus des Atlantes et d'ainsi dominer les autres Cliomanciens. Dugan Forsythe aimait voyager et ne voyait aucune raison de rester fixé à Londres pour garder Buckingham Palace et Big Ben. Angela peut donc se faire passer pour une Atlante auprès de la plupart des Cliomanciens – certains disciples d'anciens élèves n'ont pas reçu le cours sur l'origine des Atlantes, mais Angela y a remédié – et de fait, n'a aucun mal à s'imposer lorsqu'elle est en déplacement.

Sa méthode d'élimination préférée des gêneurs : le sortilège « Je crois aux Mensonges », dont elle se sert pour faire croire à sa victime qu'elle doit aller acheter des antibiotiques chez le pharmacien. Elle s'arrange pour que sa cible boive un flacon entier des pilules, qui ne sont qu'un puissant et dangereux narcotique. Evidemment, la victime ignore tout du danger mortel qu'elle va ingurgiter.

En termes techniques

Personnalité : Capricorne. Angela est une parfaite conspiratrice.
Obsession : La Magie. Elle est particulièrement obsédée par les contradictions et les zones d'ombre relatives à la création de l'École de son père.
Points de Résistance : 50

Stimulus de Rage : L'utilisation vulgaire de la Magie. Pour elle, il est plus que dangereux et stupide d'utiliser la Magie sans motif : c'est grossier.
Stimulus de Peur : (Impuissance) Elle est terrifiée à l'idée de perdre ses pouvoirs Magiques. Son père et elle ont été en mesure de s'emparer de plusieurs charges majeures, ce qui lui permet de rester si jeune et si fortunée.
Stimulus de Noblesse : Protéger le monde contre la sorcellerie, et protéger la sorcellerie contre le reste du monde. Garder l'Underground séparé du monde normal, ce n'est pas seulement une bonne idée pour elle : c'est essentiel pour le bien-être de ces deux univers.

Corps : 50 (Bien conservée)
Équitation 30%, Athlétisme 15%, Bagarre 40%
Vitesse : 60 (Remarquablement active)
Esquive 40%, Conduite 20%, Armes à feu 30%, Initiative 60%, Discrétion 40%
Esprit : 65 (Calculatrice)
Effraction 40%, Éducation 30%, Remarquer 65%, Histoire Occulte 65%
Âme : 65 (Chaleureuse et amicale)
Charme (très british) 40%, Mensonges 50%, Magie : Cliomancie 65%

Violence :	8 Endurci	2 Fragilisé
Surnaturel :	10 Endurci	2 Fragilisé
Impuissance :	0 Endurci	1 Fragilisé
Solitude :	1 Endurci	0 Fragilisé
Soi :	4 Endurci	0 Fragilisé

Possessions

En tant que riche héritière de la jet-set Britannique, Angela n'éprouve aucune difficulté à se procurer ce qu'elle désire. En mission, elle emporte une paire de Walther PPK, un dans son sac à main et l'autre dans un holster de cheville. Membre majeur des Marchands de sable, Angela peut avoir accès à tous les artefacts, Rituels et automates dont le meneur de jeu aura besoin, y compris le Golem et le Serviteur Indicible.

Daoud Mabsut, Garde du corps d'Angela Forsythe

Angela rencontra Daoud il y vingt ans, en Inde. Alors âgé de dix-neuf ans, il servait comme assistant, agent et garde du corps d'un Adepte qu'elle était venue éliminer, et il réussit à l'impressionner. Elle décida qu'il pourrait lui être utile, pour peu qu'elle brise son esprit et le modèle selon sa volonté, et pour son seul service. Avec un peu de temps et les pouvoirs colossaux dont elle dispose, ça ne fut pas bien difficile.

Angela Forsythe représente tout pour Daoud, littéralement. Il l'adore, il vit pour accomplir le moindre de ses souhaits et il mourrait dans la seconde, si elle lui en donnait l'ordre.

En termes techniques

Personnalité : Daoud est poli, gai, obéissant et agréable envers les gens qui le rencontrent, à moins qu'Angela ne lui donne d'autres instructions. Il fait toujours une bonne première impression, mais plus on passe de temps auprès de lui, plus il devient évident qu'il n'est qu'une coquille vide.
Obsession : La protection et le bien-être d'Angela Forsythe.
Points de Résistance : 75

Stimulus de Rage : Tout ce qui menace Angela Forsythe.
Stimulus de Peur : (Impuissance) Il est terrifié à l'idée que son Angela adorée puisse souffrir.
Stimulus de Noblesse : En lui-même, Daoud ressent de la compassion. Si on lui donne le choix, il laissera en général la vie à un adversaire désarmé. Mais Angela lui donne rarement ce choix.

Corps : 75 (Puissant)
Escalade 30%, Découper en morceaux 70%, Athlétisme 50%, Course 30%
Vitesse : 70 (Insaisissable)
Esquive 60%, Conduite 15%, Armes de poing 40%, Initiative 65%, Discrétion 60%
Esprit : 45 (Poli)
Effraction 40%, Éducation 15%, Remarquer 40%
Ame : 30 (Vide)
Charme 30%, Bonne apparence 30%, Mensonge 30%

Violence :	8 Endurci	4 Fragilisé
Surnaturel :	7 Endurci	3 Fragilisé
Impuissance :	0 Endurci	2 Fragilisé
Solitude :	0 Endurci	0 Fragilisé
Soi :	3 Endurci	5 Fragilisé

Note

Daoud est fou. Il s'est construit une série de souvenirs qui contredisent ses expériences réelles de la cruauté d'Angela. Toutes les personnes qu'elle a tuées sans aucun remords, toutes celles qu'elle lui a ordonné d'assassiner, il s'en souvient, mais différemment. Il se rappelle les avoir malmenées, tabassées, puis



laissées partir couvertes de bleues et terrifiées. Si on remet sérieusement en cause cette version des faits, en lui prouvant la réalité de ces meurtres et son implication, il devra effectuer un Test de Soi de rang 4 qui le poussera immédiatement au combat, à la fuite ou à la paralysie.

Possessions

Daoud ne s'encombre guère de possessions matérielles— son Angela adorée s'occupe de tout. Il cache en général une paire de poignards sur lui, mais si l'occasion le demande, il prend une arme à feu, de préférence un Colt Viper. La plupart du temps, Daoud s'en passe : il tue presque aussi vite à mains nues…

LA NOUVELLE INQUISITION

Les fanatiques religieux et surarmés de La Nouvelle Inquisition sont l'armée privée d'un seul homme : Alex Abel, son fondateur, qui veut contrôler toute Magie avec la même détermination qu'un DeBeers règne sur le marché du diamant. LNI n'est pas une fin en soi : c'est le moyen qui justifie sa fin.

D'autres pseudos Maîtres du Monde ont déjà tenté de dominer la Création avant lui, mais Abel possède un avantage sur ses prédécesseurs historiques. Déjà, il est milliardaire. Mais surtout, il n'est ni Adepte, ni Avatar.

Prenons Dugan Forsythe comme contre-exemple. Le fondateur de la Cliomancie aurait dû pouvoir s'emparer du marché de la Magie, n'est-ce pas ? Il contrôlait un nombre conséquent de charges majeures, pouvait manipuler le temps et disposait d'un groupe de vétérans de la Grande Guerre à son service, qui auraient tué n'importe qui pour peu qu'il les laisse se reposer entre deux missions. Alors pourquoi cet échec ?

Parce qu'il était Adepte. Lorsqu'on est obsédé par l'Histoire, planifier et organiser devient laborieux. Aveuglé par son propre point de vue sur le monde, il ne savait pas déléguer son autorité et ce qui devait arriver arriva : un de ses hommes de confiance finit par le trahir, sans qu'il ne s'en rende jamais compte.

Dermott Arkane, oui. Dermott dispose de fidèles et des tonnes de pouvoirs, mais la voie qu'il s'est choisie, celle de l'Incarnat, implique que plus il devient puissant, plus l'opposition qu'il suscite se renforce. Est-ce une simple coïncidence si quelqu'un d'aussi spectaculairement dangereuse que Lili Morgan, a fini par découvrir ses plans ? Pas vraiment, si on considère que son premier adversaire, c'est le principe invisible de la communication. Les Avatars font de bons leaders à court terme, ou sur une échelle réduite, mais leurs Tabous limitent leurs actions presque autant que le credo d'un Adepte le restreint dans ses choix.

Abel n'est qu'un homme. Son esprit est grand ouvert, ses opportunités nombreuses. Rien ne lui est impossible.

Histoire

En 1990, Alex Abel rejoint le Clergé Invisible, presque inconsciemment. Ne pouvant admettre que cette étrange expérience soit liée à un simple «accident neurologique», il se mit à enquêter sur la possibilité que cette apothéose qu'il a touché du doigt soit bel et bien réelle. Et plus il cherchait, plus il trouvait.

Dans son genre, on ne peut pas dire qu'Abel manquait de moyens pour se livrer à cette petite investigation… Son hobby consiste même à payer des mercenaires et des assassins pour le débarrasser des gens qui heurtent son sens de la justice et de la vertu. Il commença en 1985, avec le meurtre d'un homme qui fut jugé non coupable pour raisons mentales, alors qu'il avait frappé un enfant. Lorsqu'il décida quelques années plus tard, que le sale boulot devait être fait, il disposait déjà d'une liste de gros bras et de chasseurs de primes qu'il pouvait aisément engager, à défaut de leur faire vraiment confiance.

En 2002, son armée privée se compose d'environ 140 membres. Un tiers possède des capacités surnaturelles.

OPERATIONS

Comme la Mafia s'en est tristement rendue compte, l'éternel problème avec les Adeptes, c'est qu'ils sont tous complètement enchaînés à leurs propres obsessions. Ce n'est pas la loyauté qui les motive. Ni la peur. Ni l'appât du gain. Ils cherchent des livres, fouillent l'Histoire et scrutent les écrans de télévision.

La Cosa Nostra n'a jamais pu passer outre, mais Abel a su s'adapter. Ses méthodes pour contrôler les Adeptes se révèlent très simples : il leur donne ce qu'ils veulent et s'assure qu'ils comprennent bien que se retourner contre lui, c'est signer leur arrêt de mort. La carotte et le bâton. Mais la clef de sa réussite, c'est qu'il adapte chaque carotte et qu'il manie un très, très gros bâton.

Il contrôle ses agents classiques de la même façon. Abel aime tendre la main à ceux qui sont à terre : repris de justice, parias dont la tête est mise à prix, individus lambdas englués dans leurs dettes, fugitifs traqués par la justice ou ces horreurs sans noms qui vous aspirent le cerveau… Pourquoi ? Parce qu'ils font des employés motivés. Abel éponge leurs dettes, leur donne de nouvelles identités ou une protection Magique, en fonction de leur besoin, et il promet de l'argent et la sécurité. Il s'arrange pour qu'ils se rendent bien compte que celui qui les a sauvé de leurs problèmes pourrait leur en causer beaucoup plus, et certainement des pires.

La carotte et le bâton. Argent et pouvoir. La volonté de s'en servir rapidement et en toute impunité. Voilà pourquoi Abel réussit là où les autres échouent.

Il y a quatre niveaux d'autorité au sein de La Nouvelle Inquisition. Le plus bas correspond à l'accréditation « D » et aux agents de terrains les moins fiables et les plus surveillés. Ils sont les premiers sacrifiés, les derniers informés, et représentent la plus grande partie de LNI. Les agents D gagnent en général 50,000 $ par an, mais les recrues non volontaires ne touchent que 30,000$ et celles qui nécessitent une nouvelle identité ou un effacement de leurs dettes pour repartir à zéro, gagnent encore moins, du moins la première année. Les Adeptes touchent une prime annuelle de 10,000 à 20,000 $, pour ceux qui appartiennent à une Ecole encore non représentée dans les rangs de LNI.

Tous ceux qui font leurs preuves en tant qu'agent D finissent par recevoir une accréditation C. Ils peuvent alors encadrer des niveaux D, reçoivent un peu plus d'autonomie, et leurs jugements seront moins remis en question par leurs supérieurs. Les agents C touchent tous 100,000 $ par an, sans distinction.

L'accréditation B, c'est du sérieux. Ça signifie que tu as accès à toutes les informations dans un domaine donné. Il peut s'agir d'un thème opérationnel, comme le rassemblement de données, ou d'un domaine physique (une zone des USA). Les membres de niveau B appartiennent à la Nouvelle Inquisition depuis des années, et se sont avérés suffisamment fiables pour superviser des équipes inférieures. Ce sont les cadres essentiels à toute organisation, bien que des individus particulièrement compétents soient toujours envoyés sur le terrain pour les missions sensibles. Ces agents gagnent 500,000 $ par an.

Peu de personnes possèdent l'accréditation A, réservée à ceux qui dirigent, qui donnent les ordres, et qui se font obéir. Seul Abel peut s'opposer à un ordre de niveau A. Ces agents fixent les objectifs, décident des priorités ultimes de La Nouvelle Inquisition et ne rendent compte qu'à Abel. Le salaire des agents A est top secret, mais il est évident qu'il couvre leurs modestes besoins matériels…

Au sein de cette hiérarchie, les agents sont rassemblés en équipes selon certaines particularités, spécialités, tâches ou responsabilités. Généralement, le leader du groupe possède une accréditation supérieure aux autres membres, bien qu'il y ait quelques exceptions. La plupart des équipes dans la rue sont de niveau D, avec un chef de niveau C. Une équipe d'agents C accompagnée d'un leader B, ça donne un adversaire coriace. Les chefs de niveau A ne se déplacent que rarement. À la tête des opérations les plus vastes, ils ont peu de chance de se retrouver sur le terrain, à la tête des gros bras sans permis de port d'armes et équipés de gadgets Magiques à usage unique.

Rares sont ceux qui l'ont remarqué, mais au sein de LNI, plus tu montes en grade, moins tu trouves de mystiques. La plupart des Adeptes et des Avatars qui travaillent pour Abel, restent aux niveaux D et C. Peu de B, et absolument aucun pratiquant de la Magie n'a jamais atteint l'accréditation A. Abel ne leur fait tout simplement pas confiance, sans doute parce que les Adeptes et les Avatars ont un comportement trop dicté par la symbolique.

Bien sûr, pour s'en rendre compte, il faut être soi-même au moins au niveau B et avoir une vue d'ensemble qui permette d'apprécier le tableau. Aucun Adepte ou Avatar n'a encore perçu ce plafond de cristal, car ce genre d'ambition temporelle ne cadre pas avec leur vision Magique du monde. Ils poursuivent de plus gros poissons – du moins, plus gros qu'eux.

RESSOURCES

La Nouvelle Inquisition entretient quatre bases d'opérations aux USA : Seattle, New York, Chicago et La Nouvelle Orléans – LNI de LNO, c'est rigolo. Il s'agit d'enclaves cachées et bien protégées, où les agents s'entraînent, se reposent, se rencontrent et reçoivent leurs informations.

Il s'agit juste des bases permanentes. À n'importe quel moment, LNI peut utiliser une douzaine d'appartements, de locations ou de chambres d'hôtel gérées par différentes équipes en mission.

Les agents de La Nouvelle Inquisition peuvent se prévaloir d'une formation top niveau, d'un équipement de pointe et d'argent à profusion : entre 4,000 et 15,000 $ par mission, servant à couvrir les faux frais, les pots de vin et les impondérables. Le tout en petites coupures parfaitement anonymes. Pour les gadgets, plus ton accréditation est haute, plus tu peux obtenir du matos cher et illégal. L'équipement de LNI penche plus vers le James Bond que vers le Dr. Caligari : micros et machines de décryptage, plutôt que cartes divinatoires et autres boules de cristal. Les Agents tuent plus volontiers avec une dose de poison versée dans du chili, qu'en plantant des épingles dans une poupée vaudou.

MEMBRES DE LA NOUVELLE INQUISITION

ALEX ABEL, CERVEAU

Alex Abel ressemble à Donald Trump, avec plus de goût et moins de divorces à son actif, vu qu'il ne s'est jamais marié, qu'il a commencé avec moins d'argent, et qu'il est noir. Il a également bien plus diversifié ses activités : la majorité de sa fortune est placée dans l'immobilier, mais il a effectué de gros investissements dans le matériel militaire, la biotechnologie, l'électronique et la mode féminine.

Sa richesse a atteint un niveau où elle suffit à s'entretenir : les intérêts de ses investissements les plus sûrs lui rapportent quelque chose comme trois dollars à la seconde, et ce toute l'année. Pour les nuls en maths, ça avoisine un gain de 11,000 $ par heure, juste parce qu'il le vaut bien. Sa fortune fluctue, mais disons qu'elle se situe entre 2 et 3 milliards de dollars. Il le vaut même vachement bien.

Comme tu peux l'imaginer, tous ces zéros sur son compte en banque ont fini par perdre leur sens. Arrivé à un certain point, l'argent devient une abstraction. Il continuait à y prê-

ter attention en tant que mesure de sa puissance, jusqu'à ce qu'il découvre qu'il y a des pouvoirs que l'argent n'achète pas. Depuis cette révélation, il poursuit sa soif de pouvoir Magique avec la même intensité que celle qui a fait de lui l'un des cent hommes les plus riche du monde.

En termes techniques

Personnalité : Scorpion. Sous son charme et ses manières polies, Alex est poussé par une passion que la plupart des gens ne peuvent même pas imaginer.
Obsession : Le Pouvoir. Alex croit qu'il peut améliorer le monde, s'il contrôle le bon levier.
Points de Résistance : 60

Stimulus de Rage : La frustration. Depuis qu'il a gagné son troisième ou quatrième million, les choses ont tendance à plutôt abonder en son sens. Du coup, il a oublié comment gérer la frustration lorsqu'il n'obtient pas ce qu'il veut.
Stimulus de Peur : (Violence) La Mort. Les dossiers qu'Abel a lus au sujet des démons et de l'Au-delà, ne lui en ont pas donné une vision très agréable…
Stimulus de Noblesse : Refaire le monde. Abel le veut vraiment, et ressent même le besoin d'améliorer la condition humaine.

Corps : 60 (Athlète carré)
Football américain 30%, Athlétisme 30%, Bagarre 30%
Vitesse : 50 (Réfléchi)
Esquive 30%, Conduite 15%, Armes de poing 30%, Initiative 25%
Esprit : 80 (Intuitif)
Éducation 25%, Faire du blé 75%, Remarquer 40%
Âme : 75 (Magnétique)
Charme 60%, Commandement 60%, Mensonge 60%

Violence :	2 Endurci	1 Fragilisé
Surnaturel :	4 Endurci	2 Fragilisé
Impuissance :	1 Endurci	1 Fragilisé
Solitude :	0 Endurci	0 Fragilisé
Soi :	1 Endurci	0 Fragilisé

Possessions

En plus de ses fabuleuses voitures, appartements, garde-robes et collections d'arts, Alex Abel possède quelques objets uniques.

Amulette du Châtiment. C'est un artefact à usage unique qu'Abel porte dans un pendentif en or autour du cou. Quiconque l'attaque avec succès, physiquement ou Magiquement, devient immédiatement la cible d'un Blast conséquent qui bousille le foie et les reins. Cette amulette ne fonctionne qu'une fois, mais le jet d'attaque est toujours réussi et peut bénéficier d'un flip-flop – un 17 pouvant devenir un 71 et rester un succès. L'amulette ne stoppe pas l'agression originale, elle ne fait qu'y riposter.

Bouclier anti-assassins. Il s'agit d'un artefact majeur pour lequel beaucoup donnerait tout… Il prend la forme d'un imposant diadème, qu'Abel transporte dans son attaché-case. Du moment que quelqu'un fait de son mieux pour protéger Abel, qu'il s'agisse d'Eponyme ou de n'importe quel autre garde du corps, tous ses agresseurs subissent un malus de -10% sur leur jet.

La Langue d'Abrahim Elkhabba. Il y a très longtemps, un sorcier maure avait dessiné un tatouage de protection sur sa langue, afin que personne ne puisse user de Magie pour espionner ses conversations. À sa mort, un apprenti ingénieux trancha la langue et la momifia, afin d'en faire une amulette protectrice. Aujourd'hui, elle appartient à Abel, qui la garde dans son attaché-case avec le Bouclier. Lorsqu'il l'a près de lui, toute tentative pour obtenir Magiquement des informations à son sujet, subit un malus de -30%.

Eponyme, Garde du corps d'Alex Abel (niveau A)

Eponyme est un ancien Béret Vert, soldat d'élite détaché auprès de la CIA pour les missions d'infiltration et d'assassinat totalement illégales. Il faisait bien son job, gagnant même plusieurs médailles aujourd'hui remisées dans une malle, elle-même planquée dans un grenier. Mais la guerre froide touchant à sa fin, les opportunités de partir sur le terrain se faisait moins nombreuses. Cherchant de l'action, il démissionna et rejoignit le milieu où il pourrait en trouver : le crime organisé.

Devenu freelance, Eponyme accepta une grande variété de tâches pour une aussi grande variété de clients – la plupart ennemis mortels les uns des autres. Le fait qu'il soit apolitique et purement professionnel rassurait ses clients, lorsqu'il travaillait pour la concurrence.

Mais les choses ont commencé à se détériorer. Il tomba amoureux d'une femme diabolique, puis découvrit qu'il s'agissait d'une rivale travaillant pour un ex-client mécontent, qui voulait lui briser le cœur, puis le tuer – dans cet ordre précis. Ils se livrèrent une bataille mémorable en Albanie qui dura six jours, jouant au chat et à la souris. Finalement, il prit le dessus et la tua. Un autre pan du voile se souleva alors : elle était également la petite fille favorite d'un des caïds d'une des cinq familles de la Mafia de New York. Eponyme vit sa tête mise à prix, pour une somme supérieure à celle offerte pour l'assassin de JFK – oui, même en tenant compte de l'inflation.

Acculé, Eponyme finit par rejoindre l'organisation d'Alex Abel. Son ancienne identité fut effacée, son nom oublié, et ses ennemis le croient mort. Bravo, tu es trop fort, Eponyme n'est effectivement qu'un surnom.

Le terrible garde du corps d'Abel se montre loyal envers son chef, car le milliardaire lui offre ce qu'il désire et n'a jamais relâché spoigne sur lui. Même si quelqu'un lui proposait plus d'argent qu'Abel, ce qui est fort peu probable, Eponyme ne trahirait pas son patron. Il sait par expérience que personne ne fait confiance à un traître et qu'on finit toujours par retrouver son cadavre, tôt ou tard.

En termes techniques

Personnalité : La vie d'Eponyme se résume à des choix difficiles et des compromis brutaux. Il lui reste bien peu de sa personnalité d'origine. Il avance, poussé par les événements et le sentiment qu'il agit toujours pour le mieux.
Obsession : Tuer. Depuis sa jeunesse, Eponyme est un chasseur avide, rêvant de grands safaris. Il se remémore ces six jours en Albanie comme la meilleure chasse de sa vie.
Points de Résistance : 75

Note : Eponyme ne peut plus utiliser ses passions.
Stimulus de Rage : La trahison.
Stimulus de Peur : (Impuissance) Le poison. Mourir d'un coup de poignard ou de revolver ne l'effraie pas autant que l'idée d'une mort lente, d'une agonie due au venin.
Stimulus de Noblesse : Par dessus tout, Eponyme veut bien faire son boulot.

Corps : 75 (Massif)
Péter les dents 60%, Athlétisme 50%, Parachutisme 60%, Natation 50%
Vitesse : 80 (Agile)
Esquive 60%, Conduite 50%, Initiative 70%, En plein dans le mille 75%, Sprint 50%, Discrétion 55%,
Esprit : 55 (Pas naïf)
Éducation 15%, Remarquer 40%, Passer les frontières 40%
Âme : 30 (Vide)
Charme 15%, Intimidation 30%, Mensonge 30%



Violence :	10 Endurci	2 Fragilisé
Surnaturel :	7 Endurci	4 Fragilisé
Impuissance :	6 Endurci	3 Fragilisé
Solitude :	7 Endurci	2 Fragilisé
Soi :	7 Endurci	3 Fragilisé

Note

Eponyme est un sociopathe, avec tout ce que cela implique – voir page 66.

Possessions

Eponyme est extrêmement bien payé, ça veut dire qu'il est aussi extrêmement bien armé. Il porte toujours un Desert Eagle dans un holster, ainsi que deux Glocks 17. Un des Glocks est chargé avec des balles à têtes creuses – dégâts maximums 60. Il le garde glissé dans sa ceinture, dans le dos, tandis que l'autre est dans un holster de cheville, chargé avec des balles perce-blindage – dégâts maximums 50, arrondis au plus proche multiple de dix. Il porte toujours un gilet pare-balle et un couteau à lame longue, noire pour les opérations nocturnes, attaché à son avant-bras gauche.

Ça, c'est juste son équipement habituel. Quand il risque d'y avoir du grabuge, il prend du lourd.

Violet McIntyre, Agent de soutien de LNI (niveau C)

Violet n'est ni pire ni meilleure que la plupart des gens qui fréquentent l'Underground – si elle paraît pire, c'est parce qu'elle joue ce rôle. Élevée dans une famille blanche et pauvre du Sud profond, Violet a toujours voulu de l'argent. Son premier amant, un joueur tapageur nommé Louis DeMille, lui appris le vrai sens de la richesse. C'est dans ce but qu'elle épousa un homme riche et dégoûtant, puis s'assura que les enfants qu'il avait eus d'un précédent mariage, n'hériteraient de rien à la mort de leur père. Contrairement à ce que pensent les héritiers déshérités, Violet n'a pas empoisonné son mari. Elle le savait condamné à court terme, et l'a juste encouragé à boire davantage et manger très gras durant ses derniers jours. Entre nous, elle n'a pas eu besoin de pousser beaucoup. Les enfants spoliés s'employèrent à ruiner sa réputation, essayant de prouver qu'elle était responsable de la mort de leur très cher, très riche et passablement immonde paternel. Ils lui firent même un procès. Elle fut acquittée, mais les frais d'avocat engloutirent une grande part de son précieux capital et la dépression l'emporta dans les abîmes des séries télévisées de merde. C'est là qu'elle fut approchée par un agent de LNI, qui avait trouvé son nom dans le calepin de Louis. Quand elle accepta de s'engager, elle ne savait encore rien des liens entre son mari et Abel, à qui il aurait suffisamment déplu pour que sa mort puisse avoir des causes surnaturelles…

Violet aime le style de vie que la fortune d'Abel lui procure, autant qu'elle apprécie de se retrouver dans l'écurie qui gagne – oui, elle a un don naturel pour la Ploutomancie. Bien qu'elle ait du mal à admettre que l'argent qu'elle gagne ne puisse servir qu'à augmenter sa puissance Magique, Abel a rapidement trouvé un moyen de régler le problème : il lui paye ses services Magiques en nature et lui offre voitures, vêtements, bijoux et autres gros achats, qu'elle ne pourrait faire elle-même sans violer son Tabou. En échange, elle donne son avis éclairé sur la Bourse, et notamment sur le commerce intérieur. Violet gagne suffisamment d'argent pour conserver son niveau de Magie et vivre dans le luxe, plus que tout autre Ploutomancien.

En termes techniques

Personnalité : Verseau. Egocentrique, mais sans prétention.
Obsession : Les correspondances mystiques entre notre âme intérieure et nos besoins extérieurs.
Points de Résistance : 50
Stimulus de Rage : Les gens qui l'insultent verbalement.
Stimulus de Peur : (Impuissance) Les menaces physiques. En fait, elle gère bien mieux la violence réelle que l'idée de la violence.
Stimulus de Noblesse : La famille. Violet envoie toujours des chèques à sa famille, même si elle ne leur rend plus visite de

puis longtemps. Ils croient tous qu'elle a épousé un homme d'affaires japonais…

Corps : 50 (Mince)
Jolie comme un coeur 15%, Athlétisme 15%, Course 10%, Bagarre 40%
Vitesse : 50 (Gracieuse)
Esquive 40%, Conduite 15%, Armes de poing 25%, Initiative 25%
Esprit : 50 (Astucieuse)
Éducation 20%, Remarquer 45%, Occultisme 15%
Âme : 70 (Amicale)
Charme 30%, Mensonge 20%, Magie : Ploutomancie 55%

Violence :	0 Endurci	1 Fragilisé
Surnaturel :	2 Endurci	1 Fragilisé
Impuissance :	1 Endurci	0 Fragilisé
Solitude :	0 Endurci	0 Fragilisé
Soi :	0 Endurci	0 Fragilisé

Possessions

Violet aime les voitures chics et les vêtements de marque. Elle a également pris l'habitude d'emporter avec elle un Walther PPK, suite à une suggestion de son nouvel employeur.

Cage, Chair à canon de LNI (niveau C)

Aucune photo. Cage fut tour à tour coursier, garde du corps, homme de main brutal et même pendant un temps, détenteur du record de passages à la prison municipale de Tampa. Un sbire lippu que le sale boulot n'effraie pas, et qui n'effectue pour LNI que des missions de niveau faible ou moyen. Il tourne en général autour de Chicago, mais sa réputation est suffisante pour qu'il puisse être appelé partout ailleurs.

En termes techniques

Personnalité : Robert DeNiro jeune, dans le premier film de Martin Scorcese.
Obsession : Être un dur. Ses associés pourraient être choqué d'apprendre que Cage brutalisait de nombreux enfants, avant que son beau-père lui enseigne à ne compter que sur lui-même.
Points de Résistance : 70

Stimulus de Rage : Les gens qui le regardent de haut, qui lui parlent ou qui mettent en doute son statut de dur. Il préfère être craint que compris. D'ailleurs, il n'aime pas qu'on le comprenne.
Stimulus de Peur : (Soi) Il est terrifié à l'idée de se montrer faible émotionnellement – surtout en présence de témoins.
Stimulus de Noblesse : Les gens faibles, mais qui essaient de s'en sortir. Il n'a aucune patience pour les pleurnicheurs, mais sa philosophie se rapproche du stoïcisme.

Corps : 70 (Musculeux)
Athlétisme 15%, Baston de rue 55%, Haltérophilie 30%
Vitesse : 70 (Etonnamment rapide)
Esquive 30%, Conduite 15%, Armes à feu 55%, Initiative 50%
Esprit : 50 (Sens de la rue)
Bricolage 25%, Éducation 15%, Remarquer 40%, Discrétion 15%
Âme : 30 (Premier degré)
Charme 15%, Intimidation 30%, Mensonge 15%

Violence :	2 Endurci	0 Fragilisé
Surnaturel :	0 Endurci	0 Fragilisé
Impuissance :	0 Endurci	1 Fragilisé
Solitude :	0 Endurci	0 Fragilisé
Soi :	0 Endurci	1 Fragilisé

Possessions

Un gros flingue, des fringues mal ajustées et une énorme voiture qu'il n'utilise jamais dans ses missions pour LNI.

LA SECTE DE LA DEESSE NUE

Les gens ont toujours voulu des déesses. De la caresse d'une Kuan Yin ou de la Vierge Marie, à la folie destructrice de Kali ou la soif de sang de Hathor, les hommes et les femmes ont défini des centaines de formes différentes d'une même féminité divine. Certaines ont servi de façades à divers membres du Clergé Invisible, mais la plupart ne sont ni plus, ni moins réelles que les autres dieux.

À la fin du siècle dernier, l'idée populaire se répandit que toutes les déesses de l'ancien monde n'étaient en fait qu'une seule entité syncrétique, adorée en tant que telle. Chaque déesse locale et chaque gribouillage pornographique du néolithique fut vite considérés comme des aspects du Culte unique de la Déesse. Historiquement, il s'agissait d'un non-sens, mais en soi, cela donnait naissance à un mythe nouveau et puissant. Certains hommes s'en emparèrent pour démontrer comment une ère masculine de raison avait éclipsé des années de superstition et d'obscurantisme féminins, mais d'autres y virent une profonde vérité. Le potentiel du don de la vie.

Sans surprise, le Culte de la Déesse était né. Il se considérait comme la dernière incarnation d'une tradition ancienne, inventant une série de légendes oubliées et tout un attirail de rituels, mais sous le vernis, ça restait rien de plus qu'une totale création. Alors que ce groupe rejoignait petit à petit l'Underground, et que le mythe de la Déesse prenait de l'importance au sein de la société, les fidèles se mirent à se considérer comme les gardiens des véritables mystères de la Déesse, vierge, amante, mère et vieille femme à la fois. En 1996, la Déesse s'adressa directement à eux – mais ils n'entendirent pas cet appel – et le Culte subit un schisme qui déboucha sur l'apparition de la Secte de la Déesse Nue, née pour réclamer Ses faveurs.

Le credo de la Secte est considérée comme hérétique par rapport à l'ancien Culte. Leur Déesse était une image totalement nouvelle, une enfant du mouvement New Age, et non l'ancienne figure divine. La Déesse Nue, révélée dans toute sa splendeur, incarne un principe fondamental : l'Affinité, le concept qui mêle synchronisme et désir de forger une puissante relation symbolique entre une humanité vigoureuse et la Statosphère.

La Secte a libéré le pouvoir du principe de l'Affinité. Elle n'existe que depuis quelques années, mais elle a déjà fondé une nouvelle École de Magie qui s'appuie sur ce concept et répand son enseignement à travers le monde. En agissant ainsi, elle répand également la parole de la Déesse Nue, prônant l'unité de toute chose dans l'esprit et dans la chair, louant la mécanique quantique du désir et le moteur du cosmos, qui permet à la Magie de se développer.

HISTOIRE

Organisé par des femmes au cours du mouvement spiritualiste de la période victorienne, l'ensemble de communautés dont fait partie le Culte de la Déesse, s'est mis à favoriser les pratiques de la Magie pré-moderne en faisant évoluer les anciennes et inventant quelques nouvelles. Le Culte insistait sur les aspects nourricier et maternel de la Déesse, fertile et bienveillante envers les humains – même si d'autres membres l'adoraient en tant que femme sauvage, naturelle et rusée.

La Magie du Culte reposait sur quelques Rituels et artefacts, que les membres du cercle intérieur se réservaient. Les artefacts servaient principalement aux Rituels, mais ils contenaient le pouvoir d'améliorer l'état de santé et la fertilité, d'apporter la sagesse et le bon sens, et de révéler la méchanceté et la cruauté. Ces effets véritables agissaient subtilement, et c'est ainsi que le Culte échappa largement au regard de l'Underground – et réciproquement.

Les Ducs et les Seigneurs connaissaient essentiellement le Culte par l'intermédiaire des cabales qui le composaient, difficiles à discerner parmi les autres groupes New Age. Quelques-uns découvrirent la réalité par hasard, mais ils trouvèrent plus simple d'ignorer le Culte que de chercher à comprendre ses mystères.

En 1996, une actrice de l'industrie pornographique atteignit la Statosphère devant les caméras, sous la forme d'un Archétype encore inconnu. Daphnee Lee, qui assista à cette Ascension la caméra à la main, s'empara immédiatement de la bande vidéo et s'enfuit avec une nouvelle sagesse, issue de l'expérience qu'elle venait de vivre. Elle venait d'être témoin d'une nouvelle manifestation du divin, et elle savait que cette vision l'obligeait à jouer un grand rôle.

Daphnee quitta son mari et partit rejoindre une vieille amie, Andréa Deutsch, à qui elle raconta toute l'histoire et qui devint la première convertie à cette nouvelle foi. Andrea recruta à son tour une troisième Adepte, Trisha Nirval, et le pouvoir de la vidéo fit le reste…

En quelques semaines, les trois femmes fondèrent un Culte local de la Déesse à Chicago. Elles se mirent à partager le mystère de l'expérience de Daphnee et accueillaient initialement tout le monde, mais comme les plus anciens et les plus virulents leaders du Culte originel s'y intéressèrent de plus en plus, les choses durent vite changer. En premier lieu, l'idée que la Déesse puisse se manifester sous les traits d'une actrice porno, image dégradante de l'exploitation masculine, était trop dérangeante pour qu'ils l'acceptent. Ensuite, Daphnee restait convaincue qu'il s'agissait des débuts d'une nouvelle déité, et non une nouvelle incarnation d'une ancienne – en fait, elle réfutait tout simplement la nature divine de l'ancienne Déesse. Tandis que les chefs de file historiques du Culte s'inquiétaient de ce dogme dissident, la vidéo originale continuait à convertir de plus en plus de nouveaux fidèles. Sans l'avoir vraiment voulu, Daphnee avait bâti une base forte au sein même du Culte.

Après plusieurs mois de frictions continuelles, le groupe de Daphnée se sépara des traditionalistes et se constitua en secte autonome. Expérimentant et improvisant autour de la symbolique Magique, elles commencèrent à saisir le principe de l'Affinité et apprirent à le mettre en application de manière efficace. En reproduisant les actes sexuels de la Déesse Nue, établissant ainsi une connexion symbolique entre la Divinité et elle, la secte de Daphnée pouvait canaliser Son pouvoir.

Daphnée ne le savait pas, mais elle oscillait quelque part entre le monde des Avatars et celui des Adeptes. Sa personnalité et ses croyances finirent par la conduire assez loin sur la voie du principe soutenant l'Ascension, pour qu'elle fonde une École de Magie. Elle n'avait pas entièrement raison, en ce qui concerne la nature de la Déesse – mais elle était assez proche de la vérité pour bénéficier de Son énergie Magique.

Le trio fondateur établit rapidement un plan pour révéler l'histoire de la Déesse Nue à la face du monde. Profitant du travail d'Andréa comme caméraman dans une chaîne de télévision locale, elles envisagèrent de diffuser la vidéo et de convertir ainsi toute la ville.

Mais elles furent découvertes… La bande originale disparut et Trisha fut sauvagement assassinée par un Mage du chaos. Daphnee suspecte les Marchands de sable, mais même aujourd'hui, elle ne sait toujours pas ce qui s'est réellement passé. Elle a renoncé à son plan initial – du moins pour l'instant – et se demande s'il ne s'agit pas d'une manœuvre vengeresse du Culte, qui aurait avisé les Marchands de sable de son projet.

Le groupe de Daphnee à Chicago compte une vingtaine de membres. Depuis 1999, ils ont étendu leurs ramifications dans une douzaine d'autres villes américaines. Dans certains cas, leurs acolytes ont pris pacifiquement le contrôle de groupes de l'ancien Culte. Dans d'autres, ils s'en sont fait de dangereux rivaux. Le schisme Secte/Culte, toujours très frais, pourrait conduire à de véritables actes de violence.

À cause de sa croissance et des pouvoirs Magiques de ses membres, la Secte a beaucoup plus fait parler d'elle dans l'Underground, que n'avait pu le faire le Culte. Les copies de la vidéo de la Déesse Nue sont devenues des objets mythiques, qui cristallisent les obsessions et les conflits de beaucoup de Ducs et de Seigneurs, étrangers à la Secte. La Secte et La Nouvelle Inquisition se sont rencontrées plusieurs fois, et aucune des deux n'en garde un bon souvenir.

Récemment, la Secte a été secouée par de graves désaccords internes. Un des membres nommée Erin Serna, basée à la Nouvelle Orléans, croit que Daphnée interprète mal le principe d'Affinité, mettant trop en avant le caractère sexuel de la Déesse Nue au détriment de sa portée cosmique. Elle expérimente des formes alternatives de Magie affinitaire, et elle n'est pas la seule : le cercle qui entoure Erin se dénomme lui-même les Affinites, et il recherche d'autres formes de Magie dans l'Underground, dans l'espoir de découvrir la vraie voie. La Secte pourrait bien se taper un schisme à son tour…

OPERATIONS

Pour faire simple, la Secte veut répandre la parole de la Déesse Nue. Ne possédant plus la vidéo originale, leur tâche est devenue plus ardue. Persuader les gens normaux qu'en procédant à des actes sexuels ritualisés tirés du registre porno, c'est la clef assurée vers l'Illumination, ça n'a rien d'une mince affaire. La Secte a donc commencé à grandir via un réseau limité de contacts directs, équivalent métaphysique des réunions Tupperware.

La Secte est tant obnubilée par la vie et les actions de la Déesse Nue avant Son Ascension, que sa principale activité consiste à découvrir ce que fut Son existence mortelle, pour en retirer une forme de sagesse. Mais ils se trouvent là face à un étrange problème : au moment de Son Ascension, Son identité humaine fut effacée. Daphnee Lee a travaillé plusieurs fois avec cette femme. Elle a bu des cafés avec elle, plaisanté avec elle. Mais depuis le moment de l'Ascension, Daphnee ne peut plus se souvenir de son nom. Elle était devenue la Déesse Nue. Cet effet de dépersonnalisation a eu des répercussions partout : les vidéos et les documents portant Son nom ont été effacés, modifiés. Cette femme ne travaillant pas dans ce milieu depuis longtemps, personne ne la connaissait vraiment – une paire de fesses de plus, dont personne n'a remarqué la disparition dans l'industrie du porno.

Grâce aux ressources et aux pouvoirs de la Secte, Daphnee est parvenue à racheter les parts des propriétaires de la petite entreprise de vidéos pornos, rapidement renommée "Pagan Vidéo", pour se lancer dans la production d'une série de films retraçant la courte carrière de la Déesse Nue. Daphnee n'a pu trouver aucun distributeur national, mais les cassettes sont directement vendues depuis leur site Web. Les nouveaux films tournés ne traitant que des Rituels Magiques et des témoignages personnels, ils n'ont rencontré aucun succès hors de la Secte elle-même, mais le nombre des membres augmentant, la production de vidéos devint rapidement de plus en plus importante.

Daphnée croit qu'il s'agit du seul médium adapté à la transmission de Son message. Depuis plusieurs années, elle travaille sur un projet de long documentaire sur l'ensemble de Son expérience.

La Secte n'approche l'Underground qu'avec réticence. Daphnee y voit un moyen de recruter de nouveaux fidèles, mais la diffusion de l'Ascension filmée a plutôt provoqué effroi, confusion et doutes chez beaucoup. La Secte a eu plusieurs accrochages violents avec des groupes comme La Nouvelle Inquisition, intriguée par les mystères de la Déesse Nue et désireux de poursuivre la même enquête que Daphnee. Si les Affinites de la Nouvelle Orléans réussissent à découvrir une nouvelle voie de Magie vers Elle, le problème pourrait devenir bien plus crucial – comme il le deviendrait si le Culte devenait plus agressif, pour protéger son pouvoir et son dogme.

Et au-dessus de tout ce petit monde, règne la Déesse Nue, mystère que seule une nouvelle ère semble en mesure d'éclaircir…

Ressources

La Secte compte désormais un peu plus d'une centaine de membres, dont une vingtaine de Pornomanciens, répartis dans treize villes. Les ressources financières de la Secte sont modestes, car issues des seules donations des fidèles, et son enregistrement en tant qu'association à but non lucratif n'arrange rien. Basé à Chicago, le siège de la Secte est installé dans un quartier industriel, dans un immeuble qui abrite à la fois Pagan Vidéo et la Secte. Seule Daphnee y est employée à plein temps.

La plus grande ressource de la Secte, ce sont ses membres, qui vont d'initiés occasionnels à adhérents férocement dévoués au credo. Ils bénéficient d'un certain respect dans l'Underground, sans doute à cause des histoires qui courent au sujet de la bande vidéo, mais le respect gagné dans l'Underground n'a jamais permis de se payer une tasse de café dégueu, dans un distributeur.

Membres de la Secte

Daphnee Lee, Impératrix

Daphnée a toujours vécu dans l'ombre d'un homme – son père tout d'abord, puis Lionel Cooper, son crétin de petit ami au lycée qui devint son crétin de mari, puis toute une série de réalisateurs pornos à grande gueule, dont l'odeur de cigare pourri couvrait à peine celle de leur sueur rance. Mais tout ça, c'était avant.

Daphnee a vu la Vérité, et il s'agit de la Déesse Nue. Au cours de cet instant aveuglant où se produisit l'Ascension, Daphnee réalisa comment changer sa faiblesse en force, sa soumission en domination. Désormais, elle a le pouvoir. Le pouvoir de la Déesse Nue. Il ne s'agit pas du pouvoir grossier et limité du patriarcat des mâles, mais d'une puissance suffisante pour forger ses désirs. Daphnee n'a pas besoin d'esclaves : son seul pouvoir suffit à attirer les fidèles.

En termes techniques

Personnalité: Pendant longtemps, Daphnee fut juste une vulgaire technicienne perdue dans l'industrie porno. Sa récente transformation fut si accomplie, que certains se demandent si elle n'est pas passée par la Loge de la Renonciation. Aujourd'hui, elle est forte, confiante et dynamique.
Obsession: Daphnee se passionne pour la frontière Magique entre ses désirs inconscients et ses actions conscientes.
Points de Résistance: 60
Stimulus de Rage: Les sexistes des deux sexes.
Stimulus de Peur: (Impuissance) Les araignées. Sans doute les seules femmes qu'elle déteste vraiment.
Stimulus de Grandeur: Elle ne l'a pas encore vraiment concrétisé, mais Daphnee est persuadée que la sagesse de la Déesse œuvre pour le bien de l'humanité. Quelle que soit la forme de cette sagesse.

Corps: 60 (Rablée)
Athlétisme 15%, Tenir l'alcool 40%, Bagarre 35%
Vitesse: 40 (Posée)
Esquive 40%, Conduite 30%, Initiative 20%
Esprit: 50 (Dans la moyenne)
Éducation 15%, Connaissance du Clergé Invisible 40%, Remarquer 30%, Production de films 35%
Âme: 80 (Puissante)
Charme 15%, Créer le désir 50%, Commandement 50%, Mensonge 15%, Magie : Pornomancie 75%, Sexuellement Attirante 50%

Violence:	2 Endurci	2 Fragilisé
Surnaturel:	5 Endurci	2 Fragilisé
Impuissance:	1 Endurci	3 Fragilisé
Solitude:	1 Endurci	0 Fragilisé
Soi:	1 Endurci	0 Fragilisé*

Notes

La compétence de Daphnée, Créer le désir, lui est apparue lorsqu'elle a regardé la cassette originale de la Déesse Nue pour la première fois – voir le supplément de l'écran de jeu dans le chapitre consacré aux Artefacts. Mais depuis que celle-ci lui a été volée, il ne lui reste plus que deux charges à utiliser pour cette capacité. Une fois qu'elle les aura dépensées, elle ne pourra plus déclencher ce pouvoir tant qu'elle n'aura pas récupéré la vidéo.

Possessions

Daphnee a appris à fabriquer des artefacts mineurs et emporte en général avec elle deux de ses fameuses " Pomme d'Eris ". Ça ressemble à deux petites perles d'or, façonnées en forme de pomme. Pour les activer, il suffit de les embrasser : quiconque regarde une de ces pommes doit réussir un Test d'Âme ou être pris du désir de la posséder. Résister à cette pulsion entraîne un Test d'Impuissance de rang 4. Bien sûr, cet effet ne fonctionne pas sur les Pornomanciens. Daphnee trouve ces objets particulièrement utiles lors des négociations, mais elle peut également s'en servir pour détourner l'attention de ses éventuels poursuivants – idée qui lui viendrait du mythe de la course d'Atalante, selon la rumeur.

Daphnee dispose d'une bonne douzaine de copies directes de la vidéo de la Déesse Nue, ainsi qu'une bonne douzaine de douzaines de copies de ces copies. On peut donc raisonnablement penser qu'elle ne risque pas de la perdre.

Hiram Ganz, Garde du corps de Daphnee Lee

Hiram est un type sans histoire. Ancien boxeur, il a pris plus d'un mauvais coup sur le crâne avant de raccrocher les gants, pour devenir garde du corps d'un producteur de pornos inquiété par quelques créanciers en mal de retour sur investissement. Le tueur envoyé pour encaisser les intérêts s'averra plus costaud que prévu, mais Hiram fit tout de même bonne figure en écopant d'un prunceau dans le buffet, raide pour le compte.

Lorsque Daphnee se mit en quête d'un garde du corps, le nom d'Hiram lui vint immédiatement à l'esprit. Et pas seulement pour ses compétences martiales et sa capacité à encaisser les balles à la place de ses patrons : Hiram avait participé à une scène d'orgie, tournée avec la Déesse Elle-même.

Aujourd'hui, Hiram est heureux d'occuper de nouveau un poste de garde du corps – surtout qu'être entouré par

des femmes avides de sexe, ça ne gâte rien. Tant qu'à faire, il préférerait ne pas finir comme dans ces vieux films pourris, mais si c'était le cas, il se dit qu'il aurait tout de même bien vécu.

En termes techniques

Personnalité: Hiram se montre généralement affable, facile à vivre et amical. Il en faut beaucoup pour l'énerver, mais comme tous les faux calmes, mieux vaut pas pousser le bouchon trop loin, Maurice.
Obsession: La Boxe, qu'il pratique et dont il suit les matchs avec passion.
Points de Résistance: 70

Stimulus de Rage: Les gens qui le traitent ouvertement de crétin.
Stimulus de Peur: (Surnaturel) Les Blasts. Il n'a peut-être vu qu'une seule victime de ces saloperies Magiques, une femme nommée Trisha Nirval, mais ça suffit pour qu'il n'aime définitivement pas ça.
Stimulus de Noblesse: Protéger les femmes. Hiram est un de ces gentlemen vieille école, qui s'obstinent à penser que les femmes ont besoin de protection. Daphnée et les autres membres de la Secte s'en arrangent, vu que son sexisme reste très supportable et qu'il ne sous-estime ni l'intelligence, ni les compétences des femmes. Comme il le dit en souriant, «ces dames ont juste un peu moins d'punch».

Corps: 70 (Mur de briques)
Boxe 65%, Endurance 50%, Athlétisme 20%
Vitesse: 70 (Bons réflexes)
Esquive 50%, Conduite 15%, Pistolets 30%, Initiative 50%
Esprit: 30 (Lourd)
Éducation 15%, Remarquer 20%, Sports 25%
Âme: 40 (Génial)
Charme 15%, Intimidation 35%, Mensonge 20%

Violence:	4 Endurci	3 Fragilisé
Surnaturel:	2 Endurci	3 Fragilisé
Impuissance:	0 Endurci	0 Fragilisé
Solitude:	0 Endurci	0 Fragilisé
Soi:	0 Endurci	0 Fragilisé

Possessions

Hiram porte un revolver Redhawk .44, pour lequel il n'a évidemment pas de permis. Sa boucle de ceinture très élaborée cache également deux poignards, dont les lames triangulaires atteignent 9cm, pour plus d'un centimètre à la base. Oui, ça fait de très, très vilaines blessures – et ça gagne +3 aux dégâts.

Lucius Garcia, Agent de la Déesse Nue
(ou John Wallace, ou Craig Stokes)

En résumé, disons que cet escroc à la petite semaine s'est attaqué à la mauvaise femme. Entendant parler de la Secte de la Déesse Nue, Lucius pensait tomber sur une bande de néo-hippies crédules, option délurées portées sur la bouteille et prêtes à payer le prix fort, pour un échantillon de pouvoir cristallisé. Il était loin de se douter que la Magie existait réellement, et que ceux qui s'en servent tous les jours étaient du genre plutôt pas crédules.

Choquée par sa tentative d'arnaque, Daphnée décida d'humilier Lucius. Elle utilisa ses obsessions pour le rendre fou de désespoir, à l'idée de posséder une étiquette d'une bouteille de Schlitz particulièrement coûteuse… qu'elle lâcha dans les égouts, sous ses yeux. Les cultistes jubilaient en le voyant ramper et s'enfoncer dans les souterrains, mais leur hilarité se transforma en surprise lorsqu'un peu plus tard, elles le virent remonter pour leur demander comment elles s'y étaient prises. Elles le renvoyèrent. Mais il revint. Hiram le renvoya à sa façon. Mais il revint encore.

En fin de compte, Daphnée fut touchée par la sincérité de sa démarche. Il disait vouloir se joindre à la Secte, que le pouvoir de la Magie l'avait impressionné, qu'il voulait l'approcher de plus près, même d'un tout petit peu… Depuis, ses compétences ont bien servi le groupe, que tous dans l'Underground croyaient exclusivement composé de femmes.

En termes techniques

Personnalité: Poisson. Il supporte très bien le stress et se montre imprévisible.
Obsession: Lucius a toujours été fasciné par ce que veulent les gens, et ce qu'ils sont capables de faire pour l'obtenir.
Points de Résistance: 40

Stimulus de Rage: Lucius déteste souffrir par la faute des autres. C'est le meilleur moyen de lui faire perdre son calme.
Stimulus de Peur: (Violence) Les coupures. Lucius déteste être coupé. Même s'il est conscient que les armes à feu sont bien plus dangereuses, l'idée de voir sa peau tranchée par une lame lui donne la chair de poule.
Stimulus de Noblesse: Lucius ne profite jamais de ceux qu'il considère comme plus nécessiteux que lui. Il ne donne jamais d'argent, mais on l'a déjà vu acheter des sandwiches pour des SDF.

Corps: 40 (Gras)
Athlétisme 15%, Bagarre 20%, Regard Suave 35%
Vitesse: 50 (Bouge comme un danseur de claquettes)
Danse 15%, Esquive 30%, Conduite 15%, Initiative 25%, Manipulation 20%
Esprit: 50 (Malin)
Éducation 15%, Théories New Age 20%, Remarquer 40%, Stratégies de poker 20%
Âme: 70 (Le bon pote)
Charme 30%, Mensonge 30%, Caméléon social 55%

Caméléon social: Cette compétence lui permet de s'adapter à son entourage et de toujours bien se comporter, quelle que soit la situation. Il peut passer la journée dans une caserne de pompier, un camp d'entraînement militaire ou une école de ballet, tout en donnant l'impression d'être parfaitement dans son élément.

Violence:	0 Endurci	2 Fragilisé
Surnaturel:	2 Endurci	2 Fragilisé
Impuissance:	0 Endurci	0 Fragilisé
Solitude:	0 Endurci	0 Fragilisé
Soi:	3 Endurci	0 Fragilisé

Andrea Deutsch, Prêtresse de la Déesse Nue

Andrea, c'est l'ancienne copine de classe de Daphnée. Les deux copines se sont perdues de vue lorsqu'elles ont quitté l'université pour se lancer dans leurs carrières respectives, mais elles n'ont jamais cessé de s'écrire. Pour le Nouvel an, au minimum. Jusqu'au jour où Daphnee sonna chez sa vieille amie — j'ai quitté mon mari, ton canapé est libre ? — et lui raconta son expérience bouleversante.

Autant Andrea fut ravie d'apprendre que Daphnée avait (enfin !) largué ce gros con de Lionel, autant la vidéo miracle la laissa de marbre. Jusqu'à ce qu'elle la regarde. Elle devint la première convertie, tête de file d'une série de nouvelles adeptes dont Trisha Nirval, une collègue d'Andréa, susceptible d'aider Daphnee à diffuser la vidéo de la Déesse Nue à la grande messe du soir : le journal télévisé. D'une manière ou d'une autre, leur plan fut découvert, la cassette originale volée et Trisha Nirval mourut, sauvagement assassinée sous les yeux des deux femmes par un Entropomancien enragé. Depuis ce jour, elles n'ont pas réédité cette tentative de médiatisation de la Déesse Nue. On les comprend.



Le jour, Andréa travaille pour la chaîne d'informations WGN à Chicago. Bien qu'elle soit juste caméraman et non reporter, elle occupe une position qui lui permet de se tenir au courant de toutes les rumeurs courant sur des phénomènes paranormaux. Elle a rendu quelques services à la communauté occulte, en donnant l'alarme avant que des journalistes ne s'approchent trop près de la vérité, ce qui a grandement participé à convaincre les mystiques de Chicago — ouf, Andréa et sa secte vont suivre le mouvement, elles balanceront pas de la Magie en courant nues dans les rues, c'est rassurant. Sauf qu'ils ont tout faux. Le culte de la Déesse veut juste s'assurer que lorsque la réalité de la Magie sera enfin révélée, le premier phénomène dont les gens entendront parler, ce sera le leur.

En termes techniques

Personnalité: Gémeaux. Pendant la plus grande partie de sa vie, Deutsch fut une sceptique qui ne demandait qu'à croire, mais pas aveuglément.
Obsession: La Magie.
Points de Résistance: 50

Stimulus de Rage: Les mentalités égocentriques et étriquées, qui vont à l'encontre du progrès collectif. L'attitude peureuse des Ducs de Chicago par exemple, qui empêchent la diffusion de la cassette.
Stimulus de Peur: (Impuissance) Les chocs électriques. Andréa a vu un étudiant électrocuté durant ses études, et elle se souvient encore de l'odeur. Lorsqu'elle est en tournage, elle vérifie toujours deux fois l'alimentation de son matériel.
Stimulus de Noblesse: Éveiller les masses aux vérités de la Déesse.

Corps: 50 (Rondelette)
Athlétisme 25%, Boire plus que toi 25%, Bagarre 30%
Vitesse: 45 (Méthodique)
Fléchettes 40%, Esquive 15%, Conduite 20%, Initiative 22%
Esprit: 60 (Raisonnable)
Électricité 5%, Éducation 15%, Connaissance du Clergé Invisible 13%, Remarquer 30%, Utiliser une caméra (Vidéo ou Film) 40%
Âme: 65 (Autonome)
Charme 20%, Créer le désir 20%, Mensonges 20%,
Magie : Pornomancie 55%, Sexuellement attirante 25%

Violence:	1 Endurci	2 Fragilisé
Surnaturel:	2 Endurci	1 Fragilisé
Impuissance:	0 Endurci	0 Fragilisé
Solitude:	0 Endurci	0 Fragilisé
Soi:	0 Endurci	0 Fragilisé

Notes

Comme pour Daphnée, la compétence Créer le désir d'Andréa est liée à la vidéo de la Déesse Nue. Elle ne peut pas l'utiliser actuellement, car il ne lui reste aucune charge et que bien sûr, elle n'en récupèrera aucune tant que la secte n'aura pas retrouvé la cassette.

Possessions

Le travail d'Andrea lui donne accès à de nombreux équipements audiovisuels – objectifs et lentilles pour diverses caméras, microphones pistolets, microphones, lentilles à intensificateur de luminosité, etc. Par contre, elle ne peut pas puiser dans les réserves de la société trop souvent, de peur d'éveiller les soupçons. Alors elle emprunte juste un truc comme ça, de temps en temps. Elle possède une copie de première génération de la vidéo de la Déesse Nue, qu'elle conserve dans un lot de boîtiers de cassettes vides.

Chloe Greene, Acolyte de la Déesse Nue

Chloé était une jeune femme impressionnable, avec un intérêt marqué pour le paranormal, du genre qui aurait pu finir dans la Scientologie ou chez les Raëliens. Heureusement pour elle, une affiche attira son regard dans une librairie New Age et Chloé découvrit la Secte de la Déesse Nue.

Depuis qu'elle a rejoint le mouvement, elle a vu et vécu des choses qu'elle n'aurait jamais osé imaginer. Banlieusards de classe moyenne, ses parents ont encore un peu de mal à accepter ce qu'elle leur raconte, à propos de cette Déesse qu'on doit avant tout trouver en soi, tu vois, mais tant qu'elle est en bonne santé, ils se contentent de hausser les épaules en regardant leur fille de travers.

En fait, Chloé n'est pas beaucoup plus à l'aise. D'un côté, ce qu'elle vit maintenant l'a convaincu que la Déesse est absolument, objectivement réelle, mais de l'autre, elle est gênée par les restrictions et les tabous qu'imposent la secte. Bien que réticente, elle a participé à quelques cérémonies, mais ses doutes l'empêchent de toucher le vrai pouvoir de la Déesse.

En termes techniques

Personnalité: Cancer. Sensible, et manquant de volonté.
Obsession: Chloé n'a pas d'obsession (du moins pas encore).
Points de Résistance: 45

Stimulus de Rage: Les personnes qui la rabaissent parce qu'elle n'a rien accompli dans sa vie – le problème, c'est qu'ils ont raison.
Stimulus de Peur: (Soi) Manquer de courage. Chloe a peur de prendre des décisions. Du coup, elle n'en prend aucune.
Stimulus de Noblesse : Les sentiments des autres. Elle est aussi sensible aux états d'âmes qu'attentive aux besoins de son entourage.

Corps: 45 (Ascétique)
Athlétisme 20%, Jolie petite chose 20%, Bagarre 15%, Tennis 20%
Vitesse: 55 (Facilement troublée)
Esquive 15%, Conduite 15%, Initiative 25%, Sprint 20%,
Esprit: 55 (Culture livresque)
Littérature Anglaise 20%, Éducation 20%, Concerts New Age 15%, Remarquer 20%
Âme: 65 (Intuitive)
Charme 30%, Mensonge 15%, Empathie 50%

Empathie : Cette compétence traduit l'intuition et la sensibilité naturelle de Chloe. Elle permet d'obtenir une idée générale de l'état émotionnel d'une personne.

Violence:	0 Endurci	0 Fragilisé
Surnaturel:	1 Endurci	1 Fragilisé
Impuissance:	1 Endurci	0 Fragilisé
Solitude:	0 Endurci	0 Fragilisé
Soi:	0 Endurci	1 Fragilisé

Possessions

Chloe vient d'une famille bien sous tous rapports. Elle s'habille donc avec élégance et conduit très logiquement une BMW coupée vieille de quatre ans.

MAK ATTAX

Tous les Adeptes ne sont pas des ermites édentés, qui passent leur temps à torturer la réalité, reclus dans leur cabane comme des terroristes solitaires sauce Unabomber. Dans la même série, tous les Avatars ne sont pas des conspirateurs et des assassins prêts à tout pour dissimuler leur vraie nature aux yeux des gens normaux. En fait, une grande majorité d'occultistes – pas seulement les charlatans et les escrocs, des qui ont de vrais pouvoirs aussi – pense que le monde tournerait nettement plus rond, s'ils pouvaient présider à sa destinée. Plus rond, ou un peu moins carré, pour commencer.

Mak Attax est un groupe – ouais, une conspiration, si tu veux – de gens qui non seulement croient en la Magie, mais pensent également qu'elle devrait être un élément normal de notre vie quotidienne.

Certains de ces fameux " Attaxers " représentent même l'antithèse des Marchands de sable : ils affirment que si la Magie n'était plus dissimulée, les gens n'en aurait plus aussi peur. Les autres " Maks " veulent sortir la Magie de l'ombre pour obtenir le respect, l'argent, le sexe et tous ces trucs sympas qu'ils sont persuadés de mériter, parce qu'eux aussi, ils le valent bien. Certains veulent bâtir une utopie Magique faite de paix, d'abondance et d'harmonie cosmique, tandis que d'autres rêvent d'une utopie Magique où les Adeptes dirigeraient le monde, histoire de tyranniser les gens normaux.

Les membres de Mak Attax ne s'accordent pas sur grand-chose, mais ils en ont marre de la confidentialité, ils veulent apparaître au grand jour et ils sont tous (plus ou moins) d'accord sur le fait que leur seule chance de réussir, c'est d'infiltrer la plus grande chaîne de restaurants du monde.

Oui m'sieurs-dames, Mak Attax a infiltré les "Arches Dorées". C'était pas bien difficile, mais bon, ils l'ont fait. Ils travaillent comme n'importe quel esclave du clown à grosse perruque rouge, affairés derrière la friteuse, à nettoyer les sols graisseux et à pousser le client à acheter la boisson grande taille. Et pendant qu'ils font toutes ces conneries, ils lâchent un peu de Magie dans les Nuggets. Bon appétit et bonne journée, voilà comment on pervertit le plus grand symbole de la conformité issue du marché de masse, pour distiller des petites révélations mystiques personnalisées.

Sur les quelques 500 personnes impliquées dans Mak Attax, près de 80% d'entre eux travaillent ou ont travaillé pour " L'Ecossais ", comme ils aiment à appeler leur patron rigolo.

HISTOIRE

Mak Attax fut fondé en 1990 par un formidable Avatar du Démagogue, nommé Janet Kumyar, et un jeune Mécanomancien technophile et ventru, du nom de Derek Jackson. Ils disent s'être rencontrés " par chance " et avoir ressenti le "besoin pressant de faire quelque chose en mélangeant leurs Magies". Autrement dit, deux tarés.

Le troisième ingrédient était Margaret Brandt, à la fois balèze en Magie et géomancienne à ses heures. Elle apporta à l'organisation naissante deux choses importantes. En premier lieu le rituel pour imbiber de leurs charges ceux qui ne se doutent de rien. Ensuite, la réalisation que le système nerveux américain était constitué par le réseau autoroutier inter-états, et que les points de ventes de hamburgers le long des routes pouvaient parfaitement servir de bases pour surveiller et influencer le flot d'énergie de la nation.

Ils fomentèrent alors leur plan : utiliser les restaurants de l'Écossais à la résonance mystique pour libérer des charges Magiques dans la société américaine. Derek se servit de l'Internet naissant pour recruter et communiquer avec des sympathisants éloignés et anonymes.Ça a marché au poil.

Mais en 1996, Janet fut tuée par un agresseur inconnu et Margaret quitta le navire. Derek prit les rênes par défaut.

1996 fut une mauvaise année, mais l'organisation grossit. Ses fidèles du début fournirent un gros effort et se mirent à recruter des gens à peu près aussi sérieux qu'eux. En 1999, Mak Attax était prêt à tenter quelque chose de grand.

Leur projet "Une Joyeuse Nouvelle Année" comportait deux axes d'attaque. Le premier consistait à utiliser une grande quantité de Magies coïncidentales pour viser les millénaristes délirants. Grâce à leurs efforts, environ cinquante terroristes en puissance furent incarcérés, hospitalisés ou définitivement éliminés. Ça peut paraître minable, mais c'est ça qui a contribué à faire du passage à l'an 2000 une grande fête plutôt qu'un gigantesque bain de sang.

Le deuxième axe du projet faisait appel à un sortilège, "le Rituel de la Lumière", lancé dans chaque fuseau horaire au moment où se faisait ce passage à l'an 2000. L'horloge du millénaire tournait pendant que les Attaxers faisaient tout leur possible pour mettre la Statosphère en harmonie avec le monde matériel.

Les effets réels ? On n'est pas sûr. Mais ce fût énorme. Et super chouette.

On se passa le mot, et les adhésions se multiplièrent. Mak Attax s'en félicita, et en 2001 des terroristes détruisirent les tours du World Trade Center. BOUM !

Alors, aujourd'hui pas mal de nouveaux Maks ont perdu la foi. Les anciens pensent qu'ils ont baissé leur garde. Et une poignée de grands-vizirs pensent qu'il est temps de changer de calife.

OPERATIONS

L'Internet a fait de Mak Attax une conspiration mondiale. Cette cabale a deux visage. L'un est un site web chiche et changeant fréquemment d'hébergeur gratuit, l'autre est représenté par une gigantesque mailing-list. Derek les contrôle anonymement. Ils ne sont sûrs que parce qu'ils sont obscurs. Jackson passa beaucoup de temps à essayer d'immuniser ce réseau aux hackers, pour réaliser finalement que c'est impossible. En fait, il compte juste sur le débit des communications de Mak Attax pour rendre l'ensemble si lourd et bordélique que personne en dehors de la cabale ne puisse vraiment y donner un sens. Il ne transmet jamais rien de grave ou d'urgent s'il peut l'éviter, mais ce n'est pas la règle chez les autres Maks.

La mailing-list est typique du chaos Internet en action. Les gens débattent, se chamaillent, argumentent, font des histoires, se bouffent le nez, et — à l'occasion — passent une information valable et mettent des actions sur pied. Tout ça reste anonyme jusqu'à un certain point, en fait tant que les participants utilisent un compte e-mail uniquement dédié à cet usage. Ça n'arrêtera pas la Nouvelle Inquisition, mais ça marche contre d'autres groupes moins branchés technologie. Parfois certains utilisent le forum pour demander de l'aide : Magie, problèmes persos, ou (plus fréquemment) pognon. Ceux qui se sentent concernés peuvent répondre, en envoyant en général du fric à une boite postale. Le site est truffé de canulars, mais les Attaxers les plus expérimentés chopent ces fraudeurs chaque fois qu'ils le peuvent.

Le site Web utilise un simple mot de passe pour restreindre l'accès des visiteurs occasionnels. Une fois connectés, les membres peuvent le consulter, critiquer, et se joindre aux projets proposés. Tous les membres de la mailing n'ont pas accès au site. Il faut être employé par l'Écossais et "Travailler" (c'est-à-dire balancer des charges) depuis au moins un an avant d'y être admis. Le site est plus modéré au niveau du courrier et de la mailing-list. Les projets y sont également plus sérieux.

L'existence du site n'a rien de secret par rapport au forum, même si il n'y est pas fait beaucoup mention. Il existe pourtant des ML secrètes. Elles soutiennent certains projets (comme le mouvement "une Joyeuse et Nouvelle Année") ou des intérêts particuliers spéciaux (comme le forum Feng Vespucci qui suit les effets des charges libérées tout le long des lignes de force des Etats Unis).

Sur le Web, Mak Attax a tout l'air libertaire et anarchique. En dehors, les Attaxers ont tendance à se regrouper en équipes (en général organisées par restaurant, mais parfois plutôt par intérêt) sous diverses structures de commandement. Il y a des équipes de Mak qui fonctionnent en démocraties directes et d'autres menées à la baguette par de petits tyrans charismatiques. Les cliques d'infiltrateurs sont aussi variées que les menus des restaurants sont identiques.

RESSOURCES

Les Maks disposent de personnel, de diversité et d'enthousiasme, mais c'est à peu près tout.

Il y a beaucoup d'Attaxers: près de 400 en 1999 et plus de 500 en 2002. Mais seule une minorité est véritablement impliquée, compétente, et ne fait pas du grand n'importe quoi en aveugle. Il faut reconnaître que de nombreuses équipes de Mak ont obtenu des résultats surprenants avec bien peu de sérieux.

Avec un but ultra-vague et un structure nébuleuse, y a pas de Mak type. Peu importe le type de Magie qui t'intéresse, quelqu'un sur le forum doit connaître cette École, quelqu'un qui la connaît, ou qui peut en parler pendant des heures sans y connaître quoi que ce soit, en fait.

Enfin, beaucoup de Maks sont super impliqués dans le "Boulot", leur mission, et cultivent un fort sentiment d'appartenir à une conspiration occulte mondiale. Ils n'hésitent pas à entretenir ce lien, en laissant des gens crêcher sur leur canapé, en envoyant quelques dollars à un collègue Mak dans la dèche, et même en le soutenant lorsque les choses merdent. L'Underground étant ce qu'il est, la plupart de ces naïfs vendeurs de hamburgers ont la gueule de bois au réveil. D'autres deviennent plus sages et plus tristes. Sinon, comme le clown aux cheveux rouges le clame depuis des décennies, y en a d'autres qui attendent de prendre leur place.

MEMBRES DE MAK ATTAX

DEREK JACKSON, MAÎTRE SECRET

Derek est très discret. Il était ainsi avant même de savoir qu'il existait des gens prêts à le faire crever lentement, s'ils arrivaient à le choper.

Derek a été élevé par son grand-oncle Franz dans une ferme après la mort de ses parents dans un accident de voiture. Franz était l'un des derniers Mécanomanciens de l'Ancien monde, et il apprit à son jeune élève tout ce qu'il savait. À sa mort, Derek fit main basse sur la plupart de ses créations, vendit la ferme et partit pour Rolla, dans le Missouri pour étudier l'ingénierie mécanique. Il y rencontra Janet Kumyar.

Janet Kumyar était le parfait opposé de Derek : charismatique, dynamique, passionnée et profondément impliquée dans le monde occulte. Elle resta muette devant les capacités Magiques de Derek, et en apprenant qu'il avait tant accompli en dehors de la soi-disant "communauté" des quêteurs mystiques.

Ensemble, ils fondèrent Mak Attax, avec un chercheur en occultisme nommée Margaret Brandt. Brandt avait découvert le rituel qui rendit Mak Attax possible, mais l'idée avait germée dans l'esprit de Janet. Elle persuadait les premiers membres de les rejoindre, elle décidait des restaurants à infiltrer, et c'est elle qui fut brutalement assassinée par un inconnu. Derek était son second, le bras droit silencieux, tâcheron nécessaire et sans gloire. Derek gérait la mailing-list, gardait la trace des membres, s'occupait de l'administratif, et fut propulsé à la place de leader à la mort de Janet, lorsque Margaret disparut au milieu de la nuit.

Connu sur le forum sous le nom de "Superconductor" (la chanson qu'il écoutait lorsque l'ordinateur lui demanda d'entrer un mot de passe), Derek déteste cette charge de leader de l'organisation. Il a abandonné ses études, et vit sur l'héritage de Franz. Derek est devenu nerveux et paranoïaque, mais il continue car il croit fermement en la cause.

STATISTIQUES

Personnalité: Derek est un gentil garçon libéral. Instinctivement, il donne à tout le monde le bénéfice du doute, mais il sait qu'aujourd'hui il ne peut plus se le permettre.
Obsession: La frontière Magique entre la vie et la non-vie — quel phénomène rend une chose vivante et laisse une autre sous la forme de pièces détachées.
Points de Résistance: 60

Stimulus de Rage: Les prédateurs occultes qui veulent se servir à leur avantage de Mak Attax.
Stimulus de Peur: (Violence) Les armes à feu. Derek n'aimait pas la chasse même quand il vivait à la ferme. Il a acheté avec réticence quelques armes pour équiper ses automates, mais il déteste ça.
Stimulus de Noblesse: Derek croit qu'il peut emmener les gens dans un nouvel âge d'or Magique. Il pense honnêtement que personne n'est irrémédiablement mauvais, et cette croyance lui a vraiment permis de faire d'anciens ennemis, de nouveaux alliés. Qui sait ? Peut-être a-t-il raison ?

Corps: 60 (mais grassouillet)
Athlétisme 15%, Résister aux Toxines et aux maladies 45%, Bagarre 30%
Vitesse: 40 (Flemmard)
Tours de Cartes 15%, Esquive 15%, Conduite 15%, Armes à Feu 30%, Initiative 20%
Esprit: 70 (Pensée Abstraite)
Informatique 30%, Éducation 15%, Ingénierie Mécanique 40%, Remarquer 15%
Âme: 70 Eau qui dort
Charme 15%, Mensonge 15%, Magie: Mécanomancie 60%, Écrire des E-mail Émouvants 20%

Violence:	2 Endurci	1 Echec
Surnaturel:	8 Endurci	2 Echec
Impuissance:	1 Endurci	2 Echec
Solitude:	1 Endurci	0 Echec
Soi:	0 Endurci	1 Echec

POSSESSIONS

Margaret Brandt fila à Derek et Janet une copie du Rituel qu'elle a découvert. Il est à la base du pouvoir de Mak Attax. Ils sont très prudents quant aux personnes qui pouvaient y avoir accès, mais dès qu'un grand nombre de gens sont impliqués, y a toujours des fuites...

Le Rituel s'appelle Correspondance Mineure et il permet de libérer une charge mineure sur quelqu'un d'autre. Grâce à ce sortilège, un Dipsomancien peut enchanter une bière et passer la charge à une personne d'une École différente, qui pourra alors l'utiliser pour ses propres sorts. Si une charge mineure est libérée sur un non-Adepte, elle donne alors un effet Magique spontané, quelque chose d'inattendu et d'incontrôlable, mais de miraculeux. Il est impossible de prévoir ce que donnera cette "fuite" chez les non-initiés, mais Mak Attax a observé les effets suivants :

- Une femme dans l'Indiana a utilisé cette charge pour disparaître devant une caisse qui allait la renverser. Un observateur de Mak Attax l'a vu s'évanouir dans les airs une seconde avant l'impact et réapparaître une fois la voiture passée.
- Un étudiant en Louisiane a vu apparaître par la fenêtre les réponses à son examen de chimie formées par une procession de chenilles sur une branche.
- Une femme à New York a eu une vision qui l'a menée directement à des joyaux dissimulés dans la région des lacs (elle est depuis devenue consultante psychique pour un journal à scandales et se trompe systématiquement.)

Il y a, bien sûr, des "fuites" plus dramatiques parmi les tonnes de charges que Mak Attax a libérées.

Exception : si un non-Adepte reçoit une charge mineure mais connaît le rituel Correspondance Mineure, il peut passer la charge à quelqu'un d'autre grâce à celui-ci plutôt que de déclencher un effet spontané (c'est ainsi que beaucoup de non-Adeptes de Mak Attax accomplissent leur job. Des Adeptes qui les supervisent leur passent des charges, qu'ils passent à leur tour au public.)

Derek est en possession de plusieurs automates qu'il a construits dans divers buts. Il a perfectionné un système qu'il appelle "Sauterelles" et qui ressemble vaguement à des grenouilles mécaniques dotées d'une rangée de dents acérées, entourant un nexus de pointes perforantes. Les Sauterelles sont des automates d'attaque basiques qui sautent sur leur victime, creusent un trou avec leurs dents puis percent sa chair. Une fois atteinte, elles le relâchent puis recommencent. Leurs Caractéristiques sont: Vitesse 30, Initiative 10%, Attaque 40% (dégâts comme pour une attaque d'arts martiaux), 10 Points de Résistance. Les Sauterelles pèsent environ 500 grammes, et sautent jusqu'à un mètre cinquante en hauteur. Derk en emporte en général 3 ou 4 avec lui dans un sac. Il lui faut une action pour les libérer et les activer en mode combat.

De retour d'Europe après la seconde guerre mondiale, l'oncle Franz se construisit un automate garde du corps, nommé Hermann. Le squelette d'Hermann est composé de douilles d'obus tirés durant le débarquement de Normandie, ce qui fait de lui un automate moyen (Apparemment l'oncle Franz avait des ennemis : Hermann s'en occupa sans problème et leur tombe sous la ferme ne fut jamais découverte.) Hermann ressemble à un allemand au visage sévère, âgé d'une bonne cinquantaine d'années, à la peau ridée et parcheminée. Il sait parler, mais seulement pour répéter ce qu'on lui a demandé de dire. Derek prétend qu'Hermann est son grand oncle, légèrement sénile : l'automate passe le plus clair de son temps à feindre de lire la Bible devant la fenêtre dans la maison de location de Derek, ou à en écraser dans un canapé. Mais, si Derek lui en donne l'ordre, il peut facilement écraser un être humain. Ses Caractéristiques sont : Corps 70, Vitesse 80, Initiative 80%, Attaque 70% (à mains nues, Hermann occasionne des dégâts équivalents à ceux d'une arme à feu sans aucun maximum), 70 Points de Résistance.

Derek a récemment obtenu une copie de troisième génération de la vidéo de la Déesse Nue et pense fortement à diriger les efforts de Mak Attax vers la récupération de l'originale.

HARVEY DUOPOULOUS, ADEPTE DISTRIBUTEUR DE HAMBURGERS

C'est possible d'être maladivement insouciant ? On pourrait croire que non, jusqu'à ce qu'on voit Harvey Duopoulous.

Harvey est avant tout un croyant. Comme tous les Entropomanciens, il croit au chaos ; de plus, il est fermement convaincu que le chaos doit être partagé. C'est le genre de type qui dit des trucs du genre " Hé, voilà le pari: je lance une pièce. Face, j'essaie d'enlever ma main en fermant brutalement le tiroir-caisse dessus. Pile, c'est toi qui le fais. Allez, ça va être marrant!"

Ce genre de prise de risques est assez banale parmi les sacs à viande, bien sûr, mais Harvey l'a liée à une théorie : l'utopie sur terre consiste à ce que tout le monde accepte et même recherche le risque et le hasard dans sa vie. Son inclination naturelle le pousse à se rebeller contre l'autorité, mais il garde profil bas pour garder son job au comptoir d'un de ces points de vente de burgers sur l'autoroute, à DeKalb, Illinois.

En terme techniques

Personnalité: Sagittaire. "Stone Free" de Jimmy Hendrix est la chanson fétiche d'Harvey.
Obsession: Le lien Magique entre la chance aveugle et l'action délibérée.
Points de Résistance: 60

Stimulus de Rage: Les gens qui tentent de donner des ordres (à lui ou aux autres). "T'es un facho, mec !"
Stimulus de Peur: (Soi) Harvey a peur de perdre son sang-froid et de devenir un autre de ces drones angoissés et anxieux.
Stimulus de Noblesse : Harvey veut que les autres soient aussi libres que lui.

Corps: 60 (Élancée)
Athlétisme 20%, Skateboard 40%, Bagarre 30%
Vitesse: 60 (Gestes aisés)
Esquive 55%, Conduire comme un malade 35%, Initiative 45%
Esprit: 40 (Impulsif)
Éducation 15%, Culture Musicale 15%, Remarquer 20%, Culture Occulte20%
Âme: 60 (Energique)
Charme 30%, Mensonge 15%, Magie: Entropomancie 45%

Violence:	0 Endurci	0 Echec
Surnaturel:	1 Endurci	1 Echec
Impuissance:	0 Endurci	0 Echec
Solitude:	0 Endurci	0 Echec
Soi:	0 Endurci	0 Echec

Possessions

Comme tous les membres de Mak Attax, Harvey a mémorisé le rituel Correspondance Mineure.

Monica Barberry, Manager et Mak Attaxer

Monica Barberry dirige un fast-food à Grand Central Station, gare de New York Elle coordonne les choses de 6h du matin jusqu'à 14 heures, ce qui lui va très bien: cela lui laisse l'opportunité de collecter l'énergie cliomantique issue de la gare historique toute proche. Elle dispose également ainsi d'un excellent point de vue sur la gare pour s'assurer qu'aucun autre Cliomancien ne piétine ses plates-bandes.

Monica est célèbre dans l'Underground morcelé de New York. Même ceux qui la méprisent de n'être qu'une Cliomancienne respectent sa connaissance des gens et de la politique de la société des Adeptes. Personne n'est vraiment sûr qu'elle est une Attaxer, bien que ceux qui connaissent les Maks la suspectent fortement, vu son boulot.

Grande et nonchalante, elle a des yeux fatigués et une masse de cheveux roux teints. Lorsqu'elle n'est pas accoutrée de son uniforme de travail en polyester, elle aime à porter de grands jupons légers et des robes style bobo.

Statistiques

Personnalité: Monica est douée d'un grand sens pratique, sans chichis (super-rare dans le monde occulte).
Obsession: L'influence que le passé exerce Magiquement sur le présent et le futur.
Points de Résistance: 55

Stimulus de Rage: Jouer avec le danger. Elle se fout de savoir si les gens accumulent les assurances, s'ils savent ce qu'ils font face au danger. Elle ne supporte pas que l'on joue avec des allumettes.



Stimulus de Peur: (Solitude) Monica ne supporte pas les grands espaces. Pas franchement agoraphobique, elle est bien plus à l'aise en forêt qu'en plaine.
Stimulus de Noblesse : Elle a l'âme d'une éducatrice. Elle souhaite prendre soin des gens et s'assurer qu'ils sont en sécurité. Surtout les gosses.

Corps: 55 (Flasque)
Athlétisme 15%, Difficile à Remuer 50%, Bagarre 20%
Vitesse: 40 (Déterminée)
Esquive 15%, Conduite 15%, Armes à Feu 40%, Initiative 20%
Esprit: 65 (Esprit de répartie)
Éducation 20%, Histoire de New York 25%, Remarquer 50%
Âme: 60 (Confiante)
Charme 30%, Mensonge 30%, Magie: Cliomancie 55%

Violence:	1 Endurci	1 Echec
Surnaturel:	6 Endurci	2 Echec
Impuissance:	0 Endurci	0 Echec
Solitude:	0 Endurci	1 Echec
Soi:	0 Endurci	0 Echec

Possessions

Monica garde un carnet de notes où elle a inscrit le Rituel de Correspondance Mineure, avec deux autres qu'elle a découverts — Masque de neige et À la recherche du Grimoire Perdu (les deux sont décrits dans le chapitre Magie). Ces trois Rituels sont retranscrits dans un code personnel connu d'elle seule. Hé, note bien qu'il s'agit d'un code, et pas un simple chiffrage : chaque symbole correspond à un mot, pas juste à une lettre. Le décoder demande un peu plus que du temps et un ordinateur personnel.

Dans un holster à la taille, fait spécialement pour elle, Monica range un Glock 17 chargé avec des balles à têtes creuses (dégâts maximum 60). Dans le même holster, se trouve un chargeur de balles perce-blindage.

LA SOCIETE DE LIBERATION MONDIALE

À mi-chemin entre le mouvement milicien de la vieille école et les groupes anti-mondialisation de la nouvelle vague, le seul projet de la Société de Libération Mondiale, c'est la destruction des structures hiérarchiques du pouvoir. Celles du biz'ness mondial, des grands gouvernements mais aussi des églises, des écoles et de la police, la Société de Libération Mondiale veut l'anarchie universelle, et tout de suite, c'est encore plus sympa.

Contrairement à beaucoup d'anarchistes, la SLM préconise le recours à la violence. Ils avancent en particulier l'idée de la destruction des biens propres, dans l'espoir de changer les perceptions des gens sur les structures de pouvoir. En exploitant cette vulnérabilité et en répandant le chaos, la SLM essaie de démontrer la faiblesse du système actuel.

En fait, c'est plutôt le boulot de ses partisans. La SLM affirme n'entreprendre aucune action directe (ce qui n'est pas tout à fait vrai). À la place, elle entraîne d'autres groupes et individus aux techniques de destruction. En se protégeant ainsi et n'engageant aucune activité illégale, la SLM espère rester en dehors des priorités des autorités.

Mais elle a un projet secret. Les fondateurs de la SLM croient qu'ils sont en communication directe avec l'un des Maîtres de la réalité, le Comte de Saint-Germain en personne. Ils racontent qu'il leur a montré une vision de la fin du monde, et de leur rôle dans celle-ci: anéantir la civilisation, déclencher la libération finale des énergie de vie qui provoqueront l'Apocalypse, et la naissance d'un monde meilleur. Oui, oui...

Pour la SLM, tout acte de violence est un acte de libération d'énergie. Ils relâchent ainsi le potentiel contenu dans chaque objet qu'ils détruisent, dans chaque hiérarchie qu'ils ébranlent, et plus particulièrement dans chaque vie qu'ils prennent. C'est un tout. Mais les objets, hiérarchies et personnes qui représentent quelque chose auprès des masses contiennent bien plus de pouvoir que le flic du coin de la rue, voilà pourquoi ils ciblent plutôt des symboles que tout le monde peut reconnaître: Wal-Mart, Starbucks, Nike, le drapeau américain, etc.

À travers ces actions, ils visent le plus grands de tous les secrets : comment libérer l'énergie de la planète entière en une seule fois. Oui, détruire le monde, si tu préfères. Pas d'armes nucléaires, ni armes chimiques ou bactériologiques, non, la SLM recherche le véritable pouvoir, une véritable destruction, pour mettre fin à cet âge de cauchemar et amener l'avènement d'une nouvelle aube glorieuse.

HISTOIRE

En 1930, un type nommé Guy Ballard affirma avoir rencontré le Maître Invisible, le Comte de Saint-Germain, au Mont Shasta en Californie du Nord. Saint-Germain lui confia un panel de connaissances mystiques apparemment sans fin, que Ballard transmit au monde comme la foi du "EGO". En 1954, un fidèle de ce mouvement, Thomas Printz, se sépara de ce groupe pour créer le Pont de la Liberté, en continuant à rechercher la sagesse de Saint-Germain et des autres Maîtres invisibles. En 1961, Elizabeth et Mark Prophet rejoignent le Pont de la Liberté puis s'en vont pour créer L'Eglise Universelle et Triomphante. Enfin en 1974, un homme, Randall Douglas rejoint la EUT, la quittant quatre ans plus tard pour donner naissance à l'Ordre Véritable de Saint-Germain.

Cette succession de sectes dissidentes donna des versions de plus en plus extrêmes du dogme d'origine, les rejetant même pour adopter "les nouvelles communications" de Saint-Germain. Dans le cas de la EUT, ce processus se développa jusqu'à la construction d'abri anti-atomiques et de caches d'armes au sein de leur enclave située dans le Montana, et l'annonce par Elizabeth Prophet de l'Armageddon en 1990. Les fidèles les plus loyaux se ruèrent vers les bunkers, puis se dispersèrent lentement, ne voyant pas la guerre nucléaire totale arriver.

L'OVSG de Randy Douglas prit de haut l'annonce de Prophet et se marra bien lorsque le groupe se disloqua. Quelques fidèles et lui se la coulèrent douce en Floride durant les années 80, publiant des tracts sur la transcendance métaphysique et les théories conspirationnistes du Nouvel Ordre Mondial. Douglas affirmait recevoir de nouveaux messages de Saint-Germain lui ordonnant de détruire les ennemis du Maître Invisible, y compris le Vatican, les banques mondiales, les Nations Unies, les yakusas, en fait, tous ceux qui exercent une forme d'autorité.

En 1998, l'OVSG comptait deux cents membres réunis en petites congrégations partout dans le monde. Les plus fanatiques furent suspectés de complicité dans vingt-sept affaires de meurtres, dans huit pays différents, dont la mort de trois prêtres catholiques, mais ils s'en sortirent toujours sans histoire. Pendant ce temps, Douglas ordonnait à sa cabale d'amasser des armes en prévision de la fin du monde et de fouiller l'Underground pour retrouver l'incarnation physique de Saint-Germain. Douglas pensait qu'il allait de nouveau fouler la terre à l'approche de l'Apocalypse.

L'an 2000, c'était la date fatidique. Douglas essaya de ne pas se planter comme Prophet en étant trop précis, mais il s'attendit à tout, des émeutes générales jusqu'à des Ascensions massives.

Tout ce qu'il avait prévu se mua en une grande fête mondiale, dommage. L'OVSG s'enferma dans ses bunkers et se planta devant des écrans de télévision pour ne rien voir du tout, car rien ne se produisit.

Dans les jours qui suivirent, l'OVSG souffrit du même destin que l'église de Prophet. À l'été 2000, les membres actifs de l'organisation n'étaient plus que deux douzaines, tous autour de Miami, et à l'automne, leur entreprise officielle, True Order Enterprise, déposait le bilan et était liquidée.

Randy Douglas et le cercle intérieur disparurent.

Ce groupe fonda la Société de Libération Mondiale en début 2001. Elle est basée en Californie, un peu au nord-est du Mont Shasta. Ils construisirent là-bas ce qu'on pourrait appeler un camp d'entraînement terroriste complet, avec parcours d'obstacles, champs de tir, quelques baraquements pour les exercices pratiques, et tout le bordel. La réalisation du projet coûta environ un million de dollars, obtenu par la liquidation de tous les avoirs de l'OVSG et du cercle intérieur. De nouveaux fonds pour la SLM proviennent de la fabrication de méthamphétamines vendues par d'autres réseaux dans tous les États de l'Ouest. La SLM garde ses distances avec les voies qu'emprunte la drogue.

Alors qu'elle finance des groupes qui passent directement à l'action contre l'État et le gouvernement, Randy continue à suivre son projet secret : il explore l'Underground dans l'espoir de trouver un moyen de détruire le monde et amener l'avènement d'une nouvelle ère.

OPERATIONS

La SLM opère avec discrétion. Commençant par les anarchistes d'Eugène, basés en Oregon, elle offre à ses «clients» un entraînement dans les domaines de leur choix, et gratuitement en plus. Tu veux apprendre le crochetage, le maniement des armes à feu, des explosifs, ou comment se débarrasser d'un flic de la brigade anti-émeute en trois coups de batte de baseball, ou encore la manière de s'emparer d'un avion ? Alors, la SLM peut t'aider.

Elle travaille de façon standard. Elle professe que l'intérêt de tous réside dans l'anarchie totale, et elle n'apporte pas son soutien à des groupes qui veulent absolument remplacer un système par un autre, tu vois, détruire le capitalisme pour le remplacer par une religion fondamentaliste c'est inacceptable. Mais à part ça, elle accueille des gens issus d'horizons variés: groupes de libération des animaux de laboratoire, de destruction de l'organisation économique mondiale, éco-terroristes, rigolos anti-corporatistes, etc. La SLM ne mange pas de ce pain-là. Elle cherche juste à en faire des activistes plus efficaces.

L'entraînement avançant, la SLM inspecte les stagiaires secrètement et à la loupe. Les personnes qui sont intéressées par le domaine occulte grand public sont notées comme recrues potentielles, ou crédules. Si la SLM recherche quelque chose dans l'Underground, elle contacte des personnes compétentes dans la bonne ville et leur demande une faveur. La plupart sont plutôt flattées de les avoir pour obligés.

Ces gens là ne rejoignent cependant pas le cercle intérieur de la SLM, et celle-ci ne parle jamais de Saint-Germain, des Maîtres Invisibles, ou de la fin du monde. Randy et son équipe gardent tout ça pour eux. Le temps des prêches est révolu. La fin est proche. Et les leaders de la SLM n'ont qu'une envie, faire péter le bouton rouge.

RESSOURCES

La SLM ne compte que vingt-huit membres, tous vivent et travaillent dans le camp situé près du Mont Shasta. Mais chaque mois, ils reçoivent 3 à 6 stagiaires qui pourront plus tard accomplir certains trucs pour eux. Compte tenu du turnover dans cet underground activiste, beaucoup de ceux-ci ne répondent pas à l'appel de la SLM lorsque leur tour vient. Mais comme de plus en plus de gens passent par ce système, la légion de sympathisants de la SLM s'accroît de plus en plus .

Les incursions de la SLM dans l'Underground sont en général effectuées par des petits nouveaux qui ne savent pas ou ils mettent les pieds. Ils ne disposent que d'une simple recommandation, le plus souvent en relation avec la discrétion nécessaire à la réalisation de leur mission, puis reviennent raconter ce qu'ils ont vu et fait.

Randy aime les Rituels. Il y voit la clef de l'Armageddon, selon lui, cet Apocalypse dépend d'un Rituel. Il envoie des missions chargées de récupérer des textes occultes, d'espionner les Adeptes, et plus généralement de zieuter l'Underground.

Randy est un sacré rancunier. Il en a appris suffisamment pour tenir Mak Attax responsable du déroulement du passage à l'an 2000, mais, en plus, ça le laisse un peu perplexe: il croit que Mak Attax est une société secrète infiltrée au sein de la corporation alimentaire et travaillant directement pour ses directeurs, et du coup, c'est la compagnie toute entière qui est responsable — en relation avec le gouvernement secret des bouffons de la CIA, la NSA et la Trilatérale, bien sûr. Il croit sincèrement que le monde était parti pour une bonne Ascension de masse, et le clown débile à la grosse tignasse rouge a bien ruiné ses espoirs de super-paradis-pour-tous. Pour lui, c'est clair, c'est le Mal absolu, condamnant les gens à une soumission infinie devant les pouvoirs de l'ombre. Il veut les détruire, pour se venger et pour s'assurer que la prochaine chance qui se présentera d'atteindre un monde meilleur ne sera pas entravée. Il ne fait pas la distinction entre la "société secrète" de Mak Attax et chaque restaurant — tous étant des représentations puissantes et symboliques du Mal, et en plus, riches en énergie qu'il prévoit de libérer pour nous rapprocher de la fin des temps. Cette vendetta reste suffisamment proche de ses croyances personnelles. Alors, Randy utilise les membres de son groupe pour enquêter sur le sujet, tant qu'à faire. Il ne partage ce grand secret avec personne en dehors du cercle intérieur de la SLM.

MEMBRES DE LA SLM

RANDY DOUGLAS, PRÉSIDENT À VIE DE LA SLM

D'aprés toi, quoi de pire qu'un psychopathe imprévisible et violent ? On va dire un psychopathe imprévisible, violent, et intelligent ? Tu crois pas?

Prends Randy Douglas. Elevé dans un environnement à la fois inspiré par Jean Calvin et John Birch, Randy se rebella contre les croyances de ses parents (le christianisme et le racisme) mais sans sacrifier leurs valeurs (vengeance, pouvoir personnel, sans oublier une vision étriquée et violente du sympathique esprit de conquête américain). Randy ne s'en prend pas aux Noirs ou aux juifs pour expliquer les problèmes de l'Amérique; il accuse carrément les multinationales qui ont perverti le véritable libre échange. Il accuse les élites des médias qui endorment les masses de leurs mensonges à la con. Il accuse les politiciens qui prennent vraiment les gens pour des abrutis pour qu'ils échangent leurs libertés individuelles contre du pain et des jeux. Il accuse le crime organisé, il accuse les religions, il accuse, il accuse, et... il accuse.

Mais le pire, si tu parles avec lui assez longtemps, c'est que son discours est sensé. Presque trente californiens l'ont écouté un peu trop longtemps, et aujourd'hui ils tueront ou mourront sur un mot de lui.

Randy Douglas est un vrai croyant. Comme Lili Morgan, il est prêt à commettre les pires atrocités pour atteindre ses objectifs. Contrairement à elle, il est complètement taré.

Le 14 Septembre 2001, Randy arriva à New York et s'engagea comme volontaire sur le chantier de Ground Zero. La destruction survenue le 11/9 ne l'a ni mis en colère ni surpris: il fut plutôt impressionné et admiratif. Il se fout complètement de l'idéologie Islamo-Fasciste. Mais l'ampleur de cet acte, son énormité évidente, ne pouvait que l'attirer.

Pendant trois semaines Randy fouilla les décombres, se nourrissant d'eau et de biscuits, pensant que l'énergie libérée ici suffisait à le maintenir en vie. Là il était déjà bien atteint. Le 11/9 lui a en plus refilé le complexe du Messie.

De retour auprès de la SLM, Randy rapporta avec lui une tête de mannequin trouvée dans les ruines du World Trade Center. Il l'a déterrée à mains nues, répondant à l'appel d'une voix (mais oui). La tenant devant son visage, il l'a embrassée. Maintenant la tête de plastique craquelée est rangée dans une boîte sous son lit, et elle murmure à son oreille toute les nuits, lui débite des choses sur la gloire qui l'attend lorsqu'il rebâtira un nouveau monde sur les ruines de celui-ci.

En termes techniques

Personnalité: Lion. Apocalyptique, surhomme des paumés de race blanche.
Obsession: Randy veut créer un nouveau monde en détruisant celui-ci, quoi qu'il en coûte.
Points de Résistance: 65

Stimulus de Rage: Ses ennemis.
Stimulus de Peur: (le Surnaturel) Le Comte de Saint-Germain. Sans doute un héritage de son éducation calviniste, Randy a toujours vu Dieu comme une personne à craindre.
Stimulus de Noblesse : La liberté individuelle. Randy croit qu'une fois les hiérarchies organisées effacées, les gens pourront s'épanouir spirituellement, chose impossible tant qu'ils restent sous le joug des corporations, gouvernements et religions.

Corps: 65 (Armoire à glace)
Athlétisme 20%, Karaté 45%, Résister à la Torture 40%
Vitesse: 50 (Alerte)
Esquive 30%, Conduite 30%, Armes à Feu de toutes les Nations 50%, Initiative 40%
Esprit: 65 (Acéré)
Théories Historiques Alternatives et Fumeuses 45%, Éducation 15%, Bombes Artisanales 30%, Remarquer 50%
Âme: 70 (Charismatique)
Avatar: Démagogue 40%, Charme 30%, Discours Haineux et Démagogique 65%, Mensonge 60%

Violence:	7 Endurci	3 Echec
Surnaturel:	2 Endurci	1 Echec
Impuissance:	0 Endurci	0 Echec
Solitude:	0 Endurci	0 Echec
Soi:	6 Endurci	5 Echec

Notes

Randy est cinglé depuis pas mal de temps. Sa folie se manifeste à travers sa paranoïa et ses délires de persécution venant de conspirateurs invisibles. Ça a pu, par le passé, le détourner des actions de ses véritables ennemis.

Possessions

Randy ne sort jamais sans le vieux rasoir de son père et une paire de pistolets Desert Eagle édition limitée, chromés et à crosse de nacre. Il possède des centaines d'armes à feu et peut carrément déchaîner l'enfer autour de lui en trente secondes. Il porte habituellement un gilet pare-balles sous son "uniforme."

Darla Cooper, Capitaine de la SLM et Formatrice Experte

Darla a grandi dans une gentille petite maison de classe moyenne, située dans une gentille petite ville de classe moyenne, dans un gentil petit État de classe moyenne. Ses parents étaient catholiques, de classe moyenne et (tu devines) bien gentils. Du coup, la Darla, elle peut plus les sentir, les "gentils." Ses parents lui donnèrent plus de conseils que d'amour et plus d'angoisse que d'amusement. Elle devait faire attention à ce que les autres gentils voisins de classe moyenne penseraient si elle pétait les plombs. La pression accumulée pour que tout continue sans histoire était trop pour elle: elle se tira loin de cette tension infernale, en se faisant une montagne du "revirement" qui pourrait l'anéantir définitivement, ouais, celui contre lequel ses parents l'avaient tant mise en garde, mais, en fait ça lui alla trés bien.

Ce revirement, c'était épouser l'aspirant de marine Roger Dane après un premier week-end passé ensemble. Leur mariage tint bien le coup, bon, du moins un moment, okay, mais seulement parce que Roger passa neuf mois dans un sous-marin durant la première année. Darla vivait à la base et (par curiosité, mais surtout par ennui) commença à étudier le karaté avec un membre des SEAL qui avait été stationné à Okinawa un moment. Le petit scarabée apprit vite, et son instructeur lui porta encore plus d'attention après avoir coucheé avec elle, et oui, ça aide. Ils y mirent un peu un frein (surtout) lorsque Roger rentrait à la maison. Cela dura environ deux ans. Puis le gars du SEAL partit pour la guerre du Golfe où il périt (ironiquement dans l'explosion d'un bidon d'essence) juste quand Darla apprit qu'elle était enceinte — alors que Roger n'avait pas été là durant des mois, hum. Le médecin de la base la dénonça à son mari lorsqu'elle avorta et ils divorcèrent à la suite d'une bagarre conjugale, qui put prendre fin avec l'aide de quatre gaillards de la police militaires.

À partir de là, elle traina quelques temps, occupant des jobs de serveuses, étudiant le karaté, et alimentant sa rancœur envers ses parents, Roger, et son amant défunt. Après quelques années de cette vie, elle rejoignit ce qui était alors l'OVSG, qui fut enchanté de recruter une jeune femme amère experte en combat au corps à corps. Elle dirige aujourd'hui le programme d'entraînement de la SLM, à sa plus grande joie. Elle passe son temps à encadrer des éco-terroristes, des adolescents anarchistes et des activistes anti-mondialisation dans un régime rigoureux d'exercices, de fabrication de bombes artisanales, de tirs, et bien sûr, de karaté.

En termes techniques

Personnalité: Sagittaire. Esprit libre, elle reste juste avec la SLM parce qu'ils la traitent bien et lui montrent un but pour exprimer sa hargne.
Obsession: Se préparer au pire. Ses parents ont gravé profondément et dès son plus jeune âge cette idée dans son crâne.
Points de Résistance: 70

Stimulus de Rage: Darla affirme haut et fort la supériorité du karaté d'Okinawa sur les autres arts martiaux, et peut en faire la démonstration à quiconque dira le contraire.
Stimulus de Peur: (Impuissance) Darla porte encore en elle la peur que Dieu la punira pour sa vie de pêchés. Elle est mal à l'aise avec les personnes, les lieux et le discours catholiques.
Stimulus de Noblesse : élevée dans la foi catholique romaine, Darla se sent très coupable à cause de son avortement. Pour se faire pardonner, elle est très protectrice avec les enfants.

Corps: 70 (Musclée)
Athlétisme 15%, Karaté d'Okinawa 66%, Course 30%, Natation 30%
Vitesse: 70 (Rapide)
Esquive 50%, Conduite 15%, Armes à Feu 50%, Initiative 58%
Esprit: 45 (Une seule idée à la fois)
Éducation 15%, Remarquer 15%, Parler Japonais 25%, Parler Espagnol 20%
Âme: 50 (Sévère)
Charme 15%, Mensonge 45%, Étrange Attirance Sexuelle fondée sur la compétition 20%

Violence:	5 Endurci	2 Echec
Surnaturel:	0 Endurci	0 Echec
Impuissance:	0 Endurci	2 Echec
Solitude:	0 Endurci	2 Echec
Soi:	2 Endurci	3 Echec

Possessions

En plus des nombreuses armes à feu et de la grande variété d'armes asiatiques qu'elle garde chez elle, Darla emporte en général un Glock 17 dans son sac ainsi qu'un poignard du style de ceux utilisés par les Samourais.

Michael Hauser, Agent de la SLM

Michael Hauser ressemble à un gars normal. Rien de particulier dans son comportement, ses actes, ou ses paroles. On le trouve sympathique, ni arriviste, ni grande gueule — peut être même bonne pâte. Tu sais, le genre de gars sans personnalité qu'il est facile d'oublier. La plupart du temps, c'est exactement ça.

Michael se fout complètement des détails, ce qui le rend heureux d'être simplement là, il s'en accommode. Ça, c'est la bonne nouvelle. La mauvaise, c'est que Michael considère également l'éthique et la vie humaine comme des "détails". Il ne tient à rien, cela le rend donc capable de tout. Son aspect souriant et satiné n'est même pas une façade : il se moque véritablement de la plupart des choses qui l'entourent. Mais lorsque tu piétineras les rares plates-bandes qui l'intéressent, il va te choper, découper ta carcasse et la laisser pourrir dans un champ sans aucun scrupule.

Le seul truc qui tient vraiment à coeur à Michael, c'est renverser le gouvernement. Si tu es Républicain, il acquiescera, et parlera production économique et reforme sociale avec toi. Si tu arbores un autocollant "Votez Gore" ou Nader sur ta Volvo, il prendra un air concerné et discutera projet environnemental et droit à l'avortement. Ses véritables convictions le classent moins à droite ou à gauche qu'anarcho-terroriste. Il ne supporte pas les grandes figures d'autorité car elles lui donnent un sentiment d'infériorité, et il considère le gouvernement comme la plus grande figure d'autorité entre toutes.

Randy Douglas se rendit compte très tôt des projets et de la véritable nature de Hauser. Pour lui, c'était un parfait élément d'infiltration. Hauser semble tellement normal et agit si basiquement que la plupart des gens ne réalisent jamais qu'il est complètement taré avant que ce soit trop tard.

En termes techniques

Personnalité: Hauser possède très peu de personnalité. Elle est nulle, neutre, et vide.
Obsession: Hauser est obsédé par la mort et la destruction. Son attitude anti-gouvernementale est bien au-delà du raisonnement rationnel.
Points de Résistance: 50

Stimulus de Rage: Le gouvernement. Tous les gouvernements.
Stimulus de Peur: (Impuissance) Michael a peur de l'altitude.
Stimulus de Noblesse : Michael est extrêmement poli et aime la compagnie des gens, quand il ne tente pas de les buter. Un faible pourcentage de ceux qu'il a côtoyés ont attiré sa haine et suscité une tentative de meurtre de sa part; il traite les autres avec la plus grande courtoisie et gentillesse.

Corps: 50 (Moyen)
Athlétisme 30%, Karaté d'Okinawa 50%
Vitesse: 60 (Adroit)
Esquive 30%, Conduite 15%, Armes à Feu 45%, Initiative 40%
Esprit: 50 (Ordinaire)
Éducation 20%, Remarquer 40%,Théories Politiques 20%
Âme: 60 (Tout sourire)
Agir comme son Interlocuteur Afin de Gagner sa Confiance 55%, Charme 35%

Violence:	7 Endurci	3 Echec
Surnaturel:	1 Endurci	0 Echec
Impuissance:	0 Endurci	5 Echec
Solitude:	0 Endurci	0 Echec
Soi:	6 Endurci	2 Echec

Notes

Michael est complètement à la masse. Il vit dans un monde illusoire complexe, à peu près cohérent, construit autour de sa propre incapacité à agir en toute liberté. Il se voit comme un automate génétiquement manipulé par le gouvernement depuis qu'il est dans le ventre de sa mère, et du coup, on comprend qu'il n'ait ni de réelles valeurs morales, ni de libre arbitre. Il garde ses conneries pour lui, en général, bien qu'il puisse discourir spontanément sur ses délires tout en torturant ou en tuant quelqu'un, mais assez lentement de préférence, hein, histoire qu'il puisse parler durant le processus.

L'ORDRE DE SAINTE CECILE

Depuis des siècles, la pratique de la Magie a attiré de nombreux ennemis. À différents moments, presque toutes les religions organisées ont dénoncé le paranormal — même celles qui incorporaient des éléments du surnaturel dans leurs rites. Les religions faisant de moins en moins de place à la Magie, cette rivalité n'a fait que s'envenimer. L'une des cabale anti-Magie les plus notoires est l'Ordre de Sainte Cécile, un groupe restreint œuvrant au sein de l'Église Catholique Romaine.

L'Ordre de Sainte Cécile dépend, officiellement, de l'ordre bien plus important des Frères Jésuites. Comme ceux-ci, tous ses membres sont non seulement des moines, mais sont aussi ordonnés prêtres, afin de leur conférer l'autorité nécessaire pour effectuer des exorcismes. Cependant, de nombreuses nonnes, des prêtres et des laïcs travaillent également avec l'Ordre.

Bien sûr, de telles "inquisitions" ont déjà existé auparavant. Les branches Chiite et Sunnite de l'Islam ont toutes les deux, à divers moments, soutenu des groupes de chasseurs de sorcières, et plus d'un Rabbin a pris les armes contre des soi-disant créatures des ténèbres. Mais les Cécilites (ou Céciliens) les ont tous surpassés. Considérés avec mépris comme un anachronisme inoffensif par de nombreux pères de l'Eglise, ils continuent leur mission qui consiste à combattre à travers le monde les « desseins du Malin », malgré une profonde crise des effectifs et une augmentation flagrante du nombre des sceptiques.

Les Cécilites, même s'ils ressemblent aux Marchands de sable dans leur combat anti-Adeptes, restent très différents. Les Marchands de sable acceptent la Magie. Ils veulent juste la garder pour eux. Les Céciliens considèrent chaque acte de manipulation mystique comme d'essence diabolique, et veulent la faire disparaître.

HISTOIRE

Tu ne trouveras pas l'histoire de Sainte Cécile et des Maures en dehors des bibliothèques les plus secrètes du Vatican. Le pape Urbain V pensait que si les rois d'Europe obtenaient une preuve définitive de l'existence de la sorcellerie maure, ils seraient bien moins enclins à soutenir une nouvelle croisade. Au

lieu de cela, il fonda un ordre spécial de moines qui devaient rechercher et supprimer discrètement les sources de Magie : il furent nommés d'après la martyre qui apporta à l'Église la véritable connaissance de la Magie — et le paya de sa vie.

Alors que l'Inquisition représentait la façade du combat contre la sorcellerie et les hérésies, l'Ordre de Sainte Cécile enquêtait sur ceux qui passaient pour être au-dessus de tous soupçons: princes, prêtres et même certains membres de l'Inquisition furent discrètement poursuivis et éliminés par les moines de Sainte Cécile.

Le temps passant, le monde changea, mais le besoin de le protéger perdura. Aujourd'hui, les moines de Sainte Cécile sont aussi bien entraînés que les commandos SAS ou les agents du FBI. Ils endossent l'armure de la foi chaque matin — puis enfilent une armure de kevlar par-dessus. Bien équipés, bien armés et bien entraînés, les moines de Sainte Cécile n'ont peur de rien. Il n'y pas de place dans cet ordre pour le doute ou l'hésitation. Chaque membre donnerait sa vie pour protéger le monde de la Magie de Satan.

OPERATIONS

Certaines personnes affirment que chaque diocèse catholique dispose de son propre exorciste de garde 24h/ 24h, 365 jours par an. Beaucoup moins y croient, et encore moins à notre époque. Il est ridicule d'imaginer un prêtre assis dans le presbytère local avec rien d'autre à faire que d'attendre que le téléphone rouge sonne pour aller planter un pieu dans le cœur d'un vampire. En particulier si l'on considère le déclin des vocations et le faible nombre de gens rejoignant le clergé chaque année ; il paraîtrait que l'Église Catholique manque de personnel.

Et c'est vrai. Il n'y a pas assez d'exorcistes pour chaque diocèse. Cependant, chaque évêque connaît un numéro qu'il peut appeler, avec l'assurance qu'une équipe "d'experts" arrivera dès que possible. Ces experts appartiennent à l'Ordre de Sainte Cécile.

Aujourd'hui, l'Ordre compte moins de deux cents membres à travers le monde. Numériquement proches des Marchands de sable, les Cécilites passent bien plus de temps au contact d'événements occultes, et d'avantage encore à gérer les canulars, plaisantins et autres déments (ce n'est sans doute pas une surprise si depuis les dix dernières années, les Céciliens ont apporté leur aide à dix fois plus de gens que ne l'ont fait les Marchands de sable. Mais, une fois encore, "aider les autres", c'est pas vraiment la mission première des Marchands de sable.).

Lorsque l'ordre entend parler d'un phénomène étrange, il mandate un expert en tant qu'observateur. Il a pour ordre de ne pas intervenir, à moins que la situation ne l'exige. Il doit seulement rassembler des informations et déterminer si l'événement est vraiment de nature surnaturelle.

La plupart du temps, c'est pas le cas, et l'observateur laisse l'affaire à la police locale, ou recommande un soutien psychologique, ou plus simplement ignore le cas s'il ne présente aucun danger. Lorsque la situation est considérée comme "chaude"— c'est-à-dire, quelque chose de totalement inhabituel— d'autres spécialistes le rejoignent.

Les Céciliens déterminent trois types de cas "chauds", chacun appelant des réponses différentes.

HANTISE

S'il tombe sur ce qu'il nomme un phénomène de Hantise, on envoie alors des exorcistes. Les Hantises caractérisent un lieu: des phénomènes surnaturels se produisent sans intervention humaine apparente. La théorie des Cécilites est que les Hantises surviennent là où la barrière entre l'enfer et le paradis a été affaiblie pour une raison ou une autre. Dans le cas d'une maison, il achèteront sans doute la demeure, la raseront et béniront le sol. Si ça n'est pas possible, ils trouveront un autre moyen pour faire cesser le problème. Les objets hantés sont en général détruits ou ramenés dans les coffres du Vatican. S'ils ne peuvent pas éradiquer la source du problème, ils adoptent une politique de confinement. L'OSC possède actuellement deux propriétés qui s'ouvrent de manière permanente sur des Plans parallèles. Dans les deux cas, les points d'entrée ont été scellés derrière des tonnes de pierres et de ciment, mais sont toujours actifs.

Ces cas de Hantise les ont amenés à se confronter à des démons, aux Plans parallèles, à la forteresse abandonnée d'un Incarnat défunt et (une fois) à une Chambre de la Loge de la Renonciation.

POSSESSION

Le second type de cas concerne la Possession, qui représente l'occupation principale des Céciliens. Si un démon s'empare d'un corps humain, ils tentent de l'en extirper, le plus souvent avec la coopération de l'hôte ou de ses proches. Les possédés sont emmenés dans un lieu retiré — des fermes isolées et bien gardées le plus souvent — où le démon est harcelé jusqu'au succès de l'entreprise. Au moins trois Céciliens sont en permanence affectés aux cas de possession. Une personne possédée subira un rite d'exorcisme poussé toutes les trois heures. De plus, elle suivra une psychothérapie intensive, souvent accompagnée de prise de médicaments (au moins un quart des Cécilites sont des psychologues ou des psychiatres) Leur comportement, régime et visites sont sévèrement restreints : les «invités» des Cécilites sont en fait des détenus bien gardés.

Il faut noter que la Possession représente le diagnostic le plus fréquent lorsque les Cécilites rencontrent Adeptes et Avatars. Ils interprètent leurs Obsessions et leurs pouvoirs Surnaturels comme étant des manifestation démoniaques.

Les traitements des Céciliens se montrent étonnamment efficaces contre le Surnaturel (ça étonne pas mal la plupart des Adeptes qui commencent par se moquer bêtement des sapes rétros de curetons, et ont vite tendance à ne plus penser à ce genre de détails.) Emprisonner une personne possédée par un véritable démon peut suffire à persuader celui-ci de quitter son hôte. Après tout, s'il ne peut plus rien faire, autant chercher un meilleur abri. Il peut essayer d'investir le corps d'un des Cécilites, mais ces derniers ont en général des âmes très solides qui les aident à résister à la possession. Alors qu'ils combattent le démon, les Céciliens essaient également de renforcer (ou reconstruire) la volonté de l'hôte humain. En termes de jeu, ils tentent d'augmenter le score de sa caractéristique d'Âme.

Même les Adeptes et les Avatars peuvent être "guéris" par ce traitement. Entre les privations de sommeil et les harcèlements psychologiques extrêmement agressifs, les Cécilites te passent carrément la cervelle à la lessiveuse. S'ils peuvent forcer l'Adepte à effectuer suffisamment de Tests de Soi, d'Impuissance, ou de Solitude, ils peuvent réussir à le briser grâce à cinq échecs. Une fois ce stade atteint, si l'Adepte décide de changer son Obsession, il perd ses pouvoirs Magiques — mais peut, en échange, revenir dans la société normale avec un regard ordinaire (bien qu'un peu religieux) sur le monde, et peut-être même une compétence Paradigme. Les Avatars sont plus retors, car ils n'ont pas besoin d'être obsédés. Cependant, l'emprisonnement rend très ardue la poursuite de certaines voies.

Les cas de Possession ne sont jamais simples, mais ils sont plus faciles à gérer quand la victime se soumet volontairement ou leur est confié par un tuteur légal. Si nécessaire, l'Ordre n'hésite pas à kidnapper les sujets de possession qui ne veulent pas les suivre. Ces cas restent rares et ne sont pas pris à la légère, mais les curetons n'hésitent jamais quand c'est nécessaire. Une escouade de dix hommes en équipement anti-émeute s'empare du Possédé, avec balles en plastique, spray au poivre, tasers et bombes lacrymos. Les captifs se réveillent en général dans un yacht au milieu de l'océan, sans personne d'autre à bord que des Céciliens et aucun moyen de retourner à terre.

Les Cécilites ont rencontré des cas de Possession où leurs cibles étaient des Mages de la chair, des Adeptes du chaos,

des Dipsomanciens, des personnes qui étaient véritablement contrôlées par un esprit, ou même un automate et un Serviteur Indicible dans un corps humain. Les deux derniers ont rapidement été classés en tant qu'Incarnations.

Incarnations

Pour les Cécilites, une Incarnation correspond à un démon issu de l'enfer et qui arpente la terre sous une forme physique. Celui-là n'a aucune chance de s'en sortir. Les Céciliens l'isolent, le cernent, écartent les passants et le détruisent. Enfin, ils ne se contentent pas de le "tuer" — ils ont mieux. Une fois qu'une Incarnation est immobilisée, ils prient autour de son corps qu'ils brûlent et le réduisent en cendres. Puis ils rassemblent les cendres, les enferment dans une urne consacrée, et la stockent sous haute surveillance dans un monastère secret.

Croiser une bande de Cécilites a coûté la vie à deux Serviteurs Indicibles, trois automates, plusieurs non-entités, un nombre incalculable de revenants, des meutes de Tenebrae et un grand nombre d'Épidéromanciens jugés définitivement non-humains.

Ressources

De manière évidente, les Cécilites ont du pognon à claquer (à bon escient), des armes à profusion (à utiliser en dernière extrémité), et une formation poussée (le plus souvent en psychologie, avec aussi une bonne dose de tactique de combat). Mais il ne s'agit là que de la partie apparente de l'iceberg.

Ils œuvrent depuis très longtemps, bien plus longtemps que les Marchands de sable. La compilation de leurs opérations est gigantesque. Si gigantesque que, malheureusement, les événements significatifs ont tendance à s'y retrouver noyés, un peu comme dans la liste établie par Mak Attax. On peut y trouver une réponse à n'importe quelle question portant sur l'occultisme (pour peu qu'on la trouve), et souvent des centaines de réponses dont au moins une sera peut-être exacte. Mais ça constitue au moins un bon index.

Les Céciliens ont également la foi. Non seulement ça leur permet de disposer d'une compétence Paradigme (Foi Chrétienne) qui les aide à combattre la démence de la Magie, mais elle leur apporte aussi la dose de courage et l'intégrité qu'on ne rencontre que chez les personnes persuadées d'œuvrer pour le bon côté de la Force. La Nouvelle Inquisition, très récente, est bien plus concernée par les détails du monde occulte — et il faudra bien chercher pour trouver un véritable «bon samaritain» dans ses rangs. La plupart des Céciliens, au contraire, se destinent spirituellement et généreusement à aider les autres et à protéger le monde. Est-ce que ça fait d'eux des héros, ou des fanatiques ? Ça dépend : tu crois qu'ils pensent que t'es un démon ?

Enfin, et c'est sans doute le plus important, les Céciliens disposent du soutien de l'Église Catholique. Peu renseignée sur le surnaturel, divisée et disparate, "combattre les démons incarnés" n'est pas vraiment sa priorité. Mais elle existe dans le monde entier, elle est tentaculaire, et elle veille toujours sur les siens.

Agents Cécilites

Père José Carrillo, spécialiste des ruses de Satan

Le père Carrillo est originaire du Salvador et fut autrefois un des sympathisants de la cause des Sandinistes au Nicaragua. Il passa un long moment à se cacher des Escadrons de la Mort et à prêcher l'espoir auprès des opprimés, jusqu'à ce qu'il tombe un jour sur un village de paysans qui possédait son propre système de protection contre les deux factions. Ils poussaient d'étranges cris, des genres de cris d'oiseaux, et des choses informes et effrayantes descendaient des montagnes et des arbres pour étriper les intrus. Le père Carrillo réussit difficilement à leur échapper, mais lorsque son évêque lui apprit qu'un groupe d'exorcistes venaient d'arriver, il insista pour se joindre à leur expédition dans la jungle. Les exorcistes (de l'Ordre de Sainte Cécile) furent impressionnés par son courage face au Malin et recommandèrent son enrôlement au sein de leur ordre. De son côté, José s'était rendu compte qu'il existait des menaces bien plus grandes que les Contras. Il accepta de rejoindre l'Ordre et s'entraîna comme un taré.

José est surtout spécialisé dans des exorcismes, et il travaille essentiellement en Amérique Latine, mais son bagage culturel et sa compétence l'ont récemment amené à intervenir aux USA. Il suspectait un groupe de trafiquants de drogue de se servir de la Magie noire pour importer leurs produits en Amérique du Nord.

José est toujours un fervent partisan du communisme, mais la politique vient désormais après sa foi. Il n'aime pas tuer des êtres humains et jusqu'à maintenant, il a réussi à l'éviter.

En termes techniques

Personnalité: Taureau. C'est un soldat, capable de surmonter la plupart des épreuves.
Obsession: Le père Carrillo veut éradiquer la présence du surnaturel de la surface de la terre.
Points de Résistance: 65

Stimulus de Rage: L'oppression, en particulier l'usage de la violence comme arme politique.
Stimulus de Peur: (Soi) José a peur de perdre son amour du Christ si sa haine des forces du mal envahit tout son être.
Stimulus de Noblesse : Protéger le monde des artifices du Malin — en particulier le surnaturel.

Corps: 65 (Robuste)
Athlétisme 50%, Judo 55%
Vitesse: 65 (Gracieux)
Esquive 50%, Conduite 45%, Armes à Feu 45%, Initiative 45%
Esprit: 65 (Esprit aiguisé)
Éducation 20%, Remarquer 50%, Contre-mesures Occultes 45%, Paradigme: Foi Chrétienne 60%, Théologie 30%
Âme: 65 (Foi Intense)
Charme 30%, Mensonge 45%, Prière 65%

Paradigme : Foi Chrétienne. Le père Carrillo peut utiliser cette compétence afin d'ignorer les effets d'un échec suite à un Test de Stress contre le Surnaturel. Par contre, il doit accepter en retour de noter un échec permanent en Soi.

Prière : Si le père Carrillo est influencé ou contrôlé par Magie, mentalement ou émotionnellement, un jet de Prière réussi le libère de cette emprise.

Violence:	5 Endurci	2 Fragilisé
Surnaturel:	5 Endurci	1 Fragilisé
Impuissance:	0 Endurci	2 Fragilisé
Solitude:	0 Endurci	0 Fragilisé
Soi:	1 Endurci	1 Fragilisé

Possessions

En plus d'une croix, de la Bible, et d'une flasque d'eau bénite, le père Carrillo emporte en général avec lui deux paires de menottes, une ou deux bombes lacrymogènes, et un couteau de chasse. S'il s'attend à une résistance importante, il s'arme le plus souvent d'un Desert Eagle semi-automatique et d'un MP5, aimablement fournis par l'Église Catholique.



LE TEMPLE DES ELUS DE SATAN

En voilà, un bon exemple d'une cabale sans notion de la réalité de la Magie. Le soi-disant "Temple des Élus de Satan" rassemble en fait une douzaine de crétins d'ados des banlieues du New Jersey qui n'ont rien de mieux à faire que s'habiller en noir, tracer des pentagrammes, écouter du black métal "satanique", et perdre leur temps à faire tourner des tables ou utiliser les tablettes Oui-ja. Comme un nombre incroyable d'autres abrutis aux États Unis, ils se seraient probablement vite lassés, si l'un des leur n'avait réussi à lever le Voile et invoquer vraiment un démon.

HISTOIRE

En 1999, une pseudo-sataniste du nom de Judie Brodie pratiqua pour Halloween un Oui-ja standard dans le cimetière local. Elle fut épatée de se retrouver dans le rôle de l'hôte impuissant alors que son corps se précipitait vers le restaurant de tacos le plus proche et dépensait 60$ en nourriture atrocement épicée, ce que Judy n'aurait jamais fait de son plein gré. Il faut reconnaître qu'elle réussit à garder son sang-froid et à reprendre le contrôle de son corps, pendant que le démon qui la possédait était occupé à engloutir des portions de jalapeños à peine comestibles. Elle demanda à savoir quel "Esprit des abysses" la possédait. Le démon, ravi de jouer le jeu, prétendit s'appeler "Gazadrel . . . euh, seigneur de la gloutonnerie." Gazadrel offrit alors à Judy de lui apprendre à appeler d'autres démons en échange de la possession occasionnelle du corps de la jeune fille pour goûter une fois encore à la vie mortelle. Judy lui fit une contre-proposition : une aide pour invoquer des démons qui ne pouvaient que posséder d'autres personnes. Gazadrel fut partant.

Voici comment Judy Brodie devint la grande prêtresse du Temple des Élus de Satan. Son démon favori, Gazadrel, est en fait l'âme d'une femme perturbée mais non-violente du nom de Lisa Cisneros, morte en 1984. Judy n'est pas au courant de ce détail. Gazadrel lui a appris comment invoquer des démons et les incarner dans les corps d'hôtes volontaires. Très vite, elle fut très occupée à établir des pactes entre ses serviteurs adolescents et les esprits des défunts.

Judy se fait désormais appeler "Rebecca DeGhoule". Elle loue une baraque délabrée où ses fidèles squattent, font la fête, écoutent Marilyn Manson, et adorent le diable. Elle dirige également toute une écurie de démons qu'elle peut contacter et gère quelque chose comme un tableau de tarifs des services rendus.

Les membres du Temple seraient vite devenus l'épicentre d'un énorme merdier surnaturel si "Rebecca" n'avait pas été assez maligne pour étudier l'exorcisme en parallèle à l'invocation. Malgré ça, elle a appelé deux démons qu'elle n'a pas pu contrôler. Dans chacun des deux cas, dès qu'ils eurent possédé un corps, ils s'enfuirent à toutes jambes. L'un d'eux fait partie des Personnes les plus recherchées d'Amérique pour crimes sadiques.

Depuis, Rebecca fait bien plus attention aux corps qu'elle "loue" aux déchus. Elle les enchaîne par exemple avant d'introduire le démon à l'intérieur (c'est cool, disent les ados, qui trouvent que ça ajoute à l'ambiance.)

OPERATIONS

Les mômes acceptent de servir d'hôte à un démon pour une journée en échange de "faveurs de Satan." Le plupart de ces "cultistes" signeraient ce pacte simplement parce que c'est cool, mais Judy a des projets légèrement plus complexes. Elle a découvert toute seule comment exorciser les démons, ce qui lui donne un moyen de pression contre eux (elle se sert d'une croix et d'eau bénite volée ; en fait il s'agit juste de son propre potentiel mystique inné et la force de sa volonté qui le lui permettent, mais on s'en fout, ça fonctionne.). Elle peut

désormais les laisser entrer dans le monde des vivants puis les renvoyer. Les démons reconnaissent que cet arrangement leur fournit des corps pour un minimum d'effort, alors que tenter de la flouer, c'est l'expulsion directe du parc d'attraction.

Judy veut seulement ce que toutes les jeunes femmes de vingt-deux ans légèrement flinguées désirent : des pouvoirs Magiques, un endroit pour crécher, des fringues sympas, beaucoup d'amis, et un moyen facile de faire chier ses parents. Du coup, sa requête la plus fréquente auprès des "démons" qu'elle invoque c'est du fric facile. Elle a du se débarrasser de quelques cambrioleurs démoniaques qui pillaient les drugstores, mais elle connaît un démon qui se fait appeler "Mammon" et qui lui a promis beaucoup d'argent si elle le laisse juste quelques heures avec plein de jeunes filles. Plusieurs des adolescentes satanistes de l'entourage de Judy adoreraient faire l'amour avec un démon ("bien sûr . . . mon maître ténébreux. . . te récompensera . . . à la fin des temps . . . plus vite . . . oui, oui, c'est ça . . . "), et Mammon commença à truquer les courses de chevaux sur lesquelles parie Judy (les chevaux, comme la plupart des animaux, sont effrayés par les humains possédés; un petit « Bouh » au bon moment et le vainqueur est tout trouvé.)

RESSOURCES

Assez peu. Environ deux mille dollars. Un très joli coupé rien qu'à elle (la plaque d'immatriculation est "D G00L".), une maison délabrée. Des liens avec une poignée de démons dont les désirs sont fastoches à satisfaire, comme une obsession pour la cuisine mexicaine épicée, ou des ados délurées, ou encore ce pauvre crétin qui veut juste s'assurer que la demeure qu'il a bâti de ses mains ne sera jamais modifiée ou rasée.

Rebecca est la ressource la plus importante du Temple— en fait sa capacité à exorciser les démons. Sans ça, ça fait un bail qu'ils auraient pris le dessus. Jusqu'à présent, ses "amis" ont réalisé un travail admirable en tempérant leurs appétits, mais c'est juste parce qu'ils n'ont pas réussi à annihiler les âmes de leurs hôtes (Mouais, à deux exceptions près.)

MEMBRES DU TEMPLE DES ELUS DE SATAN

REBECCA DEGHOULE, " LEADER SATANISTE"

Judy Brodie/Rebecca DeGhoule est une jeune femme perturbée qui a trouvé l'équivalent occulte de jouer avec des allumettes.

EN TERMES TECHNIQUES

Personnalité: Rebecca agit en Lion parfait : elle est suffisante, arrogante et méprisante envers les autres, qui passent cependant leur temps à obtenir son approbation.
Obsession: La Magie. Rebecca a toujours trouvé l'occultisme irrésistible.
Points de Résistance: 50

Stimulus de Rage: Quiconque la sous-estime ou la traite en inférieure.
Stimulus de Peur: (Impuissance) Rebecca a très peur de se montrer sentimentalement ou émotionnellement faible.
Stimulus de Noblesse : Indépendance. Rebecca croit que les gens devraient être libre d'agir comme bon leur semble (tant qu'ils ne lui marchent pas sur les pieds).

Corps: 50 (Mince)
Danse 25%, Athlétisme 15%, Bagarre 15%
Vitesse: 50 (Agile)
Esquive 30%, Conduite 15%, Initiative 25%,
Armes à Feu sans Permis 1%
Esprit: 50 (Enfant précoce)
Éducation 15%, Remarquer 15%,
Histoire Occulte15%
Âme: 80 (Hypersensible)
Charme 15%, Faire la Loi autour de Soi 40%, Mensonge 40%, Invoquer des Démons et les Renvoyer 60%

Violence:	2 Endurci	2 Fragilisé
Surnaturel:	4 Endurci	0 Fragilisé
Impuissance:	1 Endurci	1 Fragilisé
Solitude:	0 Endurci	1 Fragilisé
Soi:	1 Endurci	0 Fragilisé

POSSESSIONS

Rebecca a acheté récemment un revolver Colt Viper et un fusil de chasse à doubles canons sciés (il contient deux balles, calibre 20, dégâts maximum de 60).

THURSTON JOSEPH "T. JOE" WALTERS, APPRENTI "SATANISTE"

Thurston "T. Joe" Walters vient du même type de banlieue moyenne que Rebecca, et ses compétences et caractéristiques peuvent servir de base à une bonne moitié des membres du Temple des Élus de Satan.

T. Joe a été le petit ami de Rebecca presque une semaine entière, quand elle n'était encore que Judy. Il ne s'est pas remis à 100% de s'être fait jeter, mais a joué le "bon copain", en espérant secrètement qu'ils finiraient de nouveau ensemble. Et puis, elle a eu cette révélation "sataniste", et tout a changé.

T. Joe ressent un plaisir masochiste à être possédé par des démons, et sa propension à servir d'hôte lui a valu une certaine influence dans le Temple des Élus de Satan. Il a commencé à réfléchir à l'idée d'invoquer lui-même certains démons, afin de passer ses propres pactes avec les « forces infernales ». Pour l'instant, il en a trop la trouille, mais il rêve de diriger le Temple à la place de Rebecca, histoire de lui montrer qui commande vraiment . . .

Comme de nombreux "membres" du T.E.S, T. Joe vit chez ses parents mais passe une grande partie de son temps dans la maison que Rebecca utilise comme temple.

EN TERMES TECHNIQUES

Personnalité: T. Joe est par nature un suiveur, mais il est avide de l'admiration et du respect qui vont avec le statut de leader.
Obsession: Lui-même.
Points de Résistance: 50, mais il s'enfuit dès qu'il est blessé, frappé avec une arme, ou subit plus de 10 points de dégâts.

Stimulus de Rage: Quiconque pointe du doigt un aspect des plus déplaisants de sa personnalité (genre : "t'es rien qu'un gros nul.")
Stimulus de Peur: (Impuissance) Se faire choper par ses parents et jeter du domicile familial.
Stimulus de Noblesse : T. Joe se montre presque aussi amical et gentil avec les gens qui l'admirent, qu'il est envieux et amer envers ceux qui le méprisent.

Corps: 50 (Jeune et en bonne santé)
Athlétisme 20%, Récupérer d'une Énorme Cuite 40%, Bagarre 20%
Vitesse: 50 (Agité)
Esquive 50%, Conduite 15%, Initiative 25%,
Tirer des Lancer Francs 25%

Esprit: 50 (Naïvement Cynique)
Éducation 15%, Remarquer 15%,
Culture des Groupes de Rock Satanistes 40%
Âme: 50 (Volonté Vague)
Charme 15%, Mensonge 30%, Faire Vaguement Peur 30%

Violence:	0 Endurci	0 Fragilisé
Surnaturel:	3 Endurci	1 Fragilisé
Impuissance:	0 Endurci	1 Fragilisé
Solitude:	0 Endurci	1 Fragilisé
Soi:	0 Endurci	1 Fragilisé

Possessions

En dehors d'une môche veste en cuir et de la vieille voiture de son père, pas grand-chose.

Josie Reed, Parasite Sataniste

On raconte qu'il y a un groupe de dingues en banlieue qui a une maison où on peut squatter. Tout ce qu'il y a à faire c'est écouter leurs conneries au sujet de l'adoration du diable.

C'est ce que Josie Reed a entendu dire. Ça lui paraissait mieux que dormir sous un pont ou se prostituer. Depuis qu'elle "a voué son âme à Satan" elle a compris que c'était un peu plus que ça — il se passe vraiment quelque chose d'étrange ici, des lettres ensanglantées suintants sur les murs, des tables qui bougent toutes seules et plein d'autres trucs bizarres. Josie évite d'être "chevauchée" par les démons, ce que recherchent plutôt les autres satanistes. Ce qui leur donne une bonne raison pour la mépriser, même si sa vie dans la rue les intimide un peu. Ils ont passé un pacte tacite. Josie s'occupe de la maison, s'assure que personne ne s'y intéresse trop, jette les bouteilles de bière et les assiettes en papier à la poubelle, et s'occupe de ceux qui sont sur le point de péter les plombs durant les cérémonies. En échange, elle peut squatter ici aussi longtemps qu'elle le veut et gratter quelques sous sur l'argent donné à Rebecca par les démons.

Il y a 3 à 5 autres jeunes comme Josie qui vivent dans le Temple. Certains se sont laissés posséder, d'autres (comme Josie) se montrent réticents. Pourtant tous se battront pour défendre leur maison. Et quoi qu'il arrive, ils n'appelleront pas la police.

En termes techniques

Personnalité: Josie est timide, introvertie et renfrognée. Elle a fui une famille violente et n'a pas trouvé une vie meilleure dans la rue. Elle n'aime ni Rebecca, ni le Temple, mais elle déteste encore plus les autres choix qui s'offrent à elle.
Obsession: Josie n'a aucune obsession.
Points de Résistance: 40

Stimulus de Rage: Quiconque tente de lui faire du mal.
Stimulus de Peur: (Impuissance) Devoir retourner dans sa famille.
Stimulus de Noblesse : Josie protège les gens comme elle — des gens sans espoir.

Corps: 40 (Maladive)
Bagarre 40%, Athlétisme 15%,
Vitesse: 50 (Crispée)
Fuir Comme si l'Enfer Était à Tes Trousses 30%,
Esquive 50%, Conduite 15%,
Initiative 40%
Esprit: 50 (Sens de la Rue)
Éducation 15%, Remarquer 45%
Âme: 50 (Énervée)
Faire Pitié (Charme) 30%, Mensonge 30%

Violence:	2 Endurci	2 Fragilisé
Surnaturel:	2 Endurci	2 Fragilisé
Impuissance:	1 Endurci	1 Fragilisé
Solitude:	1 Endurci	1 Fragilisé
Soi:	1 Endurci	0 Fragilisé

Possessions

Josie porte sur elle et à tout moment un énorme couteau de cuisine.

PNJ (NIVEAU URBAIN)

Jim Smith

"Jim Smith", c'est ce qui est écrit sur son permis de conduire. Si on regarde de beaucoup plus près, on voit que c'est un faux super bien fait.

"Jim" est également connu sous les noms de "Tom," "Godfrey," "Totubo," "Jonah," "Boumediene," "Kongorese," "George," "Franklin," et "Ambidwile" pour n'en citer que quelques uns. Il souffre d'une maladie mentale très particulière. Un psychiatre a diagnostiqué autrefois un Trouble de Personnalités Multiples, mais un psychologue affirma que c'était un "affabulateur compulsif". Le neurologue appelé en renfort affirma que la lésion au cerveau de "Jim" était un bon repère pour y situer le sens de l'identité. Puis le patient échappa à leur surveillance et ils durent continuer leurs querelles sans son aide.

Jim n'a aucune identité fixe. Soit il ne peut pas se rappeler de son passé, soit il ment à ce sujet avec une totale et apparente sincérité. Son accent à son arrivée dans un établissement médical de l'Arizona semblait indiquer qu'il était originaire d'Afrique du Nord, mais depuis, il a démontré sa capacité à utiliser diverses manières de parler. Une personne le verra comme un immigrant clandestin soudanais, fuyant les services d'immigration qui le soupçonnent d'être un membre d'Al Quaïda. Pour un autre, il sera le pompiste de la station locale qui a toujours vécu là. Ou un touriste canadien. Ou un spécialiste en contre-insurrection de la CIA. Ou un vendeur de chaussures en vacances. Ou encore un pilote d'hélicoptère des Nations Unies, cherchant à savoir ce que les USA cachent dans la Zone 51.

Parfois, il garde la même identité quelques jours. Parfois il reste le même face à une seule et même personne. Personne ne sait d'où il vient, ni qui il est, mais si tu l'observes assez longtemps, tu constates qu'il est habitué aux problèmes. Il sait manipuler avec facilité de nombreuses armes, de la machette aux armes à feu. Lorsqu'il croyait être un homme de main du Cartel de Cali, il fit preuve de beaucoup de compétence et de sophistication dans ses techniques de torture.

Les gens impliqués dans le milieu de l'occultisme en seront encore plus étonnés. Les incidents Magiques ne semblent parfois pas du tout le perturber. Sans doute à cause de ses passés illusoires où de telles choses sont courantes. Peut-être parce qu'il est terriblement endurci dans sa « véritable » personnalité (si une telle chose existe). Ou alors il est un agent de la Renonciation et ne le sait pas (ou ne s'en souvient pas, ou refuse de le révéler).

Si vous lui parlez d'occultisme, Jim s'inventera probablement un passé occulte. Il pourra être téméraire, incroyable ou même comporter quelques fragments de vérités. Mais ce ne sera pas celui de l'homme qui se cache derrière ces multiples masques.

En tant que PNJ, Jim peut être une source géniale de rumeurs et de mauvais conseils. Chaque fois que tu auras placé une parcelle de vérité vérifiable derrière l'écran de fumée, Jim deviendra un puzzle irrésistiblement attirant pour les joueurs.



En termes techniques

Personnalité: Variables au quotidien, mais en général très sûr de lui.
Obsession: Jim n'a aucune obsession.
Points de Résistance: 60

Stimulus de Rage: Être obligé de faire quoi que ce soit.
Stimulus de Peur: (Violence) Les aiguilles.
Stimulus de Noblesse : Peut importe qui il est, Jim prend toujours soins des anciens.

Corps:	60 (Maigre) Bagarre 45%, Athlétisme 25%, Course 20%
Vitesse:	60 (Nerveux) Esquive 30%, Conduite 30%, Jouer avec un Arme à Feu 40%, Initiative 50%
Esprit:	60 (Précis) Éducation 25%, Remarquer 45%, Parler Arabe 35%, Parler Anglais 45%, Parler Français 20%, Parler Swahili 50%
Âme:	60 (Crédible) Charme 60%, Mensonge 60%

Violence:	? Endurci	? Fragilisé
Surnaturel:	? Endurci	? Fragilisé
Impuissance:	? Endurci	? Fragilisé
Solitude:	? Endurci	? Fragilisé
Soi:	? Endurci	? Fragilisé

Possessions

Quelques vêtements, un peu de blé, une arme de poing discrète.

Notes

Lorsqu'il doit effectuer un Test de Folie, tu peux décider de l'échec ou du succès selon soit sa *persona* du moment soit ce qui convient le mieux à l'intrigue.

Utilise sa compétence de Mensonge seulement lorsqu'il affirme quelque chose que sa personnalité actuelle considère comme un mensonge. Ce qu'il tient pour vrai dans ses identités illusoires ne peut être considéré comme un mensonge.

MOLLY WILSON, DÉCOMPRESSIONISTE

Molly, chauffeur de taxi entre deux âges, sillonne la ville. Elle se dit elle-même "décompressioniste," et la meilleure partie de son job consiste à ramener des gens de l'aéroport. Elle tient en particulier à être là lorsque quelqu'un revient de voyage ou a vécu une quelconque expérience, car elle est alors la première à entendre son histoire. Molly croit que dans cette première narration, celui qui raconte est encore plongé dans son expérience et parle d'une chose encore réelle pour lui. En narrant ces événements, il clôt cette expérience et la transforme en histoire. La prochaine fois qu'il parlera de son voyage, ce ne sera plus qu'une anecdote. Il n'y a que dans le taxi de Molly qu'il en fait une relation depuis un point de vue interne et non externe.

Molly croit que ce processus de transformation d'une expérience en une histoire relève de la Magie. Pour elle, la course en taxi depuis l'aéroport représente un espace liminal, un parcours initiatique symbolique du cœur de l'expérience à sa conclusion naturelle : l'anecdote. En tant que conductrice du véhicule durant le processus, Molly joue donc un peu le rôle d'un chaman ou d'un guide — pour ensuite emporter une petite portion de cette expérience avec elle.

Molly n'a pas vraiment eu de contact avec l'Underground. Elle est autodidacte, et étudie obsessionnellement les

pratiques Magiques des peuples pré-industriels, puis elle trouve dans sa propre vie leurs analogues contemporains. Son projet de phase de décompression en taxi l'occupe depuis maintenant deux ans, mais elle pourrait éventuellement passer à une autre forme originale de recherches Magiques.

Il est possible que Molly devienne une Adepte ou un Avatar quelconque. Son intérêt pourrait la mener à une cabale locale, et son métier de chauffeur de taxi avec ce don pour faire parler les gens pourrait devenir utile à pas mal de personnes, les bonnes comme les mauvaises.

EN TERMES TECHNIQUES

Personnalité: La sorcière du village. Autrefois, Molly aurait été brûlée en place publique pour sa manière de penser et d'agir. C'est une étrangère dans son propre pays, son esprit n'évolue pas dans le monde profane des gens qui l'entourent.
Obsession: Molly croit que la Magie est un faisceau de comportements qui peut être attribué à n'importe qui, n'importe quand. Par l'étude des pratiques Magiques des peuples anciens, elle essaie de redécouvrir et recréer le faisceau qui pourra transformer sa réalité.
Points de Résistance: 35

Stimulus de Rage : Les railleries . Elle se met en rogne lorsque quelqu'un l'insulte, ou prend pour cible un personne qu'elle connaît, avec ironie et cruauté.
Stimulus de Peur: (Solitude) Tout échec important ou retour de flammes dans sa quête menace de la condamner à une vie terne, banale, seule avec ses espoirs.
Stimulus de Noblesse : Les immigrants. Elle travaille avec de nombreuses personnes étrangères et essaie de les aider à s'adapter à cet endroit.

Corps: 35 (Discrète)
Athlétisme 15%, Bagarre 15%, Yoga 35%
Vitesse: 60 (Réactive)
Esquive 15%, Conduite 55%, Initiative 35%
Esprit: 50 (Déterminée)
Anthropologue Autodidacte 50%, Dissimulation 20%, Remarquer 45%
Âme: 75 (Empathique)
Charme 40%, Mensonge 35%, Dîtes-Moi Tout 45%

"Dîtes-Moi Tout" : Molly pousse tout de suite les gens à s'ouvrir à elle et à lui parler de leur vie. Elle ne cherche pas à découvrir leur intimité, mais ils la traitent comme une personne de confiance et partagent leur vécu facilement et avec plus d'émotion qu'ils ne le feraient en dehors.

Violence:	0 Endurci	1 Fragilisé
Surnaturel:	0 Endurci	0 Fragilisé
Impuissance:	0 Endurci	1 Fragilisé
Solitude:	1 Endurci	0 Fragilisé
Soi:	1 Endurci	0 Fragilisé

POSSESSIONS

Molly garde une petite bombe de spray au poivre sous le siège à côté d'elle, lorsqu'elle conduit son taxi. Elle fait aussi brûler de l'encens quand elle est seule dans sa voiture.

DUCS
(NIVEAU GLOBAL)

DIRK ALLEN, IVROGNE NOTOIRE

Résumé: sous un air de vieux pochetron râleur se cache la déchéance consommée d'un esprit autrefois brillant. Dirk débuta très jeune une carrière d'auteur fantastique, et plus il écrivait des histoires étranges, plus les gens aimaient ça. Malheureusement il ne pouvait confiner le surnaturel dans ses écrits. Il ne voulait pas seulement écrire de nouveaux romans. Il voulait raconter la vérité et, en 1963, il s'engagea dans une démarche de "recherche de faits" en Amérique du Sud. Emmenant avec lui sa première femme, il s'initia à une chose qui selon lui ressemblait au croisement improbable entre le culte traditionnel d'Orixa et les croyances de Papouasie.

Son épouse revint du Brésil avec une étrange maladie qui la tua un an plus tard. Par la suite, Dirk écrivit un roman — en fait un récit légèrement romancé de cette monstrueuse expérience — intitulé «La Bombe A de Dieu» (1965) qui suscita un fort succès critique et populaire. Il se mit aussi à boire beaucoup. À la mort de sa femme, il fut interné dans un asile psychiatrique pendant quelques temps.

À sa sortie, il vécut en Californie, où il fréquenta Jerry Garcia et Timothy Leary (du moins c'est ce qu'il dit). Puis il se remaria, déménagea en Louisiane, et s'engagea sur la voie de la Dipsomancie, sous la houlette d'un mage taré et ivrogne nommé "Dr. Vilaine Bouche". Son roman «Le plus Grand des Secrets» (1970) contenant certains éléments autobiographiques, il fut poursuivi par les cultes sud-américains. Probablement pour les fuir, il partit pour Chicago, où il écrivit «Défuntes Prostituées du Ciel Occidental» (1973) à la suite d'un divorce difficile. Ce roman représenta son plus grand succès financier, et on en fit un film de série B « Chasseurs de Sorcières » en 1990.

Une gloire éphémère, une fortune gaspillée, plus son alcoolisme galopant ont fait d'Allen un prédateur. Il sait que la boisson le tue. Il a sacrifié une poignée d'acolytes naïfs attirés par sa réputation et consumé leurs âmes afin de rester en vie. Actuellement, il est à la recherche d'un Rituel qui lui permettra de transférer son âme dans un corps plus jeune et en meilleure santé.

Dirk Allen vit aujourd'hui à Austin, du moins c'est ce qu'affirme sa déclaration d'impôts. Il possède également des appartements à Seattle et New York. On l'a récemment vu dans le show-télé «Selena !» à Chicago, mais en général il évite Windy City comme la peste ou comme une clinique de désintoxication.

EN TERMES TECHNIQUES

Personnalité: Allen est égocentrique et cynique. Sa curiosité a tué la première femme qu'il a aimé, et la seconde est partie avec leur fille lorsqu'elle réalisa qu'il se fichait d'elles. Il ne sait pas où se trouve son enfant (qui devrait avoir 20 ans aujourd'hui). Parfois, dans un instant de sobre lucidité, il repense à sa petite fille et se dit qu'il voudrait la retrouver. Mais ce sentiment disparaît rapidement.
Obsession: Dirk est obsédé par l'idée de transgresser les lois de la réalité grâce à la Magie.
Points de Résistance: 30

Stimulus de Rage: Quiconque aborde le sujet de sa première femme risque fortement de se prendre une bouteille de 'sky en travers de la tronche.
Stimulus de Peur: (Soi) Allen est terrifié à l'idée que son passé puisse le rattraper. Il a laissé beaucoup de rancune derrière lui et craint qu'un jour on vienne lui demander des comptes.
Stimulus de Noblesse : Il ferait n'importe quoi pour continuer à écrire, car il considère que cela représente le seul acte de valeur de

sa vie gâchée. Il parvient aisément à rationaliser les pires atrocités comme nécessaire à la pérennité de son art.

Corps: 30 (Ravagé)
Athlétisme 15%, S'enfuir 30%,
Bagarre 30%
Vitesse: 50 (Rapide)
Esquive 50%, Conduite 20%, Armes de Poing 40%,
Initiative 50%, Discrétion 40%
Esprit: 60 (Le cerveau confit dans l'alcool)
Éducation 25%, Remarquer 50%,
Rumeurs Occultes 50%, Occultisme50%
Âme: 80 (Étrangement sympathique)
Charme 50%, Mensonge 50%, Magie: Dipsomancie
65%, Écrire 65%

Violence:	2 Endurci	2 Fragilisé
Surnaturel:	10 Endurci	2 Fragilisé
Impuissance:	2 Endurci	3 Fragilisé
Solitude:	0 Endurci	2 Fragilisé
Soi:	4 Endurci	4 Fragilisé

Possessions

L'objet que Dirk chérit le plus est le mug dans lequel Richard Nixon buvait son café lorsqu'il donna son autorisation pour l'opération qui mena au Watergate. Il l'emporte partout avec lui et s'en sert pour récupérer des charges moyennes de Dipsomancie.

Dirk possède également une tasse faite dans le crâne d'un moine capucin. Elle appartenait autrefois à Lord Byron, puis à Gabriele D'Annunzio. Elle représente son mug de secours, qu'il garde dans un lieu secret, mystiquement protégé (c'est vrai que c'est pas évident d'aller au bar du coin pour demander "Hé Roger, remplis donc mon crâne de vin").

Pour assurer sa protection, Dirk porte en général un pistolet, s'il peut en trouver un facilement (il voyage le plus souvent en avion, il n'est donc armé qu'à Seattle, New York, ou Austin). Il préfère des revolvers du type Colt Viper et Redhawk.

SELENA RAMIREZ, REPORTER D'INVESTIGATION

L'adorable et agressive star du câble dans le talk-show «Selena !» est un miracle de culot et de technologie cosmétique. Faux seins, vraie blonde, mais avec un cerveau, sans oublier une équipe sans scrupule prête à tout pour obtenir un scoop — même si pour cela il faut le fabriquer.

En général, elle préfère couvrir des histoires réelles. Elle est toujours hantée par le fantôme de l'intégrité, et puis ça revient moins cher que de devoir en inventer une soi-même. Elle s'intéresse désormais à l'occulte, poursuivant la voie ouverte par le super score d'audimat de l'une de ses premières émissions. Elle avait fourré son nez dans ce qu'elle ne pensait être qu'une simple affaire d'adultère de la part d'un politicien, et tomba sur un kidnapping et une tentative de meurtre qui déboucha sur un procès grotesque (le politicien avait été enlevé par un Duc qui projetait de le "juger" devant un jury, et de le pendre. Il voulait ensuite utiliser son cadavre pour fabriquer une Main de Gloire, pour remplacer sa vieille qui commençait à être presque entièrement brûlée.) Elle avait obtenu quelques images dramatiques (et inexpliquées), trouvé une audience intéressée par l'occultisme, et reçu la visite du Monstre (celui qui avait été engagé pour voler la Main de Gloire du Duc — probablement par Alex Abel). Maintenant elle poursuit réellement cette voie, ce qui peut faire d'elle une alliée ou une ennemie pour tes joueurs, selon ta campagne.

En termes techniques

Personnalité: Bélier. C'est une arriviste, mais elle peut ne pas le montrer.
Obsession: Les étrangetés de la nature. Selena est née avec six doigts à chaque main et chaque pied, mais elle a depuis fait enlever ces doigts en trop. Merci, la chirurgie !
Points de Résistance: 60

Stimulus de Rage: Racisme. Même si elle fait peu de cas de son héritage ethnique, elle reste sensible aux stéréotypes.
Stimulus de Peur (Impuissance) : Les chiens. Elle a été méchamment mordue quand elle était petite et depuis, elle a une peur bleue de chiens.
Stimulus de Noblesse : Selena croit profondément en la liberté de la presse — et pas seulement parce que son job en dépend.

Corps: 60 (S'exerce comme une malade)
Détourner l'Attention Grâce à ses Implants Mammaires 45%,
Athlétisme 15%, Bagarre 30%
Vitesse: 50 (Vive)
Esquive 35%, Conduite 15%, Initiative 25%,
Courir avec des Talons Aiguilles 30%
Esprit: 50 (Curieuse)
Éducation 20%, Histoire du Bizarre 25%, Reportage d'Investigation 45%,
Âme: 60 (Agressivement Empathique)
Charme 45%, Mensonge 45%

Violence:	2 Endurci	2 Fragilisé
Surnaturel:	1 Endurci	1 Fragilisé
Impuissance:	0 Endurci	0 Fragilisé
Solitude:	0 Endurci	0 Fragilisé
Soi:	0 Endurci	0 Fragilisé

Possessions

En plus d'une pléthore de caméras high-tech et d'équipement d'enregistrement, Selena possède une jolie voiture de sport et une immense garde-robe. Elle détient également une copie du Malleus Maleficarum qui décrit le rituel nécessaire pour fabriquer une Main de Gloire (elle l'a récupéré en même temps que la Main de Gloire, mais comme elle ne voit pas son importance et n'en a jamais fait mention, personne ne sait qu'elle l'a.)

SEIGNEURS DE NIVEAU COSMIQUE

LE MONSTRE

Rien n'est sûr en ce qui concerne le Monstre. Certains ne croient même pas à son existence, ce qu'il doit sans doute apprécier. Cependant, ceux qui disposent de la motivation et du pouvoir suffisant pour suivre sa piste — et les compétences pour survivre à cette quête — s'accordent en général sur les points suivants:

- Le Monstre est très puissant, compétent et, avant tout, un dangereux équarrisseur.
- Il change à volonté de sexe et d'apparence. Un jour il ressemble à Mike Tyson, et le lendemain à Michelle Pfeiffer.

- Quelle que soit sa forme, il garde une voix rauque. Un léger tintement l'accompagne souvent.
- Il se déplace beaucoup, mais semble vivre (certains diraient "établir sa tanière") à Chicago.
- Les personnes qui cherchent à en savoir plus meurent dramatiquement en général.
- Il, elle, ou ça, hait Dirk Allen mais sans pourtant vouloir sa mort; le Monstre trouve bien plus satisfaisant de voir Allen se tuer à petit feu.

Personne ne sait vraiment ce que le Monstre veut. Il y a environ deux ans, il a éliminé une équipe de six tueurs d'Alex Abel. Depuis ce jour, le milliardaire et l'artisan de la chair semblent avoir trouvé un terrain d'entente, fondé essentiellement sur l'idée que ni l'un ni l'autre ne pourra avec certitude tuer son adversaire, les deux sachant très bien que l'autre deviendrait une source de gros problèmes en cas de tentative d'assassinat sur sa personne.

Bien sûr, le Monstre possède un pacte similaire avec les Marchands de sable. Il accepte de garder ses activités dans l'ombre et, en retour, les Marchands de sable le laissent tranquille. À quelques rares occasions, ils ont approché le Monstre pour qu'il les aide à refaçonner le visage et l'identité d'un agent (Gerlinde Unger, membre du cabinet des Marchands de sable — et Avatar de l'Hermaphrodite Mystique —a passé un arrangement privé avec le Monstre : ne jamais s'opposer à son statut d'Incarnat. Elle n'en est pas trop satisfaite mais cela vaut mieux que de l'affronter.)

Le doux tintement qui accompagne le Monstre provient d'une série de fines chaînettes de métal attachées à divers points de son torse. Chaque fois qu'il a besoin d'une charge, il n'a qu'à arracher une des chaînes liées à ses multiples piercings. Quelle que soit la forme qu'il prend, les chaînes restent.

Ce qui rend le Monstre doublement dangereux, c' est qu'il est un Avatar en plus d'être un puissant Adepte. Son Archétype est l'un des plus difficile mais aussi des plus puissants : l'Hermaphrodite Mystique.

Aucune caractéristique n'est fournie pour le Monstre. Comme le Comte de Saint-Germain, le Monstre est impossible à arrêter, imbutable, presque omnipotent, un élément de narration, et une légende vivante. Utilise-le en tant que tel.

JEETER, ETRANGE VIEUX DUC

Lorsqu'on parle de Jeeter, les gens ont deux types de réactions. Personne ne sait laquelle est la plus appropriée.

Le premier groupe affiche mépris et dégoût. Ce qui est compréhensible: Jeeter est un vieux poivrot incohérent vêtu de vieilles sapes sales et puantes. Ses yeux ont sûrement été bleus à un moment, mais aujourd'hui, ils sont si jaunis et injectés de sang que ça devient difficile à dire. Il porte une longue barbe mal taillée et de longs cheveux en bataille, il est crasseux, couvert de tâches de nicotine et d'autres reliefs moins identifiables. Quant à ses dents, vaut mieux pas en parler.

Jeeter parle tout le temps, se pète la gueule toutes les trois minutes et agit en général comme un véritable schizophrène. Il peut faire quelques tours mineurs, ce qui attire à lui de gentils nouveaux sur la scène occulte, mais ils s'éloignent souvent au bout de quelques semaines (ou mois), dégoûtés.

La seconde réaction que déclenche Jeeter provient d'occultistes plus expérimentés qui remarquent que pour une vieille loque décatie, Jeeter se balade beaucoup dans le milieu. Dirk Allen a passé une nuit à Austin autour d'une bouteille de Moscatel avec Jeeter, s'est tiré tôt le lendemain pour se tailler à New York — juste pour apercevoir le vieux Jeeter allongé sous une pile de vieux journaux devant son appartement.

En termes techniques

Personnalité: La personnalité de Jeeter est un véritable puzzle.
Obsession: Avec toute la ténacité dont est capable son esprit brisé, Jeeter s'accroche à sa passion qui consiste à comprendre la nature mystique sous-jacente à la réalité.
Points de Résistance: 30

Stimulus de Rage : Quiconque se moque du Clergé Invisible en sa présence verra le mauvais côté de Jeeter.
Stimulus de Peur : (Violence) Jeeter a purement et simplement très peur de la violence.
Stimulus de Noblesse : Jeeter est compatissant avec ceux qui sont dans la merde, en particuliers les gens normaux pris dans des intrigues mystiques. Malheureusement, il est bien loin de représenter une figure rassurante.

Corps: 30 (Épave)
Athlétisme 15%, S'enfuir 30%, Bagarre 15%
Vitesse: 60 (Agité)
Esquive 45%, Conduite 15%, Se Cacher 30%, Initiative 30%
Esprit: 30 (Ruiné)
Éducation 15%, Remarquer 15%,
Occultisme 30%
Âme: 80 (Comme d'une épave de voiture, on ne peut en détacher le regard)
Avatar: Le Pèlerin 70%, Charme15%, Mensonge 15%, Magie: Entropomancie 30%

Avatar: Le Pèlerin. Le pèlerinage de Jeeter consiste à atteindre une connaissance mystique parfaite. Sa compétence d'Avatar est Se Cacher.

Violence:	2 Endurci	5 Fragilisé
Surnaturel:	8 Endurci	3 Fragilisé
Impuissance:	2 Endurci	4 Fragilisé
Solitude:	3 Endurci	2 Fragilisé
Soi:	0 Endurci	0 Fragilisé

Notes

Comme la plupart de ceux qui ont voulu suivre les deux voies (Avatar et Adepte) Jeeter est fou. En plus de ces comportements aberrants, il a une grave phobie des armes. En voir une le pousse à s'enfuir aussitôt.

Possessions

En dehors d'un bâton, d'une soucoupe (sur laquelle est écrit "Vétéran de guerre, un petit quelque chose s'il vous plaît "), et un chapeau à larges bords, Jeeter ne possède rien d'autre que les fringues sur son dos.

TINA LOVAC, AUTOMATE CURIEUX

Pour comprendre l'entité connue sous le nom de Tina Lovac, (ou Ruth Hunter) il faut commencer par accepter le fait que Shpresa Dmitrijevic était très, très bizarre. Ce qui n'est pas très surprenant : quand elle était encore une jeune fille, son étrange père a envoyé un escadron d'étranges animaux mécaniques afin de la kidnapper au milieu de la nuit dans la maison de sa mère. Il l'éleva aussi bien qu'il le put (c'est-à-dire pas très bien) et lui enseigna tout ce qu'il savait (pas grand chose en fait, en dehors de la Magie mécanique) avant d'être soudainement (et mystérieusement) tué par des personnes (ou des entités) inconnues. Shpresa s'enfuit en Autriche, où elle rencontra un bel-Jâtre dont elle tomba follement amoureuse. Elle rêvait de mariage lorsqu'elle découvrit que tout ce qu'il lui avait jamais dit n'était que mensonges. Il s'enfuit à toutes jambes avec une balle de.22 dans la hanche suite à la terrible scène qu'elle leur avait faite, à lui et son amant homo.

Shpresa avait dix neuf ans.

Jusqu'à sa mort (en 2001, Shpresa avait cinquante neuf ans), elle exerça les métiers de cambrioleuse, pilleuse de

tombes, agent de renseignement pour Israël (mais, elle pensait travailler pour le KGB). Elle dépensa beaucoup de temps, d'efforts, de sang et de sueur à découvrir des secrets et à essayer de trouver sa voie dans un labyrinthe de mensonges. Elle n'est jamais allée vraiment très loin.

Mais Shpresa Dmitrijevic n'était pas du genre à abandonner. Ses vieilles artères l'empêchaient de faire elle-même son boulot de terrain depuis quelques années, mais elle réussit cependant à réunir suffisamment de statues de Xipe Totec (le dieu aztèque du printemps, souvent représenté portant la peau d'un être humain écorché et sacrifié en son nom) pour réaliser un automate qu'elle nomma "Traïlac.". Traïlac n'était pas très intelligent, mais il avait de vraies qualités: si Shpresa tuait et écorchait quelqu'un, Traïlac pouvait endosser la peau et ressemblait alors beaucoup au défunt.

Grâce à ce terrible talent, le 1er avril 2000, Traïlac entra dans le Bletchley Park Museum et en ressortit avec l'une des trois dernières machines Enigma encore en état de marche (ces machines étaient utilisées par les Nazis pour encoder leurs messages durant la Seconde Guerre Mondiale. La capture et l'utilisation de la machine Enigma de Bletchley Park permit de raccourcir la durée de la guerre en Europe d'au moins deux mois.)

Ce fut très simple pour Shpresa et Traïlac de prendre la place d'un certain Dennis Yates. Une fois ceci accompli, Shpresa démonta Traïlac et utilisa les statues de Xipe Totec pour réaliser un nouvel automate, en y incluant également deux éléments de la machine Enigma (il se trouve qu'elle n'avait besoin que de deux engrenages pour réunir une charge majeure. Drôle de truc, la Mécanomancie.)

Donc, une charge majeure issue de l'Enigma, d'autres conséquentes apportées par les statues, plus les charges mineures dues à ses nombreuses heures de travail, devaient suffire à créer un automate des plus impressionnant. Mais Shpresa alla bien plus loin. Elle lui fit don de sa mémoire.

De toute sa mémoire.

Lorsque l'œuvre majeure de Shpresa — nommée "Istina Lovac"— sortit de sa torpeur, Shpresa était allongée dans un coin, balbutiante, ayant oublié même comment parler, qui elle était et tout ce qui la rendait humaine. Istina Lovac accomplit alors la première tâche pour laquelle elle avait été fabriquée: elle tua avec délicatesse et écorcha sa créatrice, tannant sa peau et posant une fermeture éclair le long de la colonne vertébrale. Istina Lovac fut créée avec la carrure de Shpresa, juste à la bonne taille et aux bonnes mensurations. Lorsque "Tina" (comme elle fut appelée communément dans sa ville natale de Liverpool) enfilait son manteau de Shpresa, elle ressemblait parfaitement à une femme d'environ soixante ans, au visage sévère et aux yeux noisettes, avec de long cheveux gris en liberté (Tina ne les relève jamais de peur qu'on aperçoive la fermeture éclair dans son dos.)

Durant ses missions, Istina Lovac dépèce en général quelqu'un afin de bénéficier d'un nouveau déguisement. Ce n'est cependant pas un processus rapide. Même avec l'avantage de posséder des outils intégrés, il faut bien quatre-vingt dix minutes pour écorcher entièrement quelqu'un. Bien sûr, Istina s'est rendue compte qu'il est bien plus rapide de ne récupérer l'enveloppe de peau qu'à partir de la taille. Il faut alors un peu moins d'une heure, et en bonus, ça ne laisse apparaître aucune trace dans le dos. Si elle est vraiment pressée, elle peut juste retirer les bras et la tête en une vingtaine de minutes.

Une peau, quelle qu'en soit la taille, n'est endossable qu'une journée, deux au mieux avant de commencer à pourrir. Istina peut empêcher ça en nettoyant et en tannant la peau, mais ça prend du temps. De plus, à moins que l'enveloppe ne soit celle d'une femme mince d'1m70, l'effet final est bizarre : les peaux trop grandes se rident et pendent, les trop petites lui donnent l'air de sortir d'un lifting raté.

Lorsqu'elle n'est pas confiné dans une enveloppe humaine, Istina Lovac est un automate remarquablement adaptable. Elle peut se transformer et prendre une grande variété d'apparences, se pliant par endroit, étirant d'autres parties. Elle peut s'étendre jusqu'à prendre la forme d'une sorte de serpent de treillis de fer et d'acier flexibles, atteignant 20 cm dans sa plus grande largeur (qui correspond à l'une des statues de Xipe Totec) et d'environ six mètres de long. Elle peut ramper et se faufiler dans de petits espaces et frapper d'un coup de queue, fouettant plusieurs adversaires en même temps. Ou une sorte d'entrelacs métalliques, d'environ 15cm de profondeur, 60 cm de large et 1m50 de long, qui ressemble vaguement à ce banal matériau industriel qui pend aux murs de certains immeubles. Ou (l'un de ses favoris) une roue de 50cm de rayon et environ 15cm de large. Sous cette forme, elle peut se déplacer à un bon 50 Km/h (naturellement, si elle transporte quelque chose, la roue s'agrandit.) Elle dispose également d'une collection de peaux à la bonne taille, tannées, dont celle d'une femme irlandaise de 23 ans connue sous le nom de Ruth Hunter.

Tina recharge ses batteries grâce à l'énergie cinétique. Chaque fois qu'une partie d'Istina Lovac est touchée suffisamment fort pour subir au moins un point de dégâts à cause d'un impact, elle gagne un jour entier d'énergie. Si quelqu'un lui occasionne 18 points, elle bénéficie de 18 jours d'autonomie (sa recharge maximum issue d'une attaque au couteau est de 5 jours car ce type d'armes coupe. Pour un objet lourd et tranchant, comme une épée, une hache ou une lance, ce maximum passe à 10 jours. 30 jours pour une balle.).Elle subit quand même les dégâts, ce qui rend son existence pour le moins précaire.

Cet automate flexible, puissant, dangereusement mortel a été créé dans un but essentiel et primordial : découvrir la vérité.

Istina Lovac n'est pas humaine — et ne ressemble même pas à un être humain. Elle est aussi intelligente qu'un humain, et possède une conscience, mais son sens moral et son empathie sont au niveau de ceux d'un protozoaire. Si on lui laisse assez de temps, elle pourra peut-être développer des émotions (ou du moins les mimer de façon convaincante), mais pour le moment les sentiments humains restent une énigme pour elle et sa compréhension de ceux-ci est peu fiables. Elle passe outre, trompant son monde pour plonger dans les mystères du Prieuré de Sion, découvrir la vérité sur les Templiers, et établir la véritable identité de Jack l'Eventreur.

Tenant compte de ses capacités, Tina a déjà trouvé beaucoup de choses en peu de temps, bien que sans intuition humaine, il est difficile de discerner la vérité d'une simple croyance ou d'un mensonge absolu. Dans le milieu occulte, certains savent que Tina peut accomplir beaucoup de choses mais qu'elle ne s'intéresse qu'à échanger des connaissances contre d'autres connaissances. Les Marchands de sable et la Nouvelle Inquisition sont bien conscients que Tina possède de grandes connaissances mystiques et sait très bien découvrir les secrets sur les gens, les lieux et les choses. Ils n'ont par contre aucune idée de sa véritable nature. Un autre automate — natif de Chicago et appelé Ivan Stahl — sait qui est vraiment Tina, mais ignore tout de ses activités meurtrières qui ont permis sa réussite.

Elle souhaite rejoindre les États-Unis afin de découvrir la vérité sur l'assassinat de JFK et la Zone 51, sans doute lorsqu'elle aura compris les mystères de l'histoire des mérovingiens en France ou voyagé jusqu'en Turquie pour se rendre compte si le culte du Vieil Homme de la Montagne est toujours vivace, ou visité la Russie à la recherche de Baba Yaga et de la vérité sur l'explosion de Tunguska.

En termes techniques

Personnalité: Comme le M. Spock de Star Trek, mais sans le moindre sens de l'humour. Ou de la philosophie. Ou de la propension à ne pas gâcher des vies humaines.
Points de Résistance: 120

Corps: 120 (Puissant)
Éviscérer 80%, Athlétisme 80%, Engrenages 40%

Vitesse: 120 (Inhumainement rapide)
Esquive 60%, Conduite 50%, Initiative 80%, Discrétion 90%
Esprit: 85 (Perspicace)
Briser les Codes 70%, Effraction70%, Éducation 50%, Recherches en Bibliothèque 60%, Remarquer 85%, Lire les Hiéroglyphes 30%, Lire le Latin 50%, Lire le Sanskrit 50%, Parler Serbo-croate 70%, Parler Anglais 50%, Parler Allemand 40%, Parler Russe 35%, Espionnage 60%
Âme: 55 (Non émotive)
Mensonge 55%, Magie: Mécanomancie 55%, Se Faire Passer Pour Shpresa Dmitrijevíc 50%, Se Faire Passer Pour Une Autre Personne Ecorchée 40%

Éviscérer : Il s'agit bien sûr d'une compétence de combat au corps à corps. Istina Lovac cause des dégâts à mains nues gérés comme ceux d'une arme à feu. Sans une enveloppe de peau (ou si elle la perce pour faire jaillir des lames de ses avant-bras) elle ajoute un bonus de +3 points de dégâts.

Possessions

Une petite bicoque dans les faubourgs de Liverpool avec une cave secrète contenant toutes sortes d'outils. De nombreux livres volés et un beau butin.

PERSONNAGES GENERIQUES

OFFICIER DE POLICE

Tu n'auras pas forcément besoin d'un officier de police bien détaillé ; mais juste de quelqu'un qui apparaîtra rapidement dans l'histoire. Donc voici à quoi ressemble un policier en uniforme prêt à harceler, questionner ou poursuivre tes PJ. Deux de ces gars peuvent représenter un vrai défi pour des PJ non-orientés vers le combat, alors utilise-les avec précaution. D'un autre côté, des personnages plus expérimentés (ou plus dangereux) se débarrasseront de tels policiers sans difficultés. Si cela se produit trop souvent, lance dans leurs pattes un flic au dessus de la moyenne — surtout qu'ils croient que tous les policiers sont du même acabit...

En termes techniques

Personnalité: Vierge. Servir et protéger.
Obsession: Aider les personnes qui en ont besoin.
Points de Résistance: 50

Corps: 50 (En bonne condition physique)
Athlétisme 35%, Contenir un Suspect 45%
Vitesse: 50 (Agile)
Conduite 20%, Esquive 20%, Armes de Poing 40%, Initiative 35%
Esprit: 50 (Alerte)
Éducation 20%, Remarquer 40%, Autorité 20%
Âme: 50 (Aspect Sévère)
Charme 20%, Mensonge 20%, Bon Flic/Mauvais Flic 40%

Violence:	4 Endurci	0 Fragilisé
Surnaturel:	1 Endurci	0 Fragilisé
Impuissance:	1 Endurci	0 Fragilisé
Solitude:	1 Endurci	0 Fragilisé
Soi:	1 Endurci	0 Fragilisé

INSPECTEUR DE POLICE

Issu de la promotion dans les rangs des flics de la rue, ils doivent en général (mais pas toujours, hum) leur carrière à leurs capacités et leurs compétences. Ils sont plus orientés enquête que le flic de patrouille, et parfois négligent un peu leur condition physique.

Si tu penses que les PJ vont avoir de nombreuses interactions avec les forces de police, il sera probablement utile de développer un de ces détectives. Tu peux également les mettre sous pression en leur collant aux basques un enquêteur perspicace, ou les laisser respirer un peu si celui-ci n'est pas très compétent.

En termes techniques

Personnalité: Lion. T'es sur mon territoire ici. Ok ? Souviens-t'en.
Obsession: Punir les coupables.
Points de Résistance: 50

Corps: 50 (Fast-Food et Café)
Athlétisme 25%, Maîtriser un Suspect 45%
Vitesse: 50 (Prêt à bondir)
Conduite 20%, Esquive 15%, Armes de Poing 40%, Initiative 25%
Esprit: 60 (Acéré)
Éducation 20%, Remarquer 45%, Autorité 25%
Âme: 60 (Lit en toi comme dans un livre ouvert)
Charme 20%, Mensonge 20%, Interroger un Suspect 50%

Violence:	4 Endurci	0 Fragilisé
Surnaturel:	1 Endurci	0 Fragilisé
Impuissance:	1 Endurci	0 Fragilisé
Solitude:	1 Endurci	0 Fragilisé
Soi:	1 Endurci	0 Fragilisé

CRIMINEL

Lorsqu'il te faut un adversaire aux compétences modestes — un cultiste, un agent de sécurité, un braqueur, ou autre — ce profil devrait faire l'affaire. Il est a peu près équivalent à un PJ peu porté sur le combat, et ne représentera une menace pour le groupe de PJ que s'ils sont en supériorité numérique.

En termes techniques

Personnalité: Hein, de quoi ?
Obsession: Charcuter
Points de Résistance: 50

Corps: 50 (Costaud)
Athlétisme 30%, Castagner 30%
Vitesse: 50 (Rapide)
Conduite 15%, Esquive 20%, Armes de Poing 30%, Initiative 25%
Esprit: 40 (Une seule idée à la fois)
Éducation 15%, Remarquer 30%
Âme: 40 (Simple)
Charme 15%, Mensonge 20%, Intimidation 30%

Violence:	1 Endurci	0 Fragilisé
Surnaturel:	1 Endurci	0 Fragilisé
Impuissance:	1 Endurci	0 Fragilisé
Solitude:	1 Endurci	0 Fragilisé
Soi:	1 Endurci	0 Fragilisé

CHAPITRE QUATORZE

GERER UNE PARTIE

Traditionnellement, être meneur de jeu, ça veut dire que tu dois trouver un lieu pour jouer, décider de la date, ramener les boissons (en général bourrées de caféine pour maintenir la tension et l'attention des joueurs), et parfois même les pizzas. Mais il faut bien sûr aussi préparer une histoire, truffée d'énigmes bien ficelées, de menaces effrayantes et de dangers surnaturels.

Rien n'a changé. On ne peut rien faire pour toi en ce qui concerne l'accueil, mais voici quelques trucs pour t'aider à assumer ton rôle de meneur de jeu.

LES BASES DE LA NARRATION

La première compétence dont le MJ doit faire preuve est sa capacité à raconter. En un clin d'œil, tu pourras tricher avec les règles, effacer une erreur dans la continuité de l'histoire et t'en sortir grâce a des ficelles scénaristiques éculées. Mais, tu ne peux pas tricher avec ta capacité à décrire les choses et les situations.

Tu incarnes les sens des joueurs et, jusqu'à un certain point, leur mémoire. Toutes leurs expériences naissent de tes mots ; tu mets en scène les répercussions de toutes leurs actions. C'est à la fois beaucoup de responsabilité et de pouvoir, deux choses que tu dois gérer pour devenir un bon meneur. Jetons un coup d'œil aux différents domaines dont tu vas te servir pour établir les bases d'une bonne narration — bref, comment bien raconter une histoire (Note que l'interprétation des PNJ est traitée un peu plus loin dans ce chapitre.)

LA VOIX

Si tu décris une super scène baignée dans une douce lumière avec une voix normale, les joueurs réagiront d'une certaine manière à cette situation. Si tu présentes la même scène avec une voix basse, gutturale dans laquelle pointent colère et sarcasmes — tu peux t'attendre à des comportements totalement différents de leur part. De même, décrire un horrible crime d'une voix blasée et monocorde enlèvera à la scène l'impact qu'elle aurait pu avoir avec une voix fébrile et un ton sérieux et lourd (fais gaffe à pas t'enrouer en changeant ta voix si t'es pas habitué.)

LE VOCABULAIRE

Ne t'arrête pas nécessairement au premier mot qui te vient à l'esprit ; cherche le plus approprié, celui qui rend le sens exact de ce que tu veux dire. Après tout, un grand nombre de gens sont "grands." Mais le personnage est-il "flasque" ou "musclé" , "gros" ou "immense"? Chacun de ces mots a un sens différent et crée une image mentale différente. Un égout "suintant", "gluant" ou "huileux" a bien plus de cachet que s'il est simplement "humide."

LES AIDES DE JEU

Supposons que tu sois joueur et que ton personnage vient de mettre la main sur les notes du dément Dr. Lowenstein. Qui t'aidera le plus à te plonger dans l'histoire : un meneur qui te résume ce qu'elles contiennent ou un meneur qui te tend une poignée de feuilles gribouillées que tu peux réellement lire ? La première option crée un

fossé entre le joueur et l'événement qu'il vit. La seconde l'en rapproche considérablement. C'est vrai que la préparation d'aides de jeu prend du temps, mais ça en vaut toujours la peine.

LES IMAGES

Attrape des ciseaux et découpe des journaux, magazines ou même ces catalogues qui pourrissent ta boîte aux lettres. Trouve des images représentant des maisons, des immeubles, des parcs, ce que tu veux, et sers-toi ce celles-ci pour permettre aux joueurs de visualiser certaines scènes durant la partie.

LE RYTHME

Ta façon de décrire les choses affecte le rythme de la partie. Une description basique et rapide d'un lieu ou d'une personne n'attirera pas l'attention des joueurs. Une description plus détaillée, avec un ton et une voix insistant sur l'importance de l'événement, et tu les verras carrément froncer les sourcils.

Le rythme joue également un rôle important pour maintenir une sensation de pression et de suspens. Les descriptions des combats seront le plus souvent rapides, précises et brutales, balancées avec une voix tendue. Si tu racontes calmement comment se comportent leurs adversaires, les coups portés, les feintes, etc., ben, ça ne ressemblera pas à une bagarre. Mais plutôt à un stage de management. Un mauvais stage de management.

Autrement dit : si les personnages traversent une ancienne usine abandonnée, cherchant des preuves que d'odieux rituels ont eu lieu ici la nuit d'avant, tu peux décrire ça avec un ton lent et une voix basse, avec plein de détails pour en faire ressortir l'atmosphère. S'ils se précipitent dehors, poursuivis, parce qu'ils sont arrivés au milieu du rituel, décris-leur la scène avec rythme et moins de détails.

DES DESCRIPTIONS POUR TOUS LES SENS

L'ouïe et la vue seront les premiers sens sollicités par le meneur de jeu, ce qui est normal. Mais ne néglige pas les autres sens. La température peut t'aider à développer une ambiance (un cimetière la nuit peut paraître très frais pour la saison ; l'appartement d'un séducteur sera chaud et étouffant.) Les odeurs donnent des indices ("tu te souviens de ce doux parfum de citron sur les draps ensanglantés ? Sûrement de l'eau de Cologne, le type en portait.") Le toucher est une sensation personnelle et intime, et peut être très efficace ("tu tâtonnes dans le noir le plus complet, tes mains tombent sur quelque chose …un bras peut-être, mais la peau est si sèche et tannée qu'elle s'effrite sous tes doigts, puis une chose tiède et collante suinte sur tes mains…tu entends soudain ce cri rauque . . .")

LE NOMBRE DE DETAILS

Les détails c'est bien, donc plus y en a mieux c'est …euh, non, pas nécessairement. Si les personnages se trouvent dans une bibliothèque, ça ne sert à rien d'énumérer tous les livres. Choisis les bons détails sur lesquels attirer leur attention. Si le but de la scène consiste à faire naître un sentiment de peur et d'attente, parle des ombres, des soupirs, peut-être de l'odeur douceâtre de décomposition et ainsi de suite. Mais s'il s'agit de leur laisser un moment pour discuter des éléments de leur enquête, la phrase "vous vous retrouvez autour d'un bon dîner aux chandelles" peut suffire. Tu peux ajouter le tintement des couverts en argent et la délicieuse odeur de cuisine, tout ça, c'est de l'extra. Noyer les joueurs sous une profusion de détails ralentit le rythme de la partie, aussi sûrement que le manque de détails la rend aride et peu crédible (pas de panique. La différence entre "trop" et "trop peu" est plus large qu'on ne le pense. Elle varie également d'un groupe à l'autre, selon les aspirations des joueurs et du meneur de jeu. Même si c'est pas encore parfait, tu t'amélioreras avec l'expérience.)

LE BIAIS PSYCHOLOGIQUE

Tout le monde ne remarque pas les mêmes différentes choses, car l'observation passe par le filtre de nos attentes et de nos intérêts. Voici une technique à utiliser à chaque fois, car il faut toujours se rappeler que tu joues le rôle des cinq sens des personnages — et ceux-ci sont fortement influencés par l'état mental. Si tu décris un appart' à un vrai marginal, tu insisteras sur l'aspect bordélique: le tas de factures pas payées sur la table basse, des verres et des tasses vides, des cendriers pas vidés, une litière qui pue, etc. Un ancien Béret Vert, d'un autre côté, notera une paire de lourds bougeoirs (armes potentielles), le câble du téléphone par terre, mal fixé (de quoi étrangler facilement un mec), et la porte entrouverte des chiottes (une embuscade ?). Un autre remarquera tout de suite le genre de facture que le propriétaire reçoit, ses choix de décoration, ou même le Feng shui des lieux (magie chinoise fondée sur la position des objets).

MAUVAISE NARRATION

Tout comme il existe des techniques utiles pour atteindre et perfectionner un bon récit, il y a également des pièges et des erreurs à éviter. Dont ce qui suit.

DESCRIPTION "EN TERMES DE JEU"

Honte à toi si un jour tu t'entends prononcer une phrase du type : "son score de Corps est de 79 et il brandit une tronçonneuse dans ta direction,". Ne décris jamais les personnages ou les créatures en termes de jeu. Rien de moins crédible qu'une histoire dans laquelle transparaissent les mécanismes de jeu.

Les règles et les caractéristiques sont des conventions, des outils pour modéliser des capacités. Plutôt que de décrire l'outil, décris ce qu'il représente. "il s'agit plus d'une brute que d'un homme, la poignée de la tronçonneuse disparaît dans une main aussi grosse qu'une boule de bowling." Ne dis pas que le PNJ possède une grande érudition ; dis qu'il utilise des mots compliqués, ou place-le dans un environnement académique (une bibliothèque de collège, un musée, un bureau bourré de livres).

LES CONTRADICTIONS

Si la mairie se trouvait à l'est de la ville la dernière fois que les PJ s'y sont rendus, il vaut mieux qu'elle ne soit pas à l'ouest la prochaine fois. Si "Marcia" était la sœur aînée d'un des personnages à la dernière partie, qu'elle ne devienne pas sa sœur cadette dans la suivante. C'est pas si difficile ; si un personnage, un objet ou un lieu est assez important pour que les joueurs y prêtent attention, tu dois les rendre cohérents dans ta description. Si ce n'est pas le cas, tu peux négliger certaines erreurs, surtout si ça ne change rien à l'histoire générale ("Non, elle a toujours été côté ouest. Fais pas chier. J'ai dit 'ouest' la dernière fois. Bon, on peut continuer maintenant?")

Un bon moyen d'éviter ces problèmes, c'est de conserver des notes. Pas forcément des pages bourrées de détails ; quelques mots-clefs ou quelques phrases sur des lieux ou personnes importants suffiront pour rester cohérent dans leurs descriptions.

Répétition et généralisation

Si tes personnages déboulent dans l'appartement d'un sataniste et que celui-ci est couvert du sol au plafond de pentagrammes et de bougies, ça aura de quoi les effrayer, ouais, la première fois. Mais si les prochains appartements ressemblent encore à celui-ci, ça devient banal. Sois pas feignant. Sans doute l'un d'eux sera totalement vide: aucune décoration, pas de télé, ni étagères, juste un matelas au centre de la pièce (mais un matelas couvert de traces de sang séchées, de mouches et d'asticots). Un autre cultiste aura un appartement entièrement décoré de tournesols, de tissu Vichy rose, et d'ours en peluche. Mais lorsqu'ils ouvriront le joli coffre à jouet en bois, les PJ découvriront la collection de crânes de chats évidés.

N'oublie pas que la tension et le suspens reposent sur l'inconnu. Si les joueurs devinent à quoi ressemble un lieu ou une personne dès ta première phrase, t'auras du boulot pour arriver à les surprendre.

PERSONNAGES POUR LE MENEUR

Tous les personnages que les PJ rencontrent ne sont interprétés que par un seul acteur, toi. Te voilà avec une certaine pression sur les épaules, car c'est important de rendre chaque PNJ mémorable et différent. D'où deux aspects à considérer : interpréter et approfondir le personnage. On va aussi parler un peu des caractéristiques et de la manière de rendre des PNJ plus costauds mais pas trop.

INTERPRETER

La manière d'incarner des personnes différentes ne dépend que de toi. Les éléments de base d'interprétation des PNJ sont le discours, le langage du corps, les accessoires, et les images.

Le discours

L'outil le plus commun du meneur de jeu, c'est sa voix. Si tu as des talents d'acteur de radio et peux passer du murmure sexy de l'ingénue au grognement brutal du brigand, il y a bien moins de chance pour que les joueurs les confondent. Les accents fonctionnent si tu sais les imiter; sinon, cela aura surtout un effet comique (ça peut le faire pour rendre ridicule un PNJ.)

Si tu n'as pas trop confiance en ta capacité à imiter des voix, le choix des mots est tout aussi important. Si un personnage s'exprime toujours avec des phrases courtes et sèches qui suivent strictement les règles de la grammaire ("Sur quelle personne suis-je accusé d'avoir tiré ?") et une autre parle vulgairement et avec des mots d'argot ("et, l'voilà qu'y m'bouscule. J'sors mon flingue, hein, et maintenant, c'est qui le trou du cul, hein, mec ?' et là y fait dans son froc . . .") alors une fois de plus, il sera facile de les différencier.

Le langage du corps

Les gens s'appuient essentiellement sur la vue. Tu peux essayer de prendre des expressions différentes selon les personnages (mais, une fois de plus, ça devrait être réservé à un PNJ comique si tu n'es pas sûr de toi) mais le langage du corps est tout aussi important. Un homme de main empoté et au regard voilé ne fera pas la même impression qu'un étudiant animé de tics nerveux ou un policier qui, assis en face de toi, te regarde droit dans les yeux sans broncher.



Les accessoires

Certains MJ aiment utiliser des accessoires (un éventail, une cigarette, un faux pistolet, un chapeaux ou un châle). Ça peut devenir très efficace, employé de manière appropriée (et si tu ne casses pas le rythme pour changer sans arrêt de costume et d'accessoire à chaque phrase). A toi de voir, mais un conseil. Ok, on sait, t'es sans doute trop intelligent pour qu'on te le dise mais, on sait jamais qui va acheter ce livre: ne te sers pas d'une arme véritable, couteau ou revolver ou autre, en tant qu'accessoire ! Ne le fais pas, c'est une source d'emmerdes.

Les images

Dégote une série de visages intéressants, mais évite des célébrités trop reconnaissables. Associe chacun à un personnage récurrent de ta campagne. À cette image, tu colles une carte de référence, avec le nom et une petite description du personnage. Maintenant les joueurs pourront associer un visage et un nom. Tu peux même leur laisser cette image comme un genre d'indice visuel. Ils étudieront ce visage, visualiseront la personne, et peut-être même poseront les différentes photos sur un tableau pour noter les liens qui les unissent.

La profondeur du personnage

Les joueurs n'interprètent qu'un seul personnage, mais il le font (espérons-le) en profondeur. Ta tâche est différente. Puisque tu diriges de nombreux personnages, tu peux moins approfondir la personnalité de chacun d'eux. Après tout, l'histoire reste en permanence centrée sur les PJ; tes personnages ne bénéficient que de quelques minutes d'attention par partie. Mais donne-leur le meilleur que tu puisses leur donner. Pour gérer facilement cette responsabilité, sépare-les en PNJ mineurs et PNJ majeurs.

Les PNJ Mineurs

Les personnages mineurs ne sont pas seulement des bouche-trous. Ça signifie que tu dois décider de ce qu'il faut noter à leur sujet et comment le montrer aussi rapidement et clairement que possible. Si le personnage est un procureur qui va renseigner les PJ sur des hommes qui les ont attaqués ("la phrase 'un détestable manque de remords' revient très souvent dans son casier judiciaire. . .") pas besoin de savoir quoi que ce soit sur ses relations familiales ou ce qu'il a mangé au déjeuner (sauf s'il mange salement et que sa cravate en témoigne); tout ce que tu as besoin de savoir est ce que le procureur a appris sur ces pourris, et la manière dont il va le dire (ou le cacher). C'est peut-être un dur, avec une bonne dose d'humour noir. Peut-être qu'il est nouveau à ce poste et se montre très nerveux, intimidé à l'idée de se retrouver impliqué (même de façon limitée) dans cette affaire. Peut-être est-il désabusé et blasé (il a déjà vu bien pire).

Les PNJ Majeurs

Pourtant, ajouter trop de détails aux PNJ mineurs ne sera jamais vraiment un problème. Un piège plus dangereux et à éviter consiste à sous-détailler les personnages majeurs. Tu dois porter une plus grande attention et plus d'effort à l'interprétation de ces PNJ récurrents, en particulier les principaux adversaires ou les alliés des PJ.

Ces personnages doivent avoir un sens. La meilleure performance d'acteur du monde ne sauvera pas un personnage sans aucune consistance. Il ne suffit pas de savoir ce qu'un personnage fait ; tu dois savoir pourquoi il le fait. La motivation est une donnée critique. La trame établie pour les PJ peut s'avérer très utile ici; passions et échelle de folie peuvent enrichir le PNJ (mais ne te laisse pas enfermer dans des mécanismes de jeu. Ils servent surtout pour les PJ; ne t'embête pas à effectuer des tests de folie pour un PNJ, ce sont de simples créatures que tu peux rendre tarés à souhait tant que ça va dans le sens de l'histoire.)

Alors que la campagne progresse, tes personnages rencontrent divers antagonistes et alliés. Un bon moyen de rendre rapidement une campagne insipide consiste à créer sans effort des ennemis sans saveur. C'est vrai pour des personnages mineurs, mais encore plus pour les PNJ importants.. Si tous les adversaires sont des bandits en costard et au sourire grinçant (style "John Travolta") ou des sadiques rusés et hypernerveux (genre "Joe Pesci"), ils vont être très vite barbants et interchangeables. C'est pareil si chaque allié est aimable, idéaliste et bègue (du genre "Jimmy Stewart") et chaque méchant est cultivé et mégalomaniaque (à la "Jeremy Irons"), la meilleure des intrigues et des combats spectaculaires ne masqueront pas un sentiment de déjà-vu.

Chaque personnage majeur doit avoir un but et des motivations uniques. Comment réagiront tes joueurs lorsqu'ils comprendront que leur ennemi veut conquérir le monde pour le sauver ? ("Nous ne pouvons dicter les opinions qu'en contrôlant la masse des ignorants, nous assurant ainsi que la prochaine Ascension donnera un Archétype positif — et non une icône sexiste et dégradante!") D'un autre côté, comment se sentiront-ils si une aide précieuse leur est offerte par un dangereux tueur en série? ("Lorsque j'ai réalisé que la Magie était réelle, plus aucune autre proie ne pouvait. . . me satisfaire. Vous pouvez comprendre la tentation d'un défi, non?")

Tu dois apporter à tes joueurs un bon moment et un véritable défi; mais ce n'est pas pour autant qu'ils doivent tout considérer comme étant dans la poche. Si Unknown Armies se centre sur le développement des personnages, tu dois leur donner des gens intéressants avec lesquels interagir.

Les caracteristiques des PNJ

Tes PNJ devraient disposer de compétences et de caractéristiques comme les PJ, mais tu n'as pas besoin d'utiliser les mêmes règles de création pour leur donner vie. Libre à toi de les doter de compétences supérieures à 55%, de caractéristiques dépassant les 70%, de scores de compétences supérieurs aux scores de caractéristiques. Attribue-leur simplement des chiffres qui te paraissent corrects.

Des PNJ trop balezes

Fais attention de ne pas créer de personnages bien meilleurs que les PJ. C'est parfait pour un ennemi principal, quelqu'un contre lequel ils vont devoir réunir toutes leurs ressources. Mais cela devient vite ennuyeux pour eux si un de leurs alliés passe son temps à les sortir d'affaire et finit par leur donner un complexe d'infériorité. Dans le style, ça te plairait d' être la Miss Moneypenny d'un James Bond ? Hum.

Exemple très simple avec une petite frappe de base. Si tu veux lui filer un score de Corps élevé, une bonne compétence de Ravalage de Tronche, et une autre encore meilleure de Tir Sans Permis, vas-y. Mais colle-lui une faiblesse. La plus évidente sera un Esprit bas (ou Âme) ce qui le rend crédule et permet de le rouler. Peut-être est-il obnubilé par une pensée, ou bien court-il très lentement et il sera facile de lui échapper. Bref, ce personnage devient un défi pour les PJ (il leur est supérieur en combat) mais il n'est pas imbattable (à cause de sa faiblesse qu'ils peuvent découvrir et exploiter).

MAITRISER LE DEBIT

Horreur et suspense, encore plus que les autres genres, exigent un rythme maîtrisé. Si c'est trop lent, les joueurs assimileront facilement les informations, et si les éléments horrifiques deviennent trop familiers, ils perdront de leur impact ("et ben, faut croire que des têtes volantes et hurlantes, c'est pas si terrible.") d'un autre côté, si le rythme est trop rapide les joueurs se sentiront impuissants et inutiles : ils n'auront pas le temps de réaliser ce qu'ils sont censés comprendre. ("Effrayés" c'est bien ; "totalement impuissants" c'est mal. Si tes potes cherchent un loisir passif, ils ont qu'à se vautrer devant la télé et Papa Schultz. Comme ça, même pas de personnages à créer.)

DES OUTILS POUR LE RYTHME

Tu disposes de deux outils pour contrôler ce rythme. La narration et l'intrigue. Supposons : tu décides que les joueurs doivent avoir une chance d'échapper à l'Indicible Inéluctabilité et puissent rassembler quelques indices, et donc commencer à comprendre de quoi il retourne. Supposons également que, quoi que cela soit, ça les traque à travers le réseau d'égouts de New York.

Pour ralentir les choses, utilise le mode narratif, tout ce que t'as à faire c'est de ne pas décrire chaque instant de la poursuite. Ils essaient de s'échapper ? Laisse-les penser qu'ils y sont parvenus quelque temps. Ils se trouvent toujours dans les sombres tunnels qui relient les stations, mais au moins, ils ne sentent plus ce souffle glacé sur leur nuque. Ils vont probablement poser des questions sur l'endroit où ils se trouvent, puis ils vont discuter ensemble. Une fois qu'ils ont fait le tour de ce que tu voulais qu'ils réalisent (mais rien de plus), ou qu'ils ont passé tellement de temps à "récupérer" que l'ambiance risque de s'effacer, alors dis-leur qu'ils entendent/sentent/voient quelque chose indiquant que la chasse reprend. Si tu te débrouilles bien, dans la poursuite qui suit, tu pourras leur donner de nouveaux indices sur l'horreur qui les traque.

Ralentir le rythme grâce à l'intrigue est bien plus simple. Il suffit de les amener jusqu'à une station de métro (un tunnel d'accès, ou bien vers un égoutier qui pourra les faire sortir dehors). Ils disposent alors de tout leur temps pour parler de ce qu'ils viennent de vivre. Du moins jusqu'à ce que l'intrigue les replonge dans l'action.

La différence entre les deux, c'est le temps subjectif et le temps objectif. Dans un ralentissement narratif, les dix ou quinze minutes pendant lesquelles ils discutent pourra ne représenter que quelques secondes de temps de jeu (dans ce cas, subjectif, tu pourras sans doute leur rappeler la situation dans le jeu toutes les deux ou trois minutes.) En s'appuyant sur l'intrigue, et là on parle de temps objectif — ces quinze minutes de jeu correspondent à quinze minutes de temps réel.

LES HESITATIONS

Les hésitations des joueurs ralentissent considérablement le jeu. Elles surviennent lorsqu'ils (et/ou leurs personnages) perdent un temps fou à débattre des avantages et défauts potentiels de chacune de leurs décisions. C'est presque pardonnable quand s'agit de programmer une longue série d'actions (le meilleur, quand on doit faire un cambriolage dans un JDR c'est le temps passé à le préparer.) Mais lorsqu'ils commencent à trop traîner, quelques commentaires du style "Votre plan, c'est prêt ? Vous passez à l'action, ou quoi ?" pourront les décider. Néanmoins, il n'y a pas de temps à consacrer aux palabres s'ils doivent réagir à une situation. Si un automate de la taille d'une moissonneuse, bardé d'une bonne douzaine de scies circulaires fonce sur eux, pas le temps de discuter, faut se bouger. Si tu demandes à un joueur ce qu'il compte faire et qu'il répond lui aussi par une question pour obtenir des informations complémentaires, considère qu'il est en train de regarder ou d'écouter ce qui se passe afin de récupérer cette information. Au prochain round, tu pourras lui donner sa réponse, à moins que l'automate ne l'ait déjà transformé en viande hâchée. Ça peut paraître brutal, mais c'est un processus d'apprentissage; tu viens d'apprendre au joueur qu'une réaction rapide est préférable à aucune, sous prétexte qu'il cherche celle qui est bonne.

Ça marche dans les deux sens. Ne voit pas ça comme une carte blanche pour échauder les personnages qui hésitent. Ça implique également de récompenser ceux qui agissent vite (là on va parler de " renforcement positif." Tu renforces le comportement de ceux qui suivent le programme.)

LA COMMUNICATION

Une des clefs de la réussite, c'est une bonne communication avec tes joueurs. Ils doivent comprendre, quand ils se retrouvent dans un moment de "repos" qu'ils peuvent baisser leur garde (légèrement) et prendre un peu de recul. Fais leur comprendre que la scène actuelle fait appel à leur "adrénaline" pour qu'ils puissent réagir rapidement et prendre plaisir à ce rythme effréné et à la terreur qui s'en dégage. Fais leur savoir que l'action appropriée à un moment sera probablement la dernière chose à faire à un autre moment. Enfin, indique bien que tu changes de scène.

Ce n'est pas pour autant qu'il te faut brandir de grands panneaux "REPOS" et "DANGER" pour les maintenir dans le bon rythme, hein ? Ah non, sûrement pas. Tu dois leur communiquer subtilement ces changements, grâce à tes super jeux préférés de voix, de ton et de choix de mots. Si tu décris les choses de manière légère, avec des mots rassurants ("la tension de vos muscles se relâche lorsque l'ouvrier replace la bouche d'égout derrière vous. La lumière du jour vous aveugle presque et un frais courant d'air caresse vos visages.. Vous contemplez la rue, si calme qu'il est impossible de deviner ce qui rampe là en dessous . . . cette chose") ils sauront qu'ils sont passés à la scène suivante. De même, si tu te mets d'un seul coup à parler avec une voix ferme, décrivant des conséquences inattendues, ils vont basculer en mode "réflexes rapides".

Ce n'est pas aussi difficile que ça. Pense aux films et à la manière dont ils gèrent ce genre de scènes: grâce à la musique, au montage, et aux mouvements de caméra. Plus la scène est rapide, bruyante et confuse, plus il est probable qu'elle suscite une notion de danger. C'est la même approche pour mener une partie de JDR, mais on utilise simplement des techniques de narration.

LES TESTS DE COMPETENCE

Beaucoup (voire la plupart) d'actions des PJ ne nécessiteront pas de lancer de dés. Personne n'a besoin d'un jet pour ouvrir la portière de la voiture ou allumer une cigarette. Ça ne fait que ralentir les choses, gêner le rythme et la crédibilité de l'histoire. C'est toi, en tant que MJ, qui impose quand lancer les dés. Si un jet prend une importance dramatique et nécessaire pour déterminer le succès d'une action, alors décide si le PJ lance les dés ou non, s'il possède la bonne compétence. Du coup, un score de compétence de 10% ou 15% prend toute sa valeur ("Thomas, ton personnage possède Escalade à 10%, donc tu parviens automatiquement à grimper par-dessus la clôture barbelée. Les autres lancent un jet d'Athlétisme.")

En gros, les joueurs ne lancent les dés que lorsque le MJ leur demande de le faire. Il peut décider de l'échec automatique d'une action à cause d'une compétence trop basse ou d'une action trop difficile, surtout si l'issue risque d'être fatale. Le MJ peut aussi accorder des succès automatiques si cela va dans le sens de l'intrigue.

LES NIVEAUX DES TESTS

Les défis proposés impliquent différents niveaux de difficulté.

TESTS MINEURS

Si tu possèdes une compétence appropriée à 15% ou plus, tu réussis automatiquement. Tu peux lancer les dés pour vérifier s'il s'agit d'un magnifique succès ou s'il est plus marginal, mais dans le fond, l'action est réussie.

TESTS MOYENS

Un peu plus difficiles. Le joueur doit lancer les dés. Si le résultat est inférieur à sa compétence, il a remporté un vrai succès. Si celui-ci est compris entre son score de compétence et celui de la caractéristique correspondante, ce n'est plus que d'un succès marginal.

TESTS MAJEURS

Les plus durs. Tu dois simplement obtenir un résultat inférieur au score de compétence. Tous les Tests de combat et de Magie font partie de cette catégorie.

UTILISER LE SYSTEME DE LOGIQUE FLOUE POUR LES TESTS DE COMPETENCE

Ces trois niveaux de Test reposent dans UA sur le système de règles dit de "logique floue". Il s'agit d'une extension du traditionnel système dit de logique booléenne qui introduit un degré d'incertitude dans l'attribut vrai ou faux d'une variable. Considérons l'analogie suivante: si tu n'as pas de cheveux, on dit que tu es chauve. Si tu as deux ou trois cheveux, tu seras toujours considéré comme chauve. Il n'existe pas une limite où, en ajoutant un seul cheveu, tu cesses d'être chauve. Par contre il existe une zone grise, un chevauchement entre chauve et chevelu, même s'il s'agit de deux contraires.

La logique floue, c'est des maths appliquées aux zones grises.

Dans le cadre de jeu d'UA, ça signifie que chaque Test de compétence présente certains éléments qui le désignent comme mineur, moyen et majeur tout à la fois. Ton job consiste à déterminer à quel niveau on se trouve actuellement. Jusqu'à un certain point, cette approche limite le besoin de "truquer" des lancers de dés pour le bien des joueurs ou de l'histoire, car tu peux adapter le type de jet selon la nécessité du moment.

Chaque niveau comporte cinq aspects : menace, temps, conséquences, spécialisation, et tension. Ce sont eux qui te guident dans ta décision finale.

Il n'y pas de règles pour utiliser cette information. Si un Test présente trois aspects mineurs et un seul majeur, tu peux décider qu'il s'agit d'un Test majeur même si l'option mineure semble avoir plus de poids. On ne te demande pas non plus de te référer à cette liste chaque fois qu'il faut lancer les dés. Il s'agit plus d'un outil et d'instructions pour t'aider à conceptualiser les trois niveaux de Test. Une fois ces idées assimilées, tu te fieras à ton instinct (mais si, mais si) pour prendre ta décision.

ASPECTS MINEURS DES TESTS

- Le personnage ne perçoit aucune menace immédiate.
- Il n'y a aucune limite de temps pour accomplir l'action.
- Aucune conséquence prévisible en cas d'échec.
- La spécialisation dans cette tâche n'est pas nécessaire.
- Le succès ou l'échec ne détermine aucune tension particulière.

ASPECTS MOYENS DES TESTS

- Le personnage ne perçoit aucune menace immédiate.
- Il existe une limite de temps, mais elle n'est pas critique.
- Les conséquences d'un échec restent mineures.
- La spécialisation dans cette tâche est utile mais pas indispensable.
- La tension qui résultera de l'échec ou de la réussite de l'action est à prendre en compte mais elle n'est pas si importante que ça.

ASPECTS MAJEURS DES TESTS

- Le personnage perçoit une menace..
- Son temps d'action est dramatiquement limité.
- Les conséquences d'un échec seront fâcheuses.
- La spécialisation dans la tâche est très importante pour sa réalisation
- La tension qui résultera de l'échec ou de la réussite de l'action sera énorme.

GERER LES COMBATS

Le combat bénéficie de règles particulières, ben oui, se battre c'est dangereux, complètement imprévisible et vraiment important. Ces quelques règles supplémentaires servent à le rendre plus excitant et incertain, sans rajouter trop de contraintes ou minimiser les sensations de confusion et de chaos qui s'y attachent.

LES COMPETENCES EXCEPTIONNELLES

Des individus avec des caractéristiques de Vitesse ou de Corps surhumaines — comme les automates et les créatures surnaturelles — bénéficient de certains avantages.

Vitesse. Un personnage dont le score de Vitesse atteint 101% ou plus gagne une action gratuite de combat à placer avant quiconque, et ça à chaque round, puis il réalise ses actions normales de combat. Si plus d'un personnage en combat est dans ce cas, celui qui possède la plus haute Vitesse réalise en premier cette action bonus, suivi par le second, etc. jusqu'à revenir à la séquence d'Initiative normale.

Corps. Un personnage dont le score de la caractéristique de Corps est compris entre 101% et 125% bénéficie d'un bonus de +3 points de dégâts pour ses attaques de corps à corps. Si cette caractéristique dépasse 126%, ce bonus devient +6.

LES POINTS DE RESISTANCE

Tout d'abord : fais toi une fiche avec le résumé des points de Résistance de chacun des personnages. Lorsqu'ils sont blessés, note leur nouveau total et quelques mots sur le type de blessure ("12 points, jambe gauche, coup de hachoir" ou "7 points, corps entier, chute d'une étagère bourrée de livres.") Ne

dis jamais à tes joueurs combien de points de dégâts ils ont subi et combien il leur reste de Points de Résistance.

Les joueurs d'UA comprennent l'état de santé de leurs personnages à travers une description narrative, pas des chiffres. C'est un outil important pour le meneur de jeu, et il faut s'en servir avec précaution.

Mauvais : "elle te tape sur la gueule avec le couvercle de la poubelle... Elle lance un 12 : 3 points de dégâts, plus 3 autres puisque c'est un objet contondant, donc ça fait 6 points."

Bon : "elle s'empare du couvercle d'une poubelle métallique et te le balance à la gueule. Le rebord t'atteint douloureusement au niveau de la pommette et produit un son mat alors que le froid et la douleur envahissent ton crâne."

Dans le premier exemple, celle qui me frappe ne m'effraie pas vraiment ; après tout, ce n'est que six points, il m'en reste quarante-quatre. Ça reste abstrait. Le second me fait réfléchir, parce que je ne sais pas tout de suite si je suis blessé.

Bon, ok, voyons ça : La réaction la plus naturelle pour une personne atteinte en plein visage par un objet en métal, c'est quoi ? Disons qu'en général, ce sera sans doute l'option "j' me barre".

Aux Portes de la Mort ?

Puisque tu décris les blessures avec des mots et non des chiffres, ça devient important de donner aux joueurs des indications sur leur état de santé. Quelqu'un réduit à moins de 20 points de résistance doit le ressentir dans tout son être — il a mal à la tête, sa vision se trouble, ses poumons le brûlent à cause de l'hyper-ventilation, voici quelques signes directs de son état. En-dessous de 10 Points de Résistance, il doit savoir avec certitude qu'il est proche de la mort. Mais même s'il n'est blessé que par une arme légère (comme un couvercle de poubelle), il doit y avoir un saignement, des nausées, peut-être un sifflement dans les oreilles, une certaine confusion, etc.

Souviens-toi que le système est fait pour rendre les combats rapides et dangereux. Si les joueurs s'en plaignent, demande leur combien de fois ils pensent pouvoir recevoir une balle dans le buffet et continuer à se battre, ou combien de coups de batte de baseball, ils sont prêts à encaisser avant de penser à se casser.

Tricher

L'autre avantage de gérer toi-même les Points de Résistance des PJ , c'est qu'il devient plus facile de sauver leur peau si tu enchaînes des lancers de dés particulièrement ravageurs. Par exemple, un des joueurs possède un score de Corps de 60, ce qui le rend plutôt balèze. Un peu plus tôt dans l'aventure, il s'est pris un coup de tuyau en plomb dans la jambe soit moins 13 points. Tu lui signales que la blessure lui fait un mal de chien, qu'il boîte, mais comme tu veux qu'il poursuive la partie, tu décides que 13 points ne sont pas suffisants pour causer une fracture. Puis, il tourne le coin de la rue et un sorcier prépare un sort d'attaque conséquent. Il obtient un 94 (raté), fait un flip-flop pour un 49 (réussi), et le PJ meurt. Paf, point barre. Hé, on t'avait dit que les combats, c'était rapide et dangereux !

Que faire? Tu peux décider de ne pas utiliser le flip-flop, au risque de faire du chef des cultistes un incompétent plutôt qu'un sérieux adversaire. Non, décris plutôt la douleur ressentie avec plein détails cruels, et dis-lui qu'il "s'évanouit." Si le joueur tenait le compte de ses propres Points de Résistance, il saurait qu'il est normalement mort et que tu triches. Ça c'est pas bon ; ça fout en l'air l'idée même d'horreur et de suspens. Tu peux ainsi sauver la vie du personnage sans choper le titre de "MJ qui tue jamais les PJ."

Bien sûr, tu ne truqueras pas la partie tout le temps. Si dans l'exemple ci-dessus le joueur savait très bien que le chef des cultistes se trouvait là et pouvait le réduire en cendres en un clin d'œil, le personnage méritait sans doute la mort — il connaissait les risques.

MECANISMES

Voici un résumé pour t'aider à gérer les mécanismes de combat:

I. Initiative

A. Tous les personnages disposent de l'option d'utiliser par défaut leur score d'Initiative OU de lancer les dés. Tout lancer de dés est définitif.

B. Dans l'ordre d'initiative, tout jet réussi précède les échecs.

1. Les plus hauts résultats des jets réussis agissent en premier (par ordre décroissant)
2. Des résultats moindres mais toujours correspondant à des succès, agissent ensuite.

C. Ceux qui ont échoué agissent à la suite de tous les participants ayant réussi leur jet.

1. Les résultats les plus hauts en premiers
2. Suivis des jets les plus bas

II. Actions

A. Une fois déterminé l'ordre dans lequel les protagonistes vont agir, ils déclarent et effectuent les Tests correspondants aux actions entreprises, selon cet ordre d'initiative. Chaque personnage peut attaquer, esquiver, manœuvrer pour améliorer son initiative ou tenter quelque chose de totalement différent.

B. S'il attaque, il teste sa compétence de combat. Le résultat d'une attaque pourra être modifié par une esquive de l'adversaire.

1. Si le résultat du lancer de dés est supérieur à son score de compétence et qu'il utilise une arme autre qu'un petit poignard, l'attaque n'a aucun résultat. (Un 00 implique des conséquences fâcheuses pour l'attaquant.)
2. Si le résultat du lancer de dés est supérieur à son score de compétence et qu'il utilise un petit poignard, l'attaque cause un point de dégât à l'adversaire. (Un 00 implique toujours des conséquences fâcheuses pour l'attaquant.)
3. Si le résultat du lancer de dés est inférieur à son score de compétence et qu'il tire avec une arme à feu, le montant des dégâts occasionnés est égal au résultat du jet de dés. Ce total ne peut pas excéder le maximum autorisé pour cette arme.
4. Si le résultat du lancer de dés est inférieur à son score de compétence et qu'il combat au corps à corps, le montant des dégâts occasionnés est égal à la somme des deux dés (un résultat de 45, donne 4 + 5 = 9. pour un 20, on obtient 2 + 10 = 12.)

a) Le nombre de points de dégâts est augmenté de +3 s'il frappe avec un objet lourd.
b) Le nombre de points de dégâts est augmenté de +3 s'il frappe avec un objet rigide et contondant..
c) Le nombre de points de dégâts est augmenté de +3 s'il frappe avec un objet pointu ou effilé.
d) Si le résultat du lancer de dés donne un double et que l'attaque occasionne au moins 6 points, les dégâts sont alors égaux au résultat du jet de dés (au lieu de la somme des deux dés), plus les bonus de dégâts dus à l'arme.

C. S'il esquive, toutes les attaques réussies contre lui durant le reste du round et dont le résultat du jet est inférieur à sa compétence d'Esquive ne lui cause automatiquement que la moitié des dégâts normaux. De plus, il peut tenter une jet d'Esquive : si le résultat est inférieur ou égal à sa compétence et supérieur au résultat de l'attaque, il annule alors les dégâts de cette attaque.

D. Dégainer une arme prend un round. Tu ne peux pas attaquer avec une arme dans le round où tu la sors, sans une compétence spéciale du moins.

E. S'il tente d'améliorer son initiative, il peut soit utiliser son score d'Initiative par défaut OU lancer les dés..

F. S'il tente de réaliser un autre type d'action, elle débute à ce round. Pendant le suivant, l'action est effectivement accomplie (certaines actions peuvent durer plus de deux rounds, selon l'avis du MJ.). Il ne peut pas changer d'actions entre deux tours, sauf pour abandonner celle qu'il avait entreprise ou la modifier légèrement.

GERER LES POURSUITES DE VEHICULES

Le chapitre consacré au combat explique aussi les mécanismes gérant la conduite, le tir, les collisions et les poursuites en voiture. Mais ça ne constitue qu'un squelette. Voici de quoi l'habiller.

Ce qui est fun dans les courses-poursuites des films, c'est l'Inattendu. Il est crucial pour le MJ de mettre en scène des événements soudains, des dangers et des situations nouvelles; sinon, ces poursuites risquent de ne devenir que des compétitions de jets de dés. C'est pourquoi les PJ ne peuvent prendre des risques que s'ils parviennent à imaginer une manœuvre unique et sensée pour gérer la distance.

Heureusement pour les PJ concernés, les courses-poursuites ne se produisent que rarement à chaque session de jeu. Ce qui donne à la fois au MJ et aux joueurs un peu de temps pour imaginer événements et manœuvres. Histoire de simplifier les choses pour le MJ (qui après tout est en infériorité numérique), nous avons inclus une liste de vingt exemples d'événements pouvant survenir au milieu d'une course-poursuite. N'hésite pas à ajouter les tiens. Sers-toi de ton imagination, mais reste cohérent avec le ton personnel que tu donnes à tes parties. Un conseil : les poursuites en voiture ne se déroulent pas dans le vide. Une scène standard n'aura pas la même saveur qu'une poursuite sous un orage déchaîné, au milieu du blizzard ou pendant une tornade . . .

1. En ville : la poursuite débouche soudain sur une série de barrières protégeant un festival ethnique local. Selon la communauté concernée, tu peux mettre en scène des feux d'artifice, des costumes (Mardi Gras ou les dragons de papier célébrant le Nouvel An chinois fonctionnent à merveille), des tables couvertes de nourritures, ou des chars. Un échec signifie seulement que tu es ralenti et que tu embarques avec toi une jolie guirlande accrochée au pare-chocs arrière de la voiture.

2. En ville : une équipe, genre la compagnie du téléphone, ou d'électricité, travaille sur des lignes en hauteur. S'il ne parvient pas à l'éviter, le conducteur percute l'un des piliers. Un technicien fait une chute de 6 mètres de haut et se brise la jambe (avec éventuellement un Test de Violence ou de Soi pour le conducteur.)

3. En extérieur : un panneau de travaux annonce "Pont réduit à une voie. Embouteillage possible." Chaque véhicule doit soit effectuer un Test pour sauter par-dessus le ruisseau, soit se retrouver bloqué par d'autres véhicules en attente, ce qui donne alors un freinage d'urgence et un beau carambolage en perspective.

4. En hiver : une plaque de verglas. En cas de lancer de dés raté, tu glisses et perd une unité de distance. Un double (échec) ou un échec critique et c'est le tête-à-queue. Tu perds deux unités de distance le temps de reprendre le contrôle du véhicule.

5. En extérieur : un panneau illisible t'avertit de la présence d'un virage serré à quelques centaines de mètres. Rater le Test te fait perdre une unité de distance car tu sors de la route et te retrouves dans un fossé boueux (mais peu profond), un champ de blé, ou un autre coin de nature sympa.

6. N'importe où : un chauffard du genre conducteur de Chicago refuse de laisser quiconque le dépasser ou arrive de face. Il klaxonne, hurle et gesticule comme un taré. Rater le Test signifie que tu vas devoir freiner lorsqu'il déboule sur ta voie.

7. N'importe où : un chauffard du genre conducteur de l'Iowa a bloqué le contrôleur de vitesse sur le maximum autorisé et conduit à cheval sur la ligne centrale. Rater le Test signifie que tu es bloqué derrière lui quelques instants et perds alors une unité de distance.

8. N'importe où : un accident sur le bas-côté avec verre brisé, ambulance, et voiture de police. Certains flics peuvent te prendre en chasse. Cool.

9. En ville : le parc. Si le véhicule de tête rate son Test, la poursuite continue dans le parc. Rien ne se produit dans l'immédiat, mais lors des deux ou trois rounds suivants, chaque participant à cette poursuite doit effectuer au moins un Test pour éviter joggers, statues et fontaines.

10. En extérieur: la route traverse une forêt dense. Elle serpente entre des collines boisées, un Test raté et c'est le petit tour hors route, vive les branches basses. Tu perds une unité de distance.

11. En ville : une rue entre deux immeuble se rétrécit brutalement . Un lancer de dés réussi permet de passer, faisant seulement jaillir des deux côtés de la voiture des gerbes d'étincelles, fracassant les poignées des portières (en les bloquant, bien sûr) et les rétroviseurs extérieurs (faudra sortir par les fenêtres). Un échec encastre la voiture entre deux murs et l'arrête net. Plus qu'à espérer qu'une collision avec le véhicule qui te suit pourra décoincer et éjecter le tien. Mouais.

12. En ville : tu tombes nez à nez au coin d'une rue avec le camion des éboueurs. Si le jet est raté, tu écrases la pédale de frein et percute légèrement le camion. Les dommages sont négligeables (un seul dé, maximum 5 points), mais tout jet de Conduite futur subit un malus de -10% jusqu'à ce que tu aies nettoyé le pare-brise couvert de saloperies ou qu'il soit cassé.

13. Partout : Oh, le joli trou... Si tu l'évites, tout va bien, mais si tu passes dessus, c'est une unité de distance en moins : le dessous de la caisse frappe contre la chaussée et elle glisse légèrement. Les passagers sont soulevés par le choc et leur tête rencontre subitement le plafond; ils perdent leur action pour ce round. Et une petite bosse, une.

14. Sous l'orage : la foudre frappe tout près. Les conducteurs effectuent un Test, ceux qui échouent perdent une unité de distance.

15. En extérieur : un daim surgit sur la route. Les conducteurs bénéficient d'un bonus de +20% sur leur compétence pour éviter l'animal, mais s'ils le percutent, la voiture s'arrête définitivement, et Paf le daim. Un conducteur qui rate son jet effectue un Test de Violence de niveau 2 lorsque le daim frappe le pare-brise et y laisse une traînée de sang.

16. En ville : des piétons inattentifs dans la rue —un vieux, une chaise roulante, ou juste quelqu'un de distrait. Les conducteurs bénéficient d'un bonus de +30% sur leur compétence pour éviter ce passant, mais un échec implique un Test d'Impuissance de niveau 4 et un autre de Violence de niveau 3 lorsque l'innocent piéton passe sous les roues. Les conséquences légales sont laissées à l'appréciation du MJ — mais la police qui poursuit les PJ pour meurtre et la conduite dangereuse peut offrir une intrigue secondaire intéressante.

17. En ville : embouteillage. Le seul moyen de l'éviter consiste à s'engouffrer sur un parking. Un jet raté fait perdre une unité de distance car tu percutes une poubelle ou sautes par-dessus un ralentisseur.

18. Un peu partout : un passage à niveau et un train qui arrive. Si tu es en tête, tu peux prendre un risque insensé — effectue un Test sous la moitié de ton score de compétence pour gagner cinq unités de distance — ou gérer la situation normalement, frein à main, angle droit et commencer à suivre la voie ferrée. Si tu gagnes trois unités de distance dans les deux rounds suivants, tu rattrapes le train et peux tenter de couper les rails devant lui. Si tu réussis tout ça (en gros, quatre jets de Conduite en deux rounds, bravo), tu peux mettre les rails et le train entre tes poursuivants et toi.

19. En extérieur : un pneu explose. Même si tu réussis ce jet, tu ne peux plus prendre de risques pour gagner du terrain. Mais, tu peux toujours prendre des risques insensés, hein, si tu veux quoi.

20. Flics : après tout, les poursuites en voiture c'est un peu illégal, non ? Ces gars ont des radios, des flingues, des hélicoptères, l'avantage du nombre, et s'ils arrivent à voir ta plaque d'immatriculation t'es plutôt mal parti. Chouette, tu passeras peut-être à la télévision dans un reportage sur les poursuites de police.

GERER LA MAGIE

La Magie est à la fois simple et compliquée. Compliquée car elle n'existe pas dans notre monde réel (ah bon), donc il n'y a pas de conventions générales sur la manière dont elle "fonctionne" . Mais c'est aussi ça qui la rend simple.

La Magie fonctionne selon le sens qu'elle prend, et non selon la logique ou la raison. Pour te donner un exemple de cette distinction, reportons-nous à une vision réaliste de la magie. Dans le roman "Cent ans de Solitude" , l'un des personnages (Remedios la Belle) se met un jour à flotter littéralement dans les airs. Ça n'a aucune signification logique (hein? elle est si maigre que la gravité ne s'applique pas à elle ? mais oui...) mais ça prend sens thématiquement car elle a toujours été "aérienne" et n'a jamais vraiment eu "les pieds sur terre.."

UA lorgne un peu plus vers un aspect "réaliste" de la Magie, mais le système est conçu pour favoriser "le sens" plutôt que le mécanisme. Par exemple, on va dire qu'un personnage appartienne à la Secte de la Déesse Nue. Elle est à Chicago, enquête sur l'enfance et l'adolescence de celle-ci. De sa propre initiative, elle se bourre la gueule et s'effondre devant le porche d'une vieille demeure abandonnée. Plus tard, elle apprendra que la Déesse a vécu la même chose lorsqu'elle avait seize ans.

Selon les règles, elle devrait maintenant disposer de diverses charges mystiques, car elle a reproduit une action réalisée par la Déesse. Cependant, ça ne compte pas car elle l'a fait inconsciemment et non rituellement, il lui manque donc le sens nécessaire pour récupérer cette charge (et cela ne dévalorise pas cet acte rituel particulier aux yeux des autres Pornomanciens.) De même, si un Mage de la chair se mutile accidentellement, il n'en retirera pas une charge. Cet acte n'était pas délibéré, il s'agit juste d'un hasard.. Voilà pourquoi les Magiciens du chaos ne reçoivent pas de charges pour des combats qui vont dans le sens de leurs objectifs. Il ne s'agit pas là de célébrer le chaos mystique ; mais en blessant quelqu'un, tu ne recevras pas un don de la Magie pour cela. Tu ne vas pas recevoir de la Magie chaque fois que tu vas pisser. Manquerait plus que ça !

C'est également le but des tabous. Tu incarnes soit un homme normal, soit un Adepte; tu ne peux pas osciller entre l'un et l'autre. Si tu décides de suivre la voie de la Sapience, tu renonces pour toujours à toutes les autres voies. C'est pourquoi les fidèles de la Déesse Nue perdent leurs pouvoirs mystiques s'ils font l'amour juste pour le plaisir qu'ils en retireront, ou même par amour. Ces choix leur sont interdits; le sexe ne doit avoir qu'un seul sens pour eux, celui de la communion avec l'esprit transcendental de la Déesse Nue.

Tous les Adeptes sont prisonniers de réseaux de significations particulières, c'est le prix à payer en échange de leurs pouvoirs. S'ils renoncent à ces significations, ils perdent leurs pouvoirs (au moins pour un moment). Là, c'est le prix de la liberté.

Tout ça, c'est très métaphysique, mais la métaphysique c'est ce qui souligne les mécanismes. Ne laisse pas tes Adeptes sous-estimer leur implication dans leur École de Magie; on ne trompe pas les puissances mystiques, même si on se ment à soi-même (si notre Adepte hypothétique de la Déesse Nue accomplit une action qu'elle croit honnêtement être rituelle, elle ne reçoit quand même pas de charge majeure si quelqu'un lui a menti sur la valeur de cet acte.)



LES SORTS

La Magie, plus encore que les autres compétences, est versatile. Tu peux créer un grand nombre d'effets, dont la plupart sont laissés à la discrétion et l'imagination des joueurs. Cependant, c'est à toi, ami meneur de jeu, de poser les limites de ce que chaque École de Magie peut produire ou non, et ce que ça va coûter.

Chaque École dispose d'une liste de quelques exemples d'effets ainsi que leur coût. Si un PJ essaie d'en créer un similaire, c'est que c'est probablement faisable. Ça va coûter sans doute un peu plus que la version "standard", mais c'est le prix à payer pour vouloir faire les choses à sa façon. Ben tiens.

Cependant, les joueurs aiment tester leurs limites (tout comme les Adeptes), aussi ils vont chercher à faire des choses assez différentes de ce qui est décrit dans ce livre. Ainsi, les Épidéromanciens s'occupent en premier lieu de modifier, réparer et détruire la chair humaine. C'est leur voie, leur mode opératoire. Maintenant, suppose que l'un d'eux emprunte la BMW de son frère et, d'une manière ou d'une autre, ruine la superbe maroquinerie intérieure. Il souhaite alors réparer le cuir grâce à sa magie. Possible ?

D'un côté, c'est de la peau. De l'autre, quelle est la signification symbolique de cette action? Il veut surtout que son frère ne se mette pas en colère. Nous, on ne l'autoriserait pas ; c'est une action discutable, et comme il s'agit d'asservir la Magie aux exigences du quotidien, on s'y oppose.

Maintenant, suppose que notre Épideromancien découvre son ex-petite amie dans un bain d'alcool (et horriblement torturée), écorchée par un sorcier du genre démoniaque. Il découpe la maroquinerie et décide de la greffer sur elle pour lui donner une autre peau. Alors ? Nous pensons qu'il devra dépenser un nombre conséquent de charges moyennes mais il devrait avoir une chance de réussir. C'est à ça que sert la Magie; transcender les limites du simple possible. De plus, puisque le pouvoir des artisans de la chair sert à soigner, améliorer et modifier le corps humain, il s'applique bien plus dans cette situation. Ça devient possible car ça colle. Dans cet exemple, un bon résultat au lancer de dés pourra peut-être permettre à la jeune femme de retrouver son aspect normal, ou du moins une apparence moins hideuse que celle d'une "écorchée vive."

Bien sûr, c'est un avis personnel, et c'est ainsi qu'il faut le comprendre. Deux meneurs pourront avoir une vision très différente de la Pornomancie, et les pouvoirs impliqués pourront alors augmenter (ou plus certainement, fonctionner différemment) entre les deux campagnes. Très bien; en fait, c'est une bonne chose, car ça laisse à la Magie son côté inédit et imprévisible.

Personne ne peut se targuer d'avoir tout compris au sujet de la Magie; personne ne se rapproche même de la vérité. Les vrais Adeptes ne font que l'utiliser et acceptent que pas mal de choses inattendues se produisent.

LES COUPS DE POUCE

Les coups de pouce ont été introduits dans le jeu afin que les joueurs puissent reproduire ce type de Magie libre et symbolique qu'on retrouve dans les romans de Tim Powers, entre autres. Ils permettent de récompenser une conception symbolique de la Magie de la part des joueurs. Plus ils se fondront dans cet état d'esprit, plus l'ensemble du jeu prendra sens pour eux.

Cela dit, les coups de pouce ne devront pas s'accumuler dans chaque partie, du moins pas tels qu'ils sont décrits dans le chapitre sur la Magie. Ici, ils sont présentés comme une activité prenante pour quiconque se lance dans un tel projet.

Si tu souhaites que les coups de pouce restent rares et exotiques dans ta campagne, utilise-les de cette manière. Fais en sorte que les joueurs galèrent à rassembler un bon paquet d'éléments rituels. Introduis alors des PNJ qui pourront les aider — c'est-à-dire qu'ils leur demanderont encore plus de travail pour arriver à leurs fins ("Ouais, bien sûr, je peux te donner un œil de chat à trois têtes. Mais faudrait juste que tu fasses un tour au Smithsonian Institute et que tu chopes la montre de Mark Twain, ça marche ?") Puis fais en sorte que le résultat en vaille la peine. Plus fréquemment, utilise des coups de pouce dans ta campagne au niveau de pouvoir supérieur. Et n'en fais pas un secret! Dis-leur franchement: "dans cette campagne, nous utiliserons les coups de pouce au niveau de pouvoir supérieur." Les yeux de tes joueurs vont s'agrandir, et ils vont se jeter sur la section du livre concernant les coups de pouce. Insiste juste pour qu'ils mettent en scène le processus en détail et tout se passera bien. L'effort vaut une récompense à sa mesure.

Des fois que t'aurais un autre but en tête, du style que tes joueurs se gavent de coups de pouce comme des bonbecs, utilisant une Magie spontanée à tout va, alors ok, très bien. Du coup, tu vas vouloir maintenir un niveau de pouvoir mineur. Tu peux aussi rendre plus abstraite la phase de récupération des éléments. Plutôt que de laisser les joueurs rassembler tous les éléments dont ils ont besoin, résous ça avec un lancer de dé. Tu peux utiliser les éléments des situations "cible consentante" et de "cible présente" ou "qui participe" tels qu'ils sont décrits, mais pour ceux qui sont symboliques et généraux, contente toi de deux Tests majeurs: Esprit et Âme. Chacun d'eux donne 10% en cas de succès, 20% sur un double réussi, 0% en cas d'échec, et -20% sur un double échoué. Si l'un des deux jets donne une réussite critique, le total devient automatiquement 40%; si l'un des deux est un échec critique, tout le coup de pouce est perdu. Une fois cela accompli, il faut une heure par tranche de 10% de chance obtenue par les joueurs; il s'agit du temps nécessaire pour réunir les éléments. Ok, maintenant, lance les dés. Chaque tentative au-delà de la première pour réaliser le même coup de pouce sur la même cible subit un malus cumulatif de –10%, car il devient de plus en plus difficile de trouver de nouveaux éléments symboliques à chaque fois.

Cette approche rapide élimine malheureusement la part de créativité des joueurs — ils lancent simplement les dés et considèrent que les éléments sont là au lieu d'en établir eux-mêmes la liste.. Mais en contrepartie il y aura bien plus de Magie spontanée dans ta campagne, c'est sans doute une bonne chose pour ton groupe.

La solution idéale se situe sans doute à mi-chemin entre ces deux approches. S'ils veulent des effets majeurs, insiste sur la méthode détaillée. Si des effets mineurs leur suffisent, utilise l'autre. Laisse le choix aux joueurs et ils en tireront le meilleur.

LES INGREDIENTS DES RITUELS

Les Rituels et autres travaux magiques nécessitent souvent des ingrédients étranges et symboliques. La prochaine fois qu'il te faudra définir une série de tels objets au milieu d'une partie, choisis en quelques-uns dans cette liste. Coche ceux que tu as utilisés.

- 333 gouttes de pluies provenant d'un même nuage.
- Des tissus ponctionnés dans la cervelle de bétail mutilé.
- Un grain de poussière tiré de sous l'ongle d'un flic de la police scientifique.
- De l'huile de boîte prise sur une voiture accidentée qui tentait de fuir.
- Trois dents d'un homme atteint par une maladie incurable.
- Une trachée humaine fraîche.
- La lettre encore cachetée d'un condamné à sa maîtresse.
- Un texte religieux dont toutes les pages avec le chiffre "8" sont déchirées et repositionnées à l'envers.
- Une disquette pleine d'e-mail venant de spam.
- Un magazine dont tous les vides des lettres d'imprimerie sont noircis.
- Les numéros de téléphone de cinq membres du sexe opposé, non demandés et donnés librement.
- L'enregistrement des premiers pleurs d'un bébé.
- Le ruban de machine à écrire utilisé pour écrire le chef-d'œuvre d'un auteur reconnu (pas évident de nos jours).
- La canine d'un prédateur (oui, un humain aussi, c'est possible) qui a goûté à la chair humaine.
- Un miroir où se sont reflétées les images d'une naissance, d'un mariage et d'un décès.
- Une copie de la Torah, traduite directement de l'hébreu en Klingon.
- Un jouet préféré.
- Une mèche de cheveux d'un(e) amant(e) roux (rousse).
- Un livre que tu n'as jamais lu.
- Une bouteille scellée de Coca-Cola, produite en 1963 par l'usine de Carepa, à Cuba.
- Le tas non identifiable de papiers et de cartes de visites professionnelles accumulées depuis dix ans au fond d'un attaché-case.
- La poussière sur tes chaussures mêlée dans une bouteille à un mélange de soda, de sorbet et de gasoil.
- Un osselet de ton propre doigt.
- Les projecteurs rouges et bleus d'une voiture de police.
- Un petit objet qui, par chance, a stoppé la trajectoire d'une balle.
- Les poils d'un pinceau à cils, humides des larmes de la reine d'un bal de promo.
- Une poignée de becs d'oiseaux, aux rebords dentelés et taillés en pointe.
- La première flatulence d'un fils aîné, dans un récipient de verre scellé à la cire.
- Un numéro de téléphone hors service écrit à l'encre noire sur la plume blanche d'une oie.
- Une branche d'if très droite entièremenbt gainée de fil bleu et trempée dans du miel.
- Le lien de poignet pris sur une chaise électrique.
- Un collier fabriqué avec des capsules de bouteilles et du fil barbelé.
- Des collants de la marque Leggs® volés dans une friperie.
- Le méconium d'un bébé conçu à Pâques.
- De l'eau provenant de la calotte glaciaire Antarctique.
- Un anneau d'or, 18 carat, de 3cm de diamètre, sans ornements.
- La fausse dent d'une nonne.
- Les cendres de la dernière cigarette fumée par un homme mort du cancer.
- Un truc beige.
- Un bâton mi-rouge à lèvres / mi-baume pour les lèvres.
- Une poignée de porte en cuivre éraflée.
- Une pièce de vêtement rouge en tissu synthétique.
- Une glace sans tain.
- La moitié d'un bréchet — celle qui ne reçoit pas la faveur de faire un vœu.
- 2$ 17 en pennies.
- Une carte de crédit entourée de fil de fer barbelé.
- Un parapluie humide d'urine de chat.
- Une photo de Betty Page portant un chapeau de cow-boy.
- Une page d'un livre imprimé au 17ème siècle.
- Treize fiches de Bristol, dont douze portant la signature d'un écrivain décédé.
- Trois jarres en étain remplies de cannelle, de pétales de roses, et de bonbons pétillants Pop Rocks.
- La page d'un journal contenant les noms de trois dieux ou démons.
- Cinq Chee-tos® plongés dans le sang.
- Un roman d'amour où tous les verbes ont été noircis.
- Une vaste étendue de pneus en feu.
- Un lot de 12 vibromasseurs.
- Des beignets de maïs en forme de cartouches de fusil, farcis de riz et de gros sel.
- Une photographie, une vidéo ou un autre support censé avoir capturé un événement unique, mais resté vierge à cause d'un moment de distraction.
- Un chef-d'œuvre signé de la main du rival le plus amer de son auteur.
- Un ticket de loto pour un prochain tirage.
- Une camisole de force.
- Le lait d'une chatte qui allaite..
- Treize errata tirés de journaux.
- Vingt-six pages arrachées à des annuaires de vingt-six villes différentes, sans aucun noms communs à chacune de ces pages.
- Une feuille de papier-bulle d'emballage qui éclate dans l'ordre de la séquence Fibonacci, en commençant par le coin supérieur gauche.
- Un rouleau vierge de film 35mm.
- Deux épingles prises sur le tableau d'affichage d'une école.
- Un paquet de Lucky Strike®, vidé puis rempli de cigarettes American Spirit® avant d'être scellé à nouveau.
- Une montre digitale au cadran peint avec du sang.
- Des agrafes, des vis, ou autres éléments de fixation en métal récupérés d'un cercueil utilisé lors d'une crémation.
- Du joint arraché à une portion restauré de la Grande Muraille et ce depuis moins d'un an.
- Une vidéo enregistrée à la télévision lorsque le programme normal s'achève.
- Des articles de journaux te concernant.
- De la neige tombée un premier Décembre.
- 42 guêpes mortes.
- Les photographies de toutes les pierres tombales de personnes mortes le même jour, dans un même cimetière.
- Une carte de crédit avec un as de pique peint dessus.
- Une bouteille remplie d'air provenant du site le plus connu d'une ville étrangère.
- De l'encre obtenue à l'aide de carapaces brûlées de scarabées khephrah.
- Un léger enduit fabriqué à partir du plastique de poupées fondu.
- Les lunettes avec le nez et les moustaches (comme celles de Groucho Marx).

GERER LA FOLIE

Un sujet bien sensible. La maladie mentale est l'un des trucs les plus horribles qui puisse arriver à un être humain. Elle résulte soit d'un déséquilibre chimique inné (dans le cas de la schizophrénie par exemple) ou d'une réponse à un stress mental insupportable (comme l'amnésie post-traumatique). Dans les deux cas, c'est une trahison intime ; devenu malade mental, tu n'es plus vraiment "toi même"— ou du moins, plus celui que tu étais.

Se concentrer sur ce sujet dans un jeu fait pour s'éclater pourrait laisser supposer qu'on sous-estime ou ne prend pas au sérieux la maladie mentale. Mais c'était pas du tout dans nos intention. Au contraire, on considère la folie comme un élément important du monde de UA, car elle souligne les sérieuses conséquences internes que peuvent avoir les actions des personnages.

Ok, on s'explique : un personnage du film True Lies ne souffrira pas d'un traumatisme mental face à toutes les scènes de violence qu'il va vivre, alors que pour un personnage de "La maison du docteur Edwardes" ce sera le cas. Ce sont deux films, tous deux faits pour divertir; mais on peut s'amuser et être sérieux en même temps. On n'aurait pas écrit ce jeu si on avait pensé que la folie ne pouvait pas être traitée sérieusement.

Lorsqu'un personnage dans un mauvais film devient fou, on assiste en général à un mélodrame ou une parodie idiote. La réalité est légèrement plus complexe. De nombreux désordres mentaux ne surgissent que sous certaines circonstances (les phobies en sont un exemple parfait.) Si un personnage devient "fou" ça ne signifie pas que le joueur doive se limiter à incarner une caricature, que le personnage ne puisse plus agir en fonction de ses propres intérêts, ou que le joueur ne le contrôle plus.

Il est essentiel d'aborder la démence du personnage avec le joueur. Si elle résulte d'une décision unilatérale du MJ ("pas de bol! Maintenant t'es nymphomane! Héhé") la folie n'aura aucun sens pour le personnage, et limitera les choix du joueur. Mais si le joueur est impliqué dans ce rôle, alors une plus grande personnalisation peut y être ajouté — ou révélée. hum !

MECANISMES

Même si la folie est avant tout une affaire d'interprétation du rôle du personnage, elle requiert tout de même un système de règles (quelques règles objectives pour s'assurer de l'honnêteté de tous.) Comme pour le combat, ces indications vont te permettre de mieux gérer les premiers Tests de Stress.

I. Une Situation se présente

Chaque situation est associée à un niveau et un type de Stress (Violence de rang 3 pour avoir été brièvement torturé, Impuissance de rang 2 pour la perte d'un job que tu adorais). Compare ce niveau de Stress au nombre de cases cochées que le personnage possède dans ce domaine.

A. Si le nombre de ces cases " Endurci " est supérieur ou égal à ce niveau de Stress, rien ne se produit (par exemple, une personne avec quatre "Endurcissements" en Violence pourra être torturé brièvement sans risque pour sa santé mentale. Avec deux niveaux d'«Endurcissement» en Impuissance il ne regrettera pas son ancien job.)

B. Si ce nombre de points est inférieur au niveau de menace, il doit effectuer un Test d'Esprit.

1. Si le résultat des dés est inférieur ou égal au score d'Esprit du personnage, il coche une nouvelle case " Endurci " pour ce type de Stress, et il supporte la situation avec succès.
2. Si le jet est supérieur à son score d'Esprit, il ajoute une case " Fragilisé " pour ce type de Stress, et doit décider immédiatement s'il s'immobilise, combat ou fuit.
3. Si le jet dépasse le score d'Esprit du personnage mais qu'il possède une compétence Paradigme qui protège cette échelle de Folie, le joueur effectue un Test avec cette compétence Paradigme et s'il le réussit, ignore le Test de Stress, ne gagnant ni case " Endurci " ni case " Fragilisé ".

EXEMPLE DE FOLIE

Samantha Nghilibosi a un score d'Esprit de 50. Samantha a eu une vie tranquille et n'a donc aucune case cochée en Violence, ni " Endurci ", ni " Fragilisé ". Un jour, alors qu'elle arpente une propriété dont elle vient d'hériter, quelqu'un lui tire dessus depuis une fenêtre et la touche. Là, c'est un Test de Violence de rang 3. Elle lance un 45 — un succès. Elle conserve son sang froid et rampe à couvert. En récompense de sa maîtrise, elle coche une case "Endurcissement".

Quelques semaines plus tard, après avoir récupéré de sa blessure par balle, elle est agressée par un homme cagoulé et portant une veste de cuir, alors qu'elle sort du supermarché. Il tente de la frapper avec un poignard. C'est donc un Test de rang 1 en Violence. Puisqu'elle a déjà coché un niveau dans cette échelle, pas besoin pour elle de lancer les dés; elle peut juste tenter une esquive et s'enfuir, rien d'autre.

Rejoignant sa nouvelle demeure, elle tombe dans les griffes de l'homme qui lui avait déjà tiré dessus. Il se planquait dans la maison et l'attendait. Il l'attache et commence à l'interroger au sujet de la "Chambre des Immortels." Elle assure qu'elle ne sait rien à ce sujet mais il ne semble pas la croire, et il commence à lui brûler les mains à l'aide d'une ampoule de verre chauffée. Cette torture correspond à un Test de rang 3 de Violence. Bien sûr, elle a déjà réussi un Test à ce niveau mais ne possède qu'une case " Endurci " dans cette échelle, elle doit donc lancer les dés. Elle obtient un 62 et rate, donc elle coche une case "Fragilisé". Elle peut être paralysée de peur, se débattre, ou tenter de fuir. Le joueur décide de tenter de s'enfuir et Samantha tire désespérément sur ses liens tout en hurlant qu'elle ne comprend pas de quoi il parle. Elle se débat si violemment qu'elle se blesse — ce qui suffit à convaincre son ravisseur qu'elle dit la vérité. Il hausse les épaules et s'en va. Le Meneur demande maintenant à Samantha d'effectuer un Test d'Impuissance de rang 2 (à cause de cette nouvelle situation).

FAIRE APPEL AU TIGRE QUI DORT

Le concept du "Tigre Qui Dort" explique pourquoi les Adeptes et les Avatars ont de bonnes raisons de conserver dans l'ombre leurs "super-pouvoirs-Magiques-qui-déchirent". D'un point de vue strictement ludique, il y a deux raisons à cela. Premièrement, il est ainsi plus aisé de les introduire dans l'univers de jeu. Le monde de UA ressemble au nôtre, du moins en surface.

Tu peux jouer dans un monde alternatif où la Magie a été rendue publique à un moment donné comme par exemple la première guerre mondiale, et en 2001, tout le monde la pratique. Un peu comme dans le film "Cast A Deadly Spell" (de Martin Campbell, 1991). Pourquoi pas. Mais . . . ce n'est pas ce genre de jeu qu'on voulait écrire. On souhaitait un environnement dans lequel une Magie secrète était plausible et cohérente sans

passer par des artifices du type "chaque fois que quelqu'un assiste à un effet Magique, il l'oublie automatiquement dans l'instant qui suit!"

De plus, les charmes d'un tel environnement, bien que mystérieux, sont tous à ta portée. Unknown Armies te fait partir de zéro — l'ignorance absolue quoi, et puis tu creuses à travers plusieurs couches de mystère jusqu'à découvrir la vérité (ou du moins une part de vérité, héhé) . Ce plaisir, en gros, de débuter ignorant et d'être mis de plus en plus au parfum, en même temps plus puissant et impliqué — constitue l'autre choix, à savoir garder la part de mystère et de secret.

Mais certains groupes et certains joueurs n'accrocheront pas à cette idée du Tigre Qui Dort. Certains pensent que les concepts de personnage n'ont pas à subir un trop gros self-contrôle et qu'il est inutile d'apprendre la Magie si ce n'est pas pour exploser la gueule des crétins qui te dépassent dans la file du supermarché.

Ma foi, ouais, pourquoi pas, hum?

Aucun PNJ de Unknown Armies n'a su révéler la vérité sur la Magie au monde entier, ou du moins pas entièrement, mais les PJ sont les acteurs principaux de ce show. Si le meneur se sent de le gérer, des PJ assez téméraires pour secouer le Tigre peuvent faire l'objet d'une campagne intéressante. Ils peuvent débuter en tant qu'évangélistes de la Magie (comme des fidèles de la Déesse Nue ou des membres de Mak Attax), avec "révéler la vérité" comme objectif premier. Ou alors ils prendront cette décision en cours de partie, en décidant que c'est pour le bien de tous.

Que va-t-il se passer, hein? Bah, toutes sortes de choses :

- Les médias vont se jeter sur eux comme des souris sur du fromage.
- Les cinglés de tout poil vont se jeter sur eux comme la misère sur le pauvre.
- Les mystiques qui insistent à propos du Tigre Qui Dort vont être aussi présents autour d'eux que les sites pornos sur Internet.
- Tous ceux qui ont un intérêt dans le pouvoir et le contrôle (comme le FBI ou la CIA) vont s'intéresser à eux avec un mélange de suspicion, de dédain et d'envie.

Sans compter le plaisir immédiat d'être pris à parti par une foule vindicative qui aura raté son Test de Stress au Surnaturel. Mais on verra ça plus tard dans cette section.

Ceux qui veulent jouer à UA sur un mode plus standard garderont probablement leurs connaissances cachées. Les autres pourront aussi s'amuser, si le meneur peut gérer ça.

SI LE TIGRE SE REVEILLE

Unknown Armies prend le parti suivant : l'existence de la Magie est un grand secret connu seulement d'une élite plutôt rare. Il y a plusieurs raisons pour qu'un fait de cette importance soit resté caché pendant si longtemps, et en particulier à cause de ces facteurs :

La rareté. Les Adeptes restent pour le moins très peu nombreux. Il y a bien plus d'Avatars, mais seule une fraction d'entre eux a conscience de leur véritable nature, et seulement une fraction de cette fraction dispose d'assez de pouvoir pour réaliser des choses apparemment "impossibles" comme voler, changer de sexe ou te faire vieillir.

Le secret. Confronté à l'inconnu et l'extraordinaire, les gens ont tendance à afficher des réactions de peur — de peur et de violence. Les simples lois de l'évolution ont fait en sorte que la Magie la plus discrète fut celle qui avait le plus de chance de survivre et de continuer à être transmise.

Le scepticisme. Depuis les cinquante dernières années, les caméras de télévision sont passées du stade de nouveauté à une omniprésence dans nos vies. En 1960, tu pouvais effectuer tes tours de Magie sans trop craindre d'être filmé par la caméra de vidéosurveillance d'une banque ou d'un magasin. Ce qui signifie qu'autrefois, les gens qui affirmaient avoir assisté à des faits étranges étaient pris pour des gros mythos. C'est encore le cas, même au 21ème siècle. Du moins, pour le moment ...

Les Marchands de sable. Mais non, ils ne sont pas partout, et ils ne sont pas aussi puissants qu'on veut bien le croire. D'un autre côté, puisque la plupart des gens qui pratiquent la Magie le pensent, ils essaient de se montrer plus discrets.

Des personnages qui étalent sans discernement des pouvoirs paranormaux pourront sans doute bénéficier du scepticisme ambiant une ou deux fois ("Ouais, OK, sur la cassette y avait une tête tranchée qui volait. Mais bon, j'ai vu des effets spéciaux beaucoup mieux dans les films des fans de Star Wars.") Des transgressions répétées de cette discrétion indispensable attirera sur eux l'opprobre de l'Underground local, et du coup, ils vont finir par attirer l'attention des Marchands de sable. Pas terrible.

Mais dans l'immédiat, utiliser la Magie face à des gens qui ne sont pas préparés à voir l'incroyable, reste une mauvaise idée, même s'il n'y a pas de caméras aux alentours. En termes de jeu, Joe Bourgeois et Jane Lumpenprole n'ont aucune case "Endurci" cochée sur leur échelle de Surnaturel. Gare à eux, s'ils ratent leur Test de Stress. Si un grand nombre de ces gens ratent un Test de Stress, la situation va se gâter. OK, la presse parlera peut-être de "crise d'hystérie collective," mais ça ne va pas consoler ton mage s'il a été tabassé, ligoté, et jeté dans le bénitier le plus proche.

LES EMEUTES

Quand un événement paranormal évident se produit devant les yeux ébahis d'au moins une centaine de témoins, ben il y a de fortes chances que les choses dégénèrent rapidement. Meneur, on va te dire comment gérer ça. Merci qui?

Le Jet d'Émeute

Si une centaine de personnes est rassemblée aux abords d'un événement surnaturel à 100 %, il y a 50% de chances qu'une émeute éclate. Le meneur lance simplement les dés pour déterminer ce résultat. c'est ça, le "jet d'Émeute."

Résultat du Jet d'Émeute

1–25 : les choses restent assez calmes alors que la plupart des témoins qui assistent à la scène regardent sans rien piger.
26–50 : chacun des témoins qui n'a pas au moins une case " Endurci " cochée sur l'échelle du Surnaturel se tire des lieux sans traîner. Fais la somme des deux dés : cela représente le nombre de gens blessés dans la bousculade et la pagaille (voir "Dommages" plus loin.)
51+ : y a intérêt que les cotisations de votre assurance vie soient à jour. Voir "Niveau d'Émeute" ci-dessous.

Modificateurs du Jets d'Émeute

Si on considère que certaines circonstances sont toujours récurrentes. beaucoup de facteurs peuvent faire pencher la balance d'un côté ou d'une autre. Ce qui suit ne représente qu'une liste de base; le meneur de jeu pourra décider d'appliquer d'autres modificateurs de son choix. Ils sont ajoutés ou soustraits au jet d'Émeute.

La foule est bien ivre : plus ou moins 10 à 20, selon le type de réunion.
Une foule très importante : +10 pour chaque tranche de cinquante personnes au-delà de cent.
La foule est hostile : +10 à +30. +10 si elle n'aime pas le blabla de l'Adepte qui a précédé la démonstration de ces pouvoirs. +30 pour un rassemblement de chrétiens extrémistes qui croient que la fin du monde est proche.

Dans un espace confiné : si la foule est compacte, ça risque de paniquer pas mal. +10.
L'effet surnaturel blesse quelqu'un : +30.
L'effet surnaturel blesse quelqu'un, et un enfant en plus : +50.
La foule est crevée : -10.
La foule est réceptive : -10. Un personnage charismatique et intelligent qui va argumenter et plaider pour demander leur compréhension (ou mieux, qui propose une explication rationnelle) réduit le jet de +10 en cas de succès, de -15 pour un double (réussi), et de-20 avec une réussite critique...Ouf
L'effet surnaturel était flambant : -10.
L'effet surnaturel était bénéfique pour tout le monde : -10.

Les Dommages

À chaque fois qu'il y a un mouvement de foule, des gens sont blessés ou tués. Il faut maintenant déterminer le nombre de ces "dommages collatéraux." La différence entre mourir et être simplement blessé au cours d'une émeute dépend (comme beaucoup de choses) du niveau de développement de l'endroit où tu te trouves. Si cela ce produit au sein d'un pays industrialisé qui bénéficie d'une bonne infrastructure d'urgence médicale (au Canada, par exemple) un blessé sur cinquante meurt. Au cœur d'une nation moins développée, les statistiques empirent. On va dire que lors de la même émeute à Haïti, une personne sur dix ne survivra pas à ses blessures. Dans un état du tiers-monde, ou déchiré par la guerre, la proportion pourrait atteindre un sur deux. Ben oui

Les Niveaux d'Émeute

Si une émeute éclate (51 ou plus sur le Jet d'Émeute), le meneur doit mesurer l'ampleur qu'elle va prendre. C'est simple, non ? Juste un petit lancer de dés.

Le résultat modifié du Jet d'Émeute indique combien de personnes dans la foule perdent complètement les pédales à cause de ce qui se passe devant eux. Les autres en sont perturbées et détraquées, au minimum, mais ce jet montre avant tout combien ont raté leur Test de Stress. C'est le noyau dur qui n'est plus capable de penser rationnellement. Ils hurlent. Ils poussent. Ils ramassent des pierres et explosent des fenêtres. Quant à écouter des arguments rationnels, faut pas pousser, hum. Laisser les autres écouter ? Non plus, non. Quelqu'un qui brandit une corne de brume pourra peut-être leur faire entendre une ou deux syllabes ("chopez-le!" ou "par là!" etc.), mais aucun pouvoir de Démagogue ou jet de Charme ne fonctionnera. Si ça ne les a pas stoppés après le Jet d'Émeute initial, alors ça ne marchera plus.

Environ un quart de ce noyau dur d'émeutiers fera partie des blessés, comme indiqué précédemment. Les dommages matériels varient énormément, selon les lieux où l'émeute se produit, mais une base de 100,000$ par point obtenu sur le lancer de dés semble raisonnable. Pour chaque million de dollars de dégâts occasionnés, un bâtiment n'est plus que ruines et cendres.

Tout personnage important (PJ ou PNJ) dans la foule subit une quantité de dégâts égale à la somme des dés du jet d'émeute (c'est-à-dire, si celui-ci est de 71, le personnage subit 8 points de dégâts.) il s'agit en général d'ecchymoses, égratignures et coups sur la tête. Ces blessures se répètent toutes les quinze minutes pendant la première heure que le personnage passe au milieu de la foule en colère. Par la suite, elle sera suffisamment dispersée pour ne plus menacer des cibles innocentes.

Les joueurs devraient, bien évidemment, décrire la manière dont leurs personnages réagissent à cette bousculade. Ceux qui mettent en place une stratégie inventive, ou dont les personnages agissent de façon rationnelle et plausible, en sortiront plus rapidement que d'autres qui se contentent de s'accroupir ou de chercher une planque. Les personnages qui tentent uniquement de se protéger pourront tenter des jets d'Esquive. Une Esquive automatique réduit ces dégâts de moitié, alors qu'un jet réussi d'Esquive les réduit à 1 ou 2 points.

Quiconque est identifié par la foule comme "l'un d'eux" — une personne associée ou responsable des événements paranormaux, en gros, subit toutes les dix minutes des dégâts égaux au jet de dés d'Émeute. Dans l'exemple ci-dessus, un total de 71 points (alors, ce prochain personnage ? Plus subtil, sans doute, hein?) Un jet sous la compétence d'Esquive pourra les réduire: de la moitié en cas de réussite normale, mais les éviter totalement, ça, non.

(De plus, il reste alors parfaitement possible d'être pris pour "l'un d'eux" même si tu voulais arrêter l'événement déclencheur. Souviens-toi qu'une foule, c'est au moins aussi stupide que le plus crétin de ses membres.)

Le temps que dure l'émeute dépend (surprise, surprise) du jet d'Émeute. Elle continue un nombre de minutes au moins égal au résultat de ce lancer de dés. Cependant, les émeutes ont tendance à continuer sur leur lancée: à la fin de ce délai, le meneur de jeu lance à nouveau les dés, cette fois sans appliquer aucun modificateur. Si le résultat obtenu est égal à la moitié ou moins du précédent jet d'Émeute, l'émeute se poursuit, ce second jet servant de nouvelle base pour le jet d'Émeute. C'est mal car ça implique que des gens vont encore se faire piétiner et que le bordel ambiant va perdurer, mais ça signifie également que l'émeute se calmera à la longue.

Un exemple tiré de la vie réelle

Il est difficile de savoir combien de personnes ont effectivement assisté au verdict diffusé en direct dans l'affaire Rodney King en 1992 à Los Angeles (en fait, les stations locales ont certainement eu les statistiques, mais elles ont dû être perdues dans les émeutes, tremblements de terre, incendies et glissement de terrains.) Même si on les avait encore, c'est toujours impossible de dire combien de ces personnes ont alors pété un plomb et ont commencé à tout fracasser aux alentours. Cependant, on sait que près de cinq cents personnes ont été arrêtées, et que l'émeute s'est poursuivie durant six jours. En considérant que la police de la ville avait à l'époque fait son boulot efficacement en envoyant des noirs en taule (ils étaient sans doute très enthousiastes), il semble alors que le lancer de dés hypothétique donne un résultat modifié de 8 700. En faisant le calcul à l'envers, avec une base de 100 personnes et un modificateur de +10 par tranche de cinquante supplémentaires, on arrive à environ 43 à 44 000 citoyens en pétard explosant de rage en attendant le résultat du procès.

Les Adeptes en prendront de la graine. En bref, T'amuse pas à faire de la Magie en face de 44 000 personnes, OK ?

Un exemple possible pour UA

Supposons que le groupe 101001101 décide d'organiser une méga-rave-party pour se réunir. Une centaine de personnes sera invitée, sachant très bien que pour chacune d'elles, cinq autres se ramèneront pour chercher de la dope, s'éclater, se saoûler la gueule, ou passer une nuit en ville. Ça nous donne donc une foule d'environ 600 personnes, dont 500 ne sont pas préparés à une démonstration de Magie.

Les leaders de 101001101 ne sont pas des abrutis, aussi ils attendent un peu que la foule se soit réduite pour révéler leurs vraies intentions. Disons que de ces 500 innocents psychiques, il n'en reste plus que 350. Il est tard, les émeutiers potentiels sont donc fatigués. Ils sont également réceptifs à ce qui va se produire à la fois à cause de la nature de l'événement et du fait que leurs cerveaux sont embrumés par l'alcool et les drogues. Enfin, la Magie produite vise plus à faire naître une sensation de beauté que de terreur. Donc on a :

Facteurs Pro-Emeute
Grande foule
([100 +250]+50)

Facteurs Anti-Emeute
Fatigués -10
Ivres -20
Réceptifs -10
Effet Magnifique -10
Total -50

Le meneur de jeu lance un jet de 46, sans modification. Les Djeunes sont détraqués et cherchent la sortie de secours. Dix d'entre eux (4+6) sont gravement blessés dans la bousculade, mais aucun des leaders du groupe n'est atteint. Ni aucun de leurs invités qui gardent leur sang froid. Cependant, 101001101 souhaite sans doute contenir un peu mieux les participants. S'ils peuvent réduire le nombre des ignorants mystiques de 350 à 200, le lancer de dés du jet d'Émeute sera encore modifié par -30 — dans ce cas, le 46 se transforme en 16, et du coup les types vont se contenter de regarder ce qui se passe complètement abrutis, et le lendemain ce sera des réaction genre " ouais mec, ça c'était de la bonne, délire!"

Un autre exemple hypothétique pour UA

Supposons qu'un Duc prenne exemple sur Simon Diulio et se livre en public à une sorte de rituel de sacrifice d'enfant. Dans le style, il se retrouve avec vingt de ses fidèles et leur victime, en plein milieu du stade d'un collège devant le public qui attend un match de football. Avant de pouvoir être arrêté, il réalise le sacrifice et relâche deux charges majeures, faisant naître un chêne de quinze mètres de haut de la dépouille de sa victime.

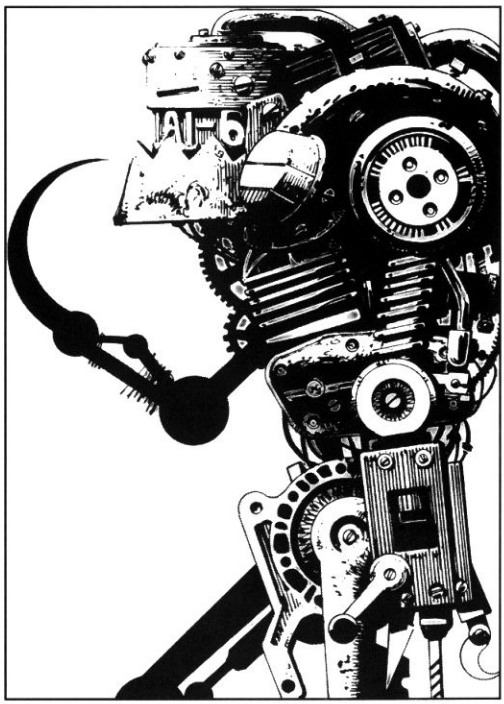
Bref, une preuve indéniable que la Magie existe, apportée devant une foule de deux mille témoins incrédules. Pas cool.

Facteurs Pro-Emeute
Grande foule
([100 +1900] +380)
Ils sont hostiles +10
Meurtre d'enfant +50
Total +440

Facteurs Anti-Emeute
Tu plaisantes ?

Le meneur de jeu lance un gentil 09, mais peu importe puisque le jet est modifié par +440, ce qui nous donne un résultat de 449. Le Duc et son culte ne vont pas faire de vieux os à moins de se jeter à l'extérieur avant que la foule ne déferle sur eux. De plus, les PJ pris dans la foule subissent 17 points de dégâts à cause de la bousculade (4+4+9) et ça quatre fois pendant la première heure. Environ 110 personnes sont gravement blessées dans l'émeute, dont deux mortellement, sans doute piétinées ou prises pour des cultistes. L'émeute dure au moins sept heures et les fans complètement malades brûlent l'arbre, ravagent le stade, se battent avec la police, ou se lancent à la poursuite d'autres cultistes. Au cours de cette période, ils provoquent 44 900 000$ de dommages aux immeubles avoisinants, bureaux, bâtiments publics et propriétés privées. Quarante quatre d'entre eux sont totalement détruits.

Au bout de cette période, l'émeute continue car le meneur obtiendra forcément un jet inférieur à 224 (la moitié du résultat du jet d'émeute précédant). Cette fois il obtient un 88, donc 88 personnes sont encore sérieusement blessées, ou ont été prises à partie par l'hystérie collective. Ce noyau dur poursuit ses actions de désordre civil. Les PJ qui n'ont pas encore quitté les lieux subissent 16 points de dégâts (merci l'intervention de la garde nationale, de ses gaz lacrymogènes et balles en plastique). Les cultistes qui n'étaient pas présents lors de l'événement initial, mais qui ont été découverts entre-temps, perdent toutes les dix minutes 88 Points de Résistance sous les assauts vengeurs jusqu'à finir en charpie. L'émeute dure une heure et demie de plus, provoquant 8 800 000$ de dommages supplémentaires, soit huit bâtiments incendiés. Le meneur de jeu lance encore une fois les dés et obtient un 56, donc plus que 44 (une fois encore la moitié du jet d'émeute précédent) ce qui est suffisant pour restaurer l'ordre civil.



Que faire ?

Les émeutes sont méchamment terrifiantes. La panique et l'hystérie vont s'étendre à grande vitesse (pour représenter cela en termes de jeu, environ un tiers des gens qui ratent leur Test de folie deviennent violents. Ça oblige les personnes témoins ou victimes de leur violence à effectuer à leur tour un Test de Violence ou d'Impuissance. Certains d'entre eux ratent leur jet, et un tiers de ceux-ci se montrent violents en retour. Et ça continue...) Les PJ peuvent choisir parmi une grande variété d'options pour s'enfuir ou surmonter l'épreuve. Certains des choix les plus courants sont exposés ci-après.

Fuir. Plutôt intelligent, si c'est réalisé de façon contrôlée plutôt que dans la panique. Mais même dans ce cas, ce n'est pas si mal. OK, beaucoup de gens vont tenter de faire la même chose (c'est un peu pour ça que les émeutes se propagent si vite...) les personnages qui essaient juste de s'éloigner sans avoir été désignés comme "l'un d'eux" subissent des dégâts normaux durant leur fuite. Toutes les dix minutes, ils peuvent effectuer un Test de Course ou d'Athlétisme. Une fois obtenus cinq succès, ils se retrouvent hors de la zone d'émeute.

Bien sûr, cela soulève une question: je suis avec un copain, je réussis mon jet mais il rate le sien. Que se passe-t-il ? La réponse est, tu peux renoncer à ton succès et rester avec lui ou le conserver et vous retrouver séparés. Simple, non? Choix difficile, mais simple à gérer.

Suivre le mouvement. Quarante millions de fans d'Elvis ne peuvent pas tous avoir tort, hein? En suivant cette logique, il paraît raisonnable de dire que la plupart des émeutiers vont sans doute réussir à s'en sortir sans trop de problèmes. Ceux qui s'abandonnent au mode de pensée de la foule (dont les personnes ayant raté leur Test de folie et ayant opté pour la frénésie) subissent les dégâts habituels pour la première heure. Ils pourront également se trouver engagés dans un combat direct avec les flics, lorsque ceux-ci arriveront sur place. Gère cette situation comme un combat normal.

Faire la tortue. La chose la plus stupide que tu puisses faire est de te coucher au sol et protéger ta tête avec tes

bras. C'est le meilleur moyen pour se retrouver en pièces détachées sous les semelles des gens. Alors que si t'es plus malin, dans le genre tu trouves une cachette fissa, tu pourras sans doute échapper au pire. Tout dépend du niveau de sécurité que te procure ce trou de souris. Souviens-toi que les émeutes produisent des gros dommages aux biens matériels. Ce joli et discret placard à balai ne te protègeras pas si le bâtiment en entier part en fumée. Ben oui.

Botter quelques culs. Hé, c'est le bordel, pourquoi ne pas distribuer quelques pains ? Les personnages qui agissent ainsi ne subissent pas les dégâts normaux liés à l'émeute. Au contraire, ils entament un combat contre la foule elle-même. Ça commence par un duel en un contre un avec un émeutier de base, qu'on va appeler Joe, du genre Corps 40, Initiative 20%, Bagarre 15%, Lancer 15%, armé d'un bout de bois ou de débris. Une fois que Joe s'est pris 20 points de dégâts, il cesse de se battre — il s'enfuit ou disparaît dans la bousculade. Cependant, deux autres gars ont vu leur copain Joe en difficulté et décident de le faire payer au PJ. Si les personnages bottent également les fesses de ces deux rigolos (qui possèdent les mêmes caractéristiques et compétences que Joe, et s'enfuient comme l'autre après avoir perdu 20 points de Résistance), trois autres s'en mêlent pour venger leurs potes. Et c'est reparti. Cette progression se poursuit jusqu'à ce que le PJ cesse le combat et entreprenne autre chose, ou que le PJ ait mis personnellement hors de combat un nombre d'adversaires égal au jet d'émeute. Si ça se produit, l'émeute commence à se calmer.

Utiliser la Magie pour sauver mes fesses. Mouais, bien vu... si ça marche. Mais si les effets produits sont trop voyants, la foule va désigner l'Adepte comme étant "l'un d'eux" et là, c'est le drame.

PROZAC POUR TOUT LE MONDE

Se retrouver pris dans une émeute demande chaque heure un Test de rang 4 à la fois en Violence et en Impuissance. Bien sûr, il faut également penser au Test initial en Surnaturel pour ceux qui sont témoins de l'événement déclencheur de cette folie.

ALTERATION DES CAPACITES

Selon sa personnalité (ou son manque de personnalité) tu peux décider que ton PJ se lance dans l'exploration de substances altérant ses facultés mentales — ou bien quelqu'un peut le droguer sans qu'il en soit conscient. Il existe une grande variété de drogues, avec des effets variés à la fois physiques et psychologiques. Nous ne feront que survoler ici les grandes catégories de produits; chaque meneur a toute liberté pour utiliser, modifier, voire ignorer ces règles comme bon lui semble (Après tout, on sait que la plupart des drogues illicites sont impures. Tu ne sais jamais si la dose de LSD que tu viens juste d'acheter n'a pas été livrée dans un papier rempli de strychnine, ou si cette cocaïne n'a pas été coupée avec un insecticide ou un produit ménager afin d'en accroître la rentabilité.)

L'ALCOOL

Une personne moyenne peut boire une bière, un verre d'alcool fort ou de vin sans en ressentir les effets. Après, chaque verre, ajoute un malus cumulatif de -5% aux scores de compétences basées sur l'Esprit, le Corps et la Vitesse, celles qui dépendent de l'Âme subiront sans doute les mêmes modifications (selon l'avis du meneur de jeu) à cause de difficultés d'élocution et une levée des inhibitions (Brailler le Blues n'est pas trop un problème jusqu'à ce que tu en viennes à t'écrouler, alors que des compétences du type Ballet ou Obtenir un prêt bancaire seront plus certainement altérées.)

Ce malus est réduit de cinq points pour chaque heure passée sans boire. Cependant, prendre un verre durant une de ces heures augmente de nouveau cette pénalité. Aucun moyen de rester stable; soit tu es sobre, soit tu t'enfonces dans l'alcool.

Exemple: Dirk Allen se prépare à faire la démonstration de ses pouvoirs Magiques. Il se jette dans le gosier six godets de schnaps et subit donc une pénalité de -25% à toutes ses compétences (le premier verre est gratuit, tu te souviens?) Malheureusement, il a vidé la bouteille et doit descendre en ville pour s'approvisionner. Il lui faut une bonne heure pour trouver un magasin ouvert et qui a en rayon la bière au malt et au goût si fruité qu'il préfère. Il siffle la bouteille en entier et passe à un malus de -30%, même s'il n'a pris qu'une bière durant l'heure écoulée. S'il ne l'avait pas bu, ce malus serait retombé à -20.

Un malus de -10% suffit à la plupart des gens pour être arrêté pour conduite en état d'ivresse (si le personnage est exceptionnellement imposant, la limite légale de taux d'alcool dans le sang ne deviendra illégale qu'à partir de -15%.) une fois atteint un malus de -50% ou encore moins, effectue un Test contre ta caractéristique de Corps (sans tenir compte de cette pénalité) chaque heure passée dans le jeu ; en cas d'échec, tu t'effondres. Si tu parviens jusqu'à un malus de -60%, tu subis un black-out mental et tu ne te souviendras de rien jusqu'à redevenir sobre.

Arrivé à un malus de -100%, effectue de nouveau un Test de Corps (une fois encore, sans tenir compte de cette pénalité). Si le jet est raté, tu tombes dans un coma éthylique, ouais, d'abord tu vomis, puis tu sombres dans l'inconscience, et enfin tu perds un nombre de Points de Résistance égal à la somme des dés lancés à l'instant. De plus, si tu ne passes pas rapidement par un lavage d'estomac, c'est un autre dé de dégâts par heure jusqu'au moment de ton réveil.

STIMULANTS

Cette catégorie comprend toutes les substances qui dopent tes capacités et te rendent plus performant — ou du moins te laissent croire que tu es plus performant. La caféine et la nicotine ont un léger effet de ce type (mais ton personnage n'avalera probablement pas de doses suffisantes pour nécessiter des règles spéciales; contente-toi d'agir avec un peu plus d'allant). Avec la cocaïne et la méthamphétamine c'est déjà plus efficace.

Physiquement, elle rend le personnage plus agité et nerveux. Il a une impression d'acuité physique et mentale accrue, mais ça reste illusoire. S'il entreprend la moindre tâche qui nécessite un brin de discrétion (comme se déplacer en silence ou se cacher) ou une concentration soutenue (comme lire un livre écrit dans une langue étrangère) la compétence utilisée subit un malus de –20%.

Émotionnellement, ces stimulants se caractérisent par de violentes sautes d'humeur — oscillant souvent entre une confiance en soi frisant la mégalomanie et une paranoïa incapacitante. Si tu dois effectuer un Test de Stress basé sur l'Impuissance ou le Soi, tu reçois un bonus provisoire de +10% au score d'Esprit. Cependant, pour un Test de Stress basé sur le Surnaturel ou la Solitude, c'est un malus provisoire de -20% qui s'applique.

CALMANTS

Ces substances calment, rendent la personne somnolente et détendue. La plus populaire d'entre elles reste de loin la boisson. Légale, facilement accessible, et si populaire, la boisson bénéficie de ses propres règles présentées ci-dessus.

Parmi les autres calmants très connus on peut citer les tranquillisants (le Valium restant la drogue choisie par les fans de marques, et l'héroïne étant le calmant le plus puissant que l'on puisse acheter sans ordonnance).

L'héroïne (ou des équivalents synthétiques comme le Dilaudid, qui se présente sous la forme d'une simple pilule) ou de grosses doses d'autres tranquillisants conduisent à un profond état léthargique. Dans le cadre du jeu, si tu te retrouves sous l'influence de ces drogues, tu ne peux plus faire appel à tes Passions (tu te fous de tout, quoi), et quel que soit le jet d'initiative, il s'agit toujours d'un échec (et oui, même en utilisant la compétence Initiative.) Toutes les compétences d'Esprit subissent un malus de –20%. Cependant, tu reçois un bonus de +10% pour les tests d'Esprit effectués pour conserver ta santé mentale parce que là, franchement, on va dire que tu ne remarque plus autant les choses qui se passent autour de toi.

PSYCHOTROPES

Ces drogues n'affectent pas nécessairement ton niveau d'énergie; elles altèrent simplement tes perceptions et brouillent la frontière entre tes jugements internes et les données externes. En gros, les drogues genre LSD et psyllocybine t'aident à lever le voile de ton esprit et l'ouvrent sur autre chose. Malheureusement, presque aucun profane ne saura utiliser cette capacité avec profit (Tu imagines un amateur qui ouvre le capot de sa voiture et frappe au hasard avec un marteau sur le moteur ? Ben voilà, c'est pareil).

Heureusement, le cerveau humain est bien plus polyvalent et résistant qu'un moteur. Beaucoup de gens prennent du LSD sans développer de symptômes pires que d'occasionnels flash-backs, terreurs, ou fausses visions divines.

À partir de là, la différence entre un bon trip et un mauvais trip dépend souvent des données qui passent dans ton champ de perception alors que tu es sous l'effet de la drogue. Physiquement, on ne peut pas déterminer de généralités pour établir un malus aux compétences; le meneur de jeu pourrait décider de les appliquer aléatoirement.

Émotionnellement, prendre des psychotropes revient à jouer à quitte ou double. Si tu dois effectuer un Test de Stress lié à la Solitude, au Soi, ou au Surnaturel, tu reçois un bonus provisoire de +10% au score d'Esprit. Cela devient un malus de -10% pour un Test de Violence ou d'Impuissance. De plus, si tu rates un Test de folie alors que tu es sous l'influence du LSD, tu notes deux "Fragilisé" au lieu d'un seul (il est déjà très moche de voir un type s'effondrer la gorge tranchée, mais alors en plein mauvais trip...)

TRUCS ET ASTUCES

Ce qui suit constitue un ensemble d'éléments que toi, cher meneur, pourrait juger utile.

LES STYLES DE DECOR

Les styles de décor sont des éléments récurrents dans un travail créatif. Une maison décorée selon un style romain pourra présenter des colonnes, beaucoup de marbre, des reproductions de statues antiques, etc. Une fête sur fond de style hawaien aura des torches en bambou, des représentations illuminées de dieux tiki en plastique, et des boissons fruitées avec des tranches d'ananas dedans. Le genre du film noir fait souvent appel à des motifs, du style lumières très contrastées, ombres indistinctes, rues pluvieuses, hommes en imper, et armes à feu.

On souhaiterait t'encourager à utiliser des styles de décors dans tes parties d'UA. Pour faire simple, essaie un peu ça : écris la liste d'une demi-douzaine d'éléments visuels que tu veux voir apparaître régulièrement dans ta campagne. Par exemple:

- Des bâtiments abandonnés.
- Des rues vides.
- Des lieux souterrains (sous-sols, égouts, caves).
- Des chiens.
- Des sonneries de téléphones.
- Des journées ensoleillées et lumineuses.
- Des ordinateurs.
- De gros camions ou des vans.
- Des livreurs.
- Des bibliothèques et des rayonnages de livres.
- De la pornographie.
- Des dents pourries.
- D'étranges colis.
- Des flics.
- De vieilles voitures de junkies.
- Des erreurs d'identité.
- Des langues étrangères.
- Des transports publics.
- De la très bonne nourriture dans des bouges.
- Des photo floues.
- Des cartes à jouer.
- Des fans de sports.
- Des enfants sans visage.
- Des morceaux de verre brisé.

Tes motifs ou styles devraient renforcer certaines connections avec les thèmes majeurs et mineurs choisis pour ta campagne (voir le supplément de l'écran de jeu). Pour bien faire, tu devrais assigner chaque motif à un thème donné. Aussi, lorsque l'un d'eux est abordé au cours de la partie, mets en avant ou insiste sur le style approprié. Mais n'en abuse pas, hein? Ces touches d'ambiance doivent rester subtiles. Ça doit aussi te servir à introduire des indices dans l'inconscient des joueurs. Lorsque tu regardes un film noir, tu sens cette tension en toi quand une ombre mouvante apparaît sur le visage de l'héroïne. Tes joueurs devraient ainsi avoir des réactions involontaires lors de la mise en scène de l'un ou l'autre de ces motifs. Il s'agit d'une forme subtile de manipulation mentale qui peut se révéler très fructueuse, puisqu'elle aide à mettre les joueurs dans un état mental approprié, tu joues avec eux sans qu'ils ne comprennent où tu veux en venir.

Si au bout d'un moment, les joueurs commencent à repérer certains de ces motifs, c'est cool. Des chiens vont apparaître à chaque fois qu'un combat se prépare contre un adversaire donné ; et au bout d'un moment, lorsque tu mentionnera un chien qui aboie dans le lointain, tes joueurs seront plus tendus, se regarderont, et se douteront de ce qui va se produire, et là, ils ressentiront LA peur. Plutôt sympa hein?

PEAUFINE LES DETAILS

La psychologie nous enseigne qu'un bébé nourri au biberon plutôt qu'au sein pourra présenter en grandissant des carences émotionnelles de type névrotique. De là, on peut en tirer la conclusion que de petites décisions peuvent avoir de grandes répercussions. Il est important de s'attacher aux détails, mais c'est tout aussi important de savoir choisir entre ceux-ci.

Avec l'affirmation suivante, on va clairement se positionner sur l'aile gauche des créateurs de jeu: les règles ne sont pas aussi importante que la description. Nous ne jouons pas aux échecs; pas de Bobby Fischer prêt à te balancer un coup de pied sous la table si tu commets la moindre erreur dans l'utilisation

des mécanismes de jeu. En fait, il est même probable que personne ne le remarque.

Aussi, plutôt que de t'assurer que tu gères le .347 magnum à visée laser et munitions perce blindage du joueur strictement selon les règles, concentre toi sur les petits détails descriptifs. Par exemple :

Meneur n°1 : "Il y a un flic sur place, il jette un coup d'œil au corps de Mary. Elle a été étranglée. Le flic vous dit qu'il n'y a aucune trace d'effraction, donc qu'elle devait connaître le meurtrier."

Meneur n°2 : "Le corps de Mary est la première chose que vous voyez. Elle est étendue sur le sol, les bras et les jambes écartés dans différentes directions. Ses yeux sont ouverts, révulsés et dirigés vers le plafond. Ses lèvres sont bleuies et une longue ligne d'ecchymoses pourpres cerne son cou. Alors que vous la regardez, une mouche vient se poser sur son globe oculaire ouvert et une main puissante vient la chasser d'un revers. La main appartient à un homme musclé au teint basané. Il s'accroupit au-dessus de la dépouille, examine attentivement le corps avec un air sévère. Finalement, il tourne son regard vers vous. 'Inspecteur Murtagh', dit-il. 'Vous êtes de la famille ?'"

Le meneur de jeu n°1 est certainement plus efficace, mais en perdant beaucoup de l'ambiance attachée à la scène. Il donne une vision générale de la scène. Le second meneur en donne une vision spécifique; les détails (la mouche, la ligne d'ecchymoses, le nom du policier) viennent ancrer la scène dans l'esprit des joueurs.

Un axiome dans l'écriture d'une fiction affirme "montre, ne raconte pas." Le second meneur n'a pas besoin de préciser que Mary est morte; une personne vivante ne reste pas allongée alors qu'une mouche se pose sur son œil ouvert. Un joueur perspicace apprendra beaucoup grâce à ces détails: elle n'est pas attachée, donc elle s'est probablement débattue. Elle a été tuée à l'aide d'une corde, et non à mains nues, le tueur avait certainement prémédité son geste.

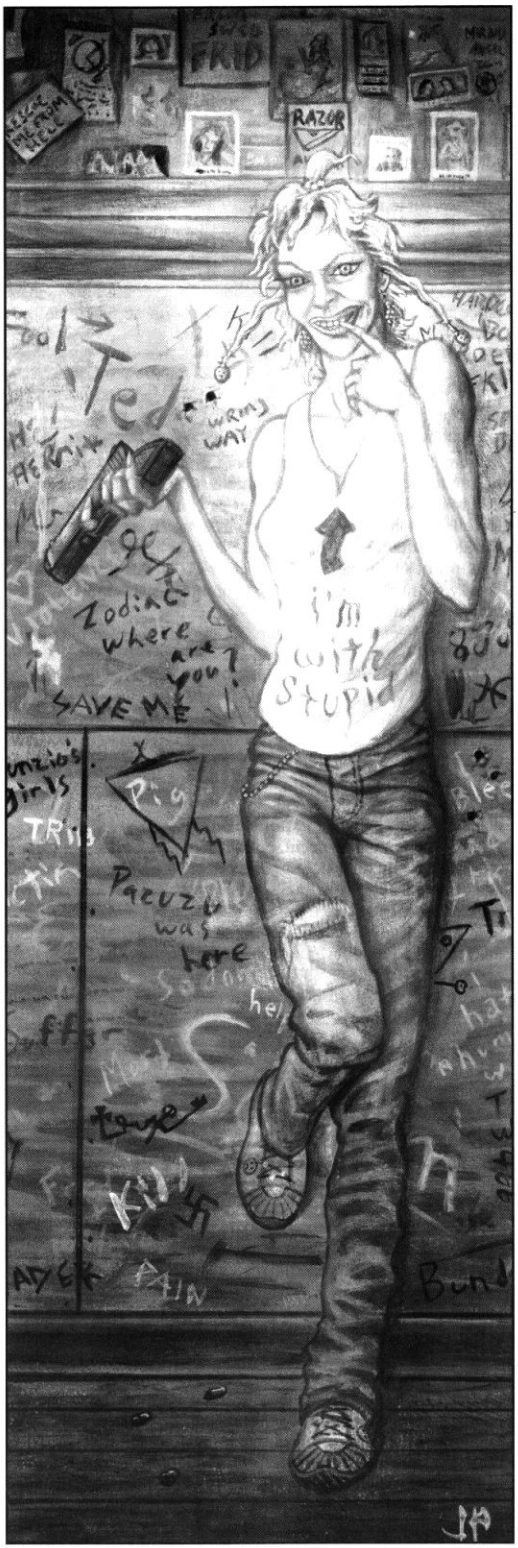
En faisant attention aux détails, tu seras beaucoup moins frustré à long terme. D'abord, cela donne une bien meilleure histoire, aussi les joueurs seront plus attentifs et tu auras moins besoin d'artifices pour les y impliquer. Ensuite, les joueurs tirent leurs indices de ce que tu dis. Si tu leur présentes un monde détaillé, ils répondront par des actions et des comportements à leur tour plus détaillés. Si tu te contentes de survoler les choses, ils feront de même — ce qui signifie que lorsqu'ils seront perdus, ils attendront de toi que tu les prennes par la main. Un environnement détaillé les encourage à s'impliquer plus profondément, ils deviennent alors actifs plutôt que réactifs.

Le dernier intérêt que présente une abondance de détails réside dans le fait qu'elle te donne un meilleur contrôle du rythme de jeu — ce qui est essentiel comme nous l'avons déjà dit. Si tu te reportes à "Maîtriser le débit," p. 245, tu verras que le niveau de détail est crucial pour établir l'ambiance et le rythme de la scène. Si tu ne fais jamais référence à des détails, tu auras du mal à gérer ce rythme et tes joueurs auront des difficultés pour savoir comment réagir.

LA VIE QUOTIDIENNE

L'idée d'injecter une bonne dose de vie quotidienne dans un jeu traitant du fantastique et de l'étrange peut paraître dans un premier temps assez peu original. La vie quotidienne ? Si tu joues, c'est pas parce que t'en as un peu marre ?

Pas obligé. Une partie du plaisir qu'offre le jeu de rôle consiste à s'identifier à un personnage différent de soi. Les conventions définies par l'environnement (grosses armes, mauvais mojo) apportent un décalage et une touche d'exotisme ; mais ce sont les petites contrariétés de la vie quotidienne qui permettent de s'identifier au personnage. Ouais, ton personnage peut avoir passé la nuit à explorer un hôtel et tirer sur les fuyards d'une équipe d'intervention d'une faction liée au surnaturel. Mais lorsqu'il rentre chez lui, le personnage se rend



compte que la vaisselle dans l'évier n'est toujours pas faite et que le chien a besoin de sortir.

J'ai pas dit que tu dois passer tes parties à faire la vaisselle ou les courses au supermarché, hein. Mais ça ne veut pas dire non plus que les personnages doivent se retrouver dissociés du réel et qu'ils n'ont jamais ni migraine ni lacet de chaussure qui casse.

Tu connais la série X-Files ? Bon, dans un épisode, des éléments paranormaux tombent du ciel ; voilà ce qui attire l'attention du spectateur. Mais ce qui fixe cette attention ce sont les petits détails des personnages : le chien malheureux de Scully, les goûts pornographiques de Mulder, leurs relations avec leurs familles. Ils n'existent pas au milieu d'un vide peuplé uniquement d'aliens et de sorciers extrémistes; ils vivent également des vies normales. La dimension anormale que prend leurs vies comparées aux nôtres, sans parler de leurs exploits paranormaux, nous en dit long sur ces personnages.

Conserve quelques éléments dans ton histoire qui restent définitivement normaux. Le portier bourru devant leur immeuble qui lit toujours Rush Limbaugh et ne sait jamais quoi dire; le gars dans le bureau d'à côté qui cherche toutes les excuses pour faire sa pause café; le voisin avec son chien qui aboie et ses disques de Gloria Gaynor. Voilà de bons éléments, normaux, quoi.

C'est encore mieux si tes personnages ont des familles. Imagine un PJ qui rentre chez lui, les vêtements pourris et brûlés par l'explosion d'une voiture piégée, là-dessus le téléphone sonne, c'est son vieux père qui l'appelle car il se sent seul dans sa maison de retraite et voudrait parler un peu. Ou encore mieux, tiens : une épouse ou un mari. Le personnage lui parlera-t-il du paranormal, au risque de se voir interné ou récolter une demande de divorce s'il est pris pour un dingue? Ou gardera-t-il tout cela pour lui, avec les conséquences prévisibles sur sa relation ? (Pour citer Roberta Gregory: "mon mari pense que j'ai une aventure. Il deviendrait fou s'il découvrait ce que je fais vraiment.")

Ne parlons même pas des enfants ("Non les gars, je peux pas vous accompagner sur la piste du comptable sans tête, j'ai une réunion parents/professeurs ce soir!")

Il pourrait sembler que tous ces petits éléments personnels freinent le plaisir de jouer des PJ hors du commun. En apparence peut-être, et beaucoup de joueurs optent dans un premier temps pour un personnage solitaire. Mais l'avantage à être attaché à ces contraintes de la vie quotidienne, c'est que celles-ci sont également attachées à toi. Ces gens pourront te soutenir (à la fois matériellement et émotionnellement). Plus encore, ils apportent une autre dimension au personnage. Un loup solitaire débitera des platitudes sur la nécessité-de-Défendre-les-Masses-Ignorantes-Contre-le-Déferlement-Chaotique-de-la-Magie, bla, bla, bla... Mais un gars avec une femme, un enfant et une hypothèque sur le dos, il sait pourquoi il se bat.

LE FANTASTIQUE / LE PROFANE

Ceci nous amène à la dernière astuce pour UA: gérer le fantastique, le profane, et la ligne floue qui les sépare.

Pour commencer, il est bon de bien séparer ces deux éléments. Alors, tu peux insister, pour les joueurs, sur l'impression de pénétrer dans un monde interdit, tout en maintenant l'illusion qu'ils pourront revenir à tout moment en arrière, dans le monde profane et sécurisant de C.N.N. Friday's (célèbre chaîne de grill-restaurant). Lors de cette première étape, le profane et le fantastique sont présentés comme des contraires. La Magie essaie de saper les lois de la logique et de la raison qui supportent le monde profane, le profane répliquant impitoyablement à cette agression.

La campagne avançant, tu pourras avoir envie de fragiliser cette frontière. Désormais les joueurs deviennent paranoïaques ; est-ce que tout est Magique? Alors, ils seraient trop aveugles pour s'en rendre compte? Ils devraient commencer à se sentir irrémédiablement aspirés. Autrefois, ils pouvaient faire machine arrière et retrouver leur confortable vie profane, mais désormais le surnaturel s'y est infiltré, comme le froid à travers des fringues de merde. C'est tout autour d'eux; ils ont été absorbés par l'Underground. Maintenant, le profane et le Magique ne sont plus des contraires. Ce sont juste des aspects connus et inconnus d'une même chose.

Il n'y a plus moyen de revenir en arrière une fois cette étape franchie (sauf sans doute à l'aide d'énormes doses de psychotropes, ou de traitements similaires issus de la médecine d'Edison). Il est peut-être possible d'atteindre l'autre côté avec une vision plus sage des choses. Peut-être que le Magique et le profane sont séparés et luttent l'un contre l'autre, mais ce combat correspond à une harmonie dynamique dont se nourrit l'univers. Encore une autre illusion? Mmm?





CHAPITRE QUINZE

LE SURNATUREL

Le surnaturel, c'est ce qui résulte du conflit entre entropie et ordre lorsque de l'énergie magique y est insufflée. Ce conflit cosmique attire la Magie de façon naturelle, et celle-ci l'intensifie, mais l'altère également de manière étrange. Parfois, la Magie favorise l'ordre. Habituellement, elle soutient l'entropie, mais elle ne respecte jamais le statu quo. Le surnaturel est le plus souvent entropique, car les sociétés humaines ont longtemps considéré la Magie comme une force maléfique et destructrice. Elle a donc tendance à prendre cette direction quand elle n'est pas contrôlée.

Les manifestations du surnaturel sont très variées. La Magie des Adeptes en fait partie, et est abordée dans le chapitre sur la Magie. Ce chapitre concerne les autres types de manifestations, réparties en deux catégories assez larges: les phénomènes et les êtres. En bref, les phénomènes surnaturels sont des incidents ou des périodes de temps durant lesquels les lois naturelles sont altérées ou contournées d'une certaine façon. Cependant, ils ne sont pas le résultat direct recherché par une personne. En d'autres termes, ils ne se produisent pas parce que quelqu'un l'a décidé ou l'a désiré ; comme les conditions climatiques, ils ne font qu'arriver, souvent en tant qu'effets secondaires d'activités surnaturelles délibérées, notamment la Magie des Adeptes. Les êtres surnaturels sont des créatures dont l'existence même dépend du surnaturel, des êtres communément appelés fantômes ou monstres...

LES PHENOMENES SURNATURELS

Tout évènement surnaturel qui ne résulte pas d'un choix conscient peut quasiment être considéré comme un phénomène surnaturel. Dans ce sens, la Magie d'un Adepte n'est pas un phénomène surnaturel, car il s'agit d'un résultat spécifique et contrôlable, que l'on peut répéter à volonté. Le plus souvent, les phénomènes surnaturels se produisent indirectement à proximité des êtres surnaturels ou des gens qu'ils affectent (ou des personnes utilisant la Magie, d'ailleurs), mais ils sont comme les vaguelettes sur un étang : peu importe qui est indirectement responsable des phénomènes, il ou elle ne peut pas décider s'il s'en produit, ou quelle forme ils vont prendre (c'est le boulot du meneur).

Il existe trois niveaux de phénomènes surnaturels: mineur, conséquent et majeur. Les paragraphes qui suivent donnent cinq exemples de phénomènes pour chaque niveau, mais le meneur est libre d'en créer d'autres, ou d'improviser des phénomènes sur-mesure au moment voulu.

Il y a peu de règles pour déterminer si des phénomènes surnaturels résultent d'une action ou d'une situation particulière. Il s'agit d'outils narratifs, ajoutant de la couleur et du drame à l'intrigue, et dans certains cas, servant d'indices/de pistes à suivre aux PJ. Ils apportent aussi des répercussions à l'utilisation de la Magie. Ainsi, chaque fois qu'un Adepte utilise sa Magie, il y a une chance qu'un phénomène surnaturel se produise, attirant ainsi l'attention et rendant les choses plus difficiles.



LES CAUSES DES PHENOMENES SURNATURELS

Des causes de phénomènes surnaturels sont suggérées dans les sections qui suivent. Ces déclencheurs devraient être utilisés par le meneur pour rendre l'histoire plus excitante, étrange, ou tout ce qui est prévu. Aucun de ces déclencheurs ne cause de phénomènes surnaturels de manière automatique dès qu'il se produit. Le meneur décide au cas par cas de les utiliser ou non.

Si le meneur pense qu'une telle décision doit être laissée aux dés, voici une petite règle générale: dans les descriptions qui suivent, on dit qu'il est possible qu'il se produise, probable qu'il se produise, ou très probable qu'il se produise un phénomène surnaturel déclenché par ces situations. Tu peux jeter un d100 à chaque fois qu'un de ces déclencheurs pointe le bout de son nez, avec une chance que quelque chose se produise de 25%, 50% ou 75%, en fonction du niveau de probabilité noté. Possible, probable et très probable représentent respectivement une chance de 25%, 50% et 75%. Mais si tu penses devoir jeter les dés parce qu'on te le dit, non, tu n'es pas obligé de le faire à chaque fois. Ne fais un jet que quand tu as envie de créer un effet de surprise : si ces putains de phénomènes débarquent tout le temps, ils cessent d'être surnaturels et deviennent seulement pénibles.

La Magie des Adeptes

- Si un Adepte dépense une charge mineure pour utiliser sa Magie, il est possible qu'il se produise un phénomène surnaturel dans un rayon égal à sa caractéristique d'Âme x 30, en centimètres.
- Si un Adepte dépense une charge moyenne pour utiliser sa Magie, il est probable qu'il se produise un phénomène surnaturel conséquent dans un rayon égal à la caractéristique d'Âme de l'Adepte, en mètres. Alternativement, jusqu'à 10 phénomènes surnaturels mineurs peuvent se produire à la place.
- Si un Adepte dépense une charge majeure pour utiliser sa Magie, il est très probable qu'il se produise un phénomène surnaturel majeur dans un rayon égal à la dizaine de sa caractéristique d'Âme x 1,5, en kilomètres (par exemple, 10,5 km pour un Adepte avec un score d'Âme de 70). Si tu préfères, tu peux le remplacer par un dizaine de phénomènes surnaturels conséquents ou une centaine de phénomènes surnaturels mineurs (ou un mélange des deux).

Artefacts

- Il est possible qu'il se produise des phénomènes surnaturels mineurs au maximum une fois toutes les deux semaines dans les environs immédiats d'un artefact mineur.
- Il est probable qu'il se produise des phénomènes surnaturels conséquents au maximum une fois par saison dans les environs immédiats d'un artefact moyen.
- Il est très probable qu'il se produise des phénomènes surnaturels majeurs au maximum une fois tous les deux ou trois ans dans les environs immédiats d'un artefact majeur.

Êtres surnaturels

- Il est possible qu'il se produise des phénomènes surnaturels mineurs au maximum une fois toutes les quelques heures dans les environs immédiats d'un être surnaturel mineur.
- Il est probable qu'il se produise des phénomènes surnaturels moyens au maximum une fois par semaine dans les environs immédiats d'un être surnaturel moyen.
- Il est très probable qu'il se produise des phénomènes surnaturels majeurs au maximum une fois par saison dans les environs immédiats d'un être surnaturel majeur.

PHENOMENES SURNATURELS MINEURS

Ce sont des phénomènes purement environnementaux, et qui, en eux-mêmes, n'affectent pas les êtres humains. Ceux-ci peuvent les percevoir ou en faire l'expérience, mais ces phénomènes n'agissent pas sur le corps humain et ils se produisent qu'il y ait quelqu'un ou non pour les voir. Ils durent rarement plus de quelques secondes ou minutes, mais parfois plus longtemps.

Point froid : Un point froid est une zone en trois dimensions, immobile, où l'on peut remarquer que la température est plus basse qu'aux alentours, d'une dizaine, voire d'une vingtaine de degrés. En général, les points froids n'existent que sur des zones contiguës de quelques dizaines de centimètres de diamètre à peu près. Un thermomètre qui y serait placé détecterait la différence de température, tout comme le ferait un appareil d'imagerie thermale. Ils durent rarement plus de quelques minutes ou heures, mais si le déclencheur reste dans les parages ou s'il y revient, les points froids ont tendance à se reformer exactement au même endroit qu'auparavant.
Stimuli sensoriels mineurs : Ce terme regroupe tout ce qui peut ressembler à des hallucinations : des bruits de pas ou des coups sourds étranges, la vague impression d'une présence, des odeurs déplaisantes, des traces de pas apparaissant sur le tapis, et ainsi de suite. Cela se produit souvent de manière cyclique, différents stimuli se suivant de façon sporadique et aléatoire.
Humidité spontanée : Une tache ou un filet d'humidité apparaît sans explication sur une surface. Il peut ne s'agir que d'eau (même si elle est croupie, puante, ou envahie par les algues), ou cela peut être du sang, du lait, de l'eau de mer ou du jus d'orange. Dans certains cas, l'endroit où se forme l'humidité dépend de la nature du lieu (comme des larmes ou du sang coulant des yeux d'une statue ou d'un portrait, ou de l'eau formant des traces de pas sur un bateau).
Dysfonctionnement technologique : Un appareil technologique se met à déconner. Il peut s'agir de friture sur la ligne téléphonique, d'une voiture qui ne veut pas démarrer, d'une perceuse sans fil qui se met en route toute seule, d'ampoules qui s'allument et s'éteignent, ou d'étranges voix à la radio.
Télékinésie mineure : De petits objets se déplacent ou se brisent de manière inexplicable, que ce soit en face de quelqu'un ou lorsque personne ne regarde. Une assiette tombe du buffet, un ballon rebondit dans l'escalier ou un miroir se fend en son milieu.

PHENOMENES SURNATURELS CONSEQUENTS

Ce sont des phénomènes uniquement dirigés vers les humains. La Magie qui les engendre est naturellement attirée par le corps et l'esprit humains. Bien que la plupart soient brefs, certains peuvent persister ou réapparaître pendant plusieurs heures ou jours.

Disparition de temporelle : Une ou plusieurs personnes disparaissent de la réalité pour une période déterminée par le meneur, et qui se compte en minutes ou en heures, puis réapparaissent. Elles n'ont aucun souvenir de la période pendant laquelle elles ont disparu, et ne se rendent compte de ce qui est arrivé qu'au moment où elles remarquent le temps qui s'est écoulé de manière inexplicable. Lorsque ce phénomène se déclenche, les victimes ne peuvent se trouver en présence d'autres personnes qui n'en font pas l'expérience. Elles doivent être livrées à elles-mêmes, quelque part.
Stimuli sensoriels conséquents : Identiques aux mineurs, mais les stimuli sont plus importants et les témoins en profitent. Des apparitions sans ambiguïté, un vacarme épouvantable, des voix désincarnées et cohérentes, des mains invisibles qui t'agrippent et te secouent, des odeurs nauséabondes ou une apparition éphémère de Big Foot. Il est également plus probable qu'il s'en produise plusieurs en même temps ou de manière consécutive sur une plus longue période.

Stigmates : Il s'agit de blessures inexplicables mais non fatales qui affectent les personnes dans les environs. Ça peut aller de la simple égratignure, coupure et autre bleu léger, aux os pétés, en passant par les coups de poignards dans le dos. Dans certains cas, les blessures peuvent être liées à la source du phénomène. Peut-être as-tu énoncé des mots en rapport avec une blessure sur le bras de quelqu'un, ou laissé une blessure d'un type particulier.

Télékinésie conséquente : Identique à la mineure, mais elle peut affecter des objets plus nombreux ou plus lourds, ou donner des dommages ou des mouvements plus impressionnants. Ces effets peuvent inclure, par exemple, des chaises empilées sur une table, une voiture qui quitte la route, toutes les assiettes d'une cuisine qui se brisent, une poupée qui marche, des gens qu'on soulève du sol et qu'on secoue, ou des conditions météorologiques altérées. En général, ce sont des mouvements très remarquables sans causes apparentes.

Visions : À la discrétion du meneur, une personne se trouvant dans la zone d'effet du déclencheur peut avoir une vision. Par exemple, quelqu'un se situant dans la zone d'effet d'un sort conséquent lancé par un Adepte peut tout à coup être témoin de l'utilisation de la Magie à distance, ou peut-être voir son effet sur la cible. La vision peut être claire comme de l'eau de roche, ou se manifester par un étrange symbolisme. Les visions ne prédisent pas l'avenir, elles ne permettent que d'être un témoin éloigné d'évènements actuels.

PHENOMENES SURNATURELS MAJEURS

Ces phénomènes sont à la fois rares et puissants. Il en résulte des effets impressionnants sur l'environnement et les personnes proches du déclencheur, et ces phénomènes devraient être utilisés avec parcimonie. À moins d'être stoppés ou inversés grâce à des moyens Magiques, ils sont définitifs (à l'exception de la télékinésie majeure, qui agit de manière spécifique pendant un certain temps, puis s'arrête).

Mort : Quelqu'un meurt. Cela peut être dû à une attaque cardiaque, un infarctus, une attaque d'apoplexie, une chute de piano, ou même à un suicide ou un assassinat.

Hantise : L'âme d'un mort est ramenée de l'Au-delà et liée contre sa volonté à un lieu précis. Il s'agit, de préférence, de l'âme d'une personne liée, dans le présent ou le passé, à ce lieu ou au déclencheur. Si le déclencheur avait un rapport avec la mort de quelqu'un, c'est très certainement l'âme de cette personne qui hantera ces lieux. (Pour plus d'informations sur les lieux hantés, reportez-vous à la section sur les Revenants plus loin dans ce chapitre.)

Effacement de la Réalité : Une personne, un évènement, un objet, ou tout autre particularité liée au déclencheur est effacé de la Réalité. Seules les personnes ayant assisté au déclencheur gardent le souvenir de ce qui a été effacé. La Réalité se reforme rétroactivement en prenant en compte l'absence, choisissant le moyen le plus facile. Si ton mari a été effacé, tu as en fait épousé quelqu'un d'autre à la place et l'homme avec qui tu étais mariée à la base n'a jamais existé. Si un bateau disparaît, il n'y a plus aucune trace de son existence. Les objets que portent ceux qui se rappellent de l'ancienne réalité ne sont pas affectés, même s'ils témoignent de ce qui a disparu : si ton mari a été effacé mais que tu te souviens toujours de lui, sa photo dans ton portefeuille est toujours là. Ses parents, qui n'ont pas assisté au déclencheur, ont eu un autre enfant et ne t'ont jamais rencontrée.

Stimuli sensoriels majeurs : Ce phénomène plonge ceux qui en font l'expérience dans une hallucination si crédible, qu'ils ne peuvent pas distinguer de la réalité. Les personnes ainsi affectées peuvent se retrouver au même endroit, mais un siècle plus tôt, ou dans les puits enflammés de l'Enfer, au milieu des damnés et de leurs tourments, ou être traduites en justice devant un tribunal surréaliste et exécutées (tout n'est qu'illusion) par de silencieuses silhouettes masquées, ou encore avoir une conversation avec des doubles moqueurs et incroyablement cultivés d'elles-mêmes, ou se faire kidnapper par des petits hommes verts pour faire le tour du système solaire et finalement s'écraser à l'endroit précis du rapt.

Télékinésie majeure : Tout ce qui est physique est permis. Un tremblement de terre, l'effondrement d'un immeuble, une tornade, l'explosion d'une chaudière, une personne déchiquetée par des griffes invisibles, ou l'éruption d'un volcan nucléaire.

ETRES SURNATURELS

Les êtres surnaturels sont des entités dont l'existence toute entière est due au surnaturel. Ils ne sont pas le résultat des processus naturels de notre planète. Ils sont, par nature, Magiques. Il existe de nombreux types d'êtres surnaturels différents, avec différents buts et pouvoirs. La plupart d'entre eux n'ont pas d'autre idée en tête que l'instinct de survie et autres instincts basiques. Quelques-uns sont présentés ici.

Note bien que la plupart des gens ne remarquent pas les êtres surnaturels, moins que phénomènes, et ce, même s'ils y sont exposés. Certains de ces êtres sont immatériels et ne peuvent être vus, certains ont l'air humain et se fondent dans la masse, et d'autres ont simplement, par nature, appris à rester discrets. Ceux qui ont des corps et qui sont clairement surnaturels sont aussi ceux que l'on rencontre le moins. Par conséquent, ceux qui les voient ont généralement deux options : raconter ce qu'ils ont vu et passer pour des tarés, ou garder ça pour eux et fermer leur gueule.

PRESENTATION

Chaque être surnaturel a sa propre présentation. Celle-ci commence par une description générale de la créature et de ce qu'elle fait, suivie des règles spéciales ou des procédures permettant de les utiliser en jeu, et se conclue par ses attributs en termes de jeu, présentés de la façon suivante:

NOM (NIVEAU DE PUISSANCE)

Bref résumé

Points : (que le meneur divise entre les différentes caractéristiques)
Corps : (scores minimum et maximum pour cette caractéristique)
Vitesse : (scores minimum et maximum pour cette caractéristique)
Esprit : (scores minimum et maximum pour cette caractéristique)
Âme : (scores minimum et maximum pour cette caractéristique)

PARASITES ASTRAUX

Ces vermines sont des prédateurs psychiques. Elles n'ont pas de forme corporelle, et résident en permanence sur le plan astral, dont elles sont originaires. Depuis ce plan, cependant, elles peuvent s'accrocher à des êtres vivants et s'en nourrir. Normalement, les parasites astraux ne peuvent pas percevoir les humains, mais n'importe qui, chaque fois qu'il utilise une charge Magique, est visible dans le plan astral (d'autres conditions peuvent rendre ça possible, comme par exemple se trouver dans un environnement riche en Magie, utiliser un artefact…). Il y a peu de chance que plusieurs de ces bestioles s'accrochent à toi quand tu lances un sort, mais sache que tu peux

en choper pas mal. Ils peuvent aussi être contrôlés par un Adepte, qui peut les envoyer parasiter une cible spécifique.

Si un parasite astral s'accroche à toi, tu perds 6 points d'Âme toutes les vingt-quatre heures. Un parasite astral peut pomper à sa victime un nombre de points d'Âme égal à son propre score de Corps. Lorsqu'il a atteint cette limite, il se détache et s'éloigne. Le score d'Âme du parasite n'augmente pas, puisqu'il transforme l'énergie en nourriture. Les compétences basées sur l'Âme (y compris la Magie) des victimes sont réduites si nécessaire, afin de s'assurer qu'elles ne dépassent pas la caractéristique d'Âme.

Si ton Âme est égale ou inférieure à 10, tu tombes dans le coma. Le parasite se détache alors et s'éloigne pour trouver une autre source de bouffe.

Une fois libéré du parasite astral, tu récupères ton Âme au rythme d'un point par jour. Si tu avais sombré dans le coma, tu reprends conscience lorsque ton score d'Âme est remonté à 20 ou plus (si, normalement, tu avais moins de 20 en Âme, le meneur détermine un niveau à atteindre).

Sur le plan astral, les formes des parasites sont variées et tout aussi moches les unes que les autres. Ils ont à peu près la taille d'un caniche, et habituellement, possèdent une hideuse combinaison de jambes, d'ailes, de tendons, de bouches et autres membres de tous genres (je fais confiance à ton imagination). Ils ne sont pas particulièrement intelligents, mais si on les affronte dans le plan astral, ce sont des adversaires vicieux, qui savent très bien se battre à mains nues (ou plutôt à tentacules nus).

Parasites Astraux (mineur)

Vermines absorbant l'Âme

Points : 100+ 1d100 (1-100)
Corps : 30-60
Vitesse : 20-50
Esprit : 10-30
Âme : 30-60

DEMONS

Les démons et leurs petites affaires seront détaillés dans le supplément fourni avec l'écran.

Démons (mineur)

Âmes désespérées

Points : 100+ 1d100 (1-100)
Corps : 0
Vitesse : 30-70
Esprit : 30-80
Âme : 30-80

Notes : lorsqu'un démon possède un corps, il a les scores de Corps et de Vitesse de l'hôte, mais garde ses propres scores d'Esprit et d'Âme. Le démon peut utiliser les compétences de l'hôte, mais seulement à la moitié de leur niveau normal. Il possède également la compétence de Corps Passer Outre (décrite ci-dessous) à un niveau égal au score de Corps de son hôte et peut déclencher un phénomène surnaturel mineur par heure et un phénomène surnaturel conséquent par jour. Le démon ne choisit pas quel sera le phénomène, il le force juste à se produire. Certains démons peuvent connaître une école de Magie et/ou un ou plusieurs rituels.

Passer Outre : cette compétence permet d'ignorer les effets incapacitants des blessures, du poison, des maladies ou de ce genre de trucs. Tu es toujours blessé, mais au lieu de rester allongé sur ton lit ou d'être étendu par terre à pisser le sang, tu es debout et prêt à l'action, avec quand même le visage tordu de douleur. Tout ça est à la discrétion du meneur: si ta colonne vertébrale est brisée et que tu es coincé dans une épave de voiture, t'as peu de chances de péter la forme.

ENTROPIQUES

Il n'est pas facile d'expliquer ce que sont les entropiques. Ils n'ont pas de corps. Personne n'a pu déterminer s'ils sont réellement intelligents. Ils ne peuvent pas te blesser physiquement. Mais, comme l'a dit une de leurs victimes, « ils te butent avec tes propres mains. »

Il est peut-être plus simple d'expliquer ce qu'ils te font.

Supposons une seconde que tu rentres chez toi et que tu trouves ton mari en train de sauter ta sœur, là, sur la table de la cuisine. Tu tournes les talons et tu te barres en pleurant, ou peut-être que tu t'évanouis.

Tu lui en parles un petit peu plus tard. Il est nerveux, sur la défensive, visiblement troublé. Mais il nie. Il peut te prouver qu'il était au bureau quand ça s'est produit (mais comment cet enfoiré sait quand ça s'est passé si tu ne lui as pas dit ?). Il a des témoins. En plus, ta sœur vit à Pasadena, à trois heures d'avion.

Peut-être que tu appelles alors ta sœur. Elle nie tout de manière convaincante. Comment tu peux ne serait-ce qu'oser imaginer une telle chose? Tu as eu des problèmes de couple? Peut-être que ton mari était avec quelqu'un qui lui ressemblait (elle fait pas garce quand elle dit ça ? Elle a toujours été la plus jolie).

Lentement, tu réalises que quelque chose ne colle pas. Tu sais où tu étais au moment où tu te « rappelles » les avoir vus : en fait, tu laissais ton fils à l'entraînement de foot. En plus, le costume qu'il portait… est chez le teinturier. Tu le sais. Tu sais qu'il est impossible que tu aies vu ce que tu as vu. Mais le souvenir que tu as de lui… d'elle… l'expression d'extase de cet enfoiré… le regard d'avidité vindicative de cette pétasse… ils sont limpides dans ton esprit. Ce sont TES souvenirs.

Et ils sont faux. (ton mari et ta sœur ont les mêmes faux souvenirs de la chose que toi, et vous vous énervez donc tous.) Ils ont été implantés par un entropique, un être d'entropie immatériel. Il est dans sa nature d'empêcher ses victimes de tenir leurs promesses, de les déchirer, de les isoler et de corrompre le sens de la réalité même qui les entoure. Ces êtres ne gardent suffisamment de contrôle que pour se cramponner à une cible infortunée et à ceux qui l'entourent.

Les entropiques ne sont pas intelligents, et ils ne sont pas subtils. Ils ont une connaissance instinctive des peurs et des croyances de leurs victimes. Ils peuvent créer des scénarii basés sur ces peurs et les implanter profondément à la fois dans tes souvenirs et dans ceux des personnes impliquées. Bien qu'il semble en leur pouvoir de créer de faux souvenirs réellement dangereux (par exemple, en te faisant te tromper sur le médicament à prendre ou la quantité), ils se concentrent plutôt sur le moyen de produire le plus de misère émotionnelle, et sur le résultat le plus rapide. Ils ne veulent pas te voir morte. Ils veulent te voir souffrir (en supposant qu'ils veuillent quoi que ce soit).

Certains théoristes pensent que chaque personnalité humaine possède une pulsion autodestructrice, une attirance perverse qui nous fait marcher dangereusement près du bord de la falaise. Peut-être que, tout simplement, les entropiques servent de miroir à cette envie, en nous renvoyant le reflet de nos peurs les plus noires, de la façon la plus convaincante. Après tout, si tu ne peux pas avoir confiance en tes souvenirs, en quoi peux-tu avoir confiance?

Personne ne sait exactement comment un entropique s'attache à une vie particulière. Il est certain qu'une exposition au surnaturel rend quelqu'un plus vulnérable, mais la plupart de ces créatures semblent attirées par des personnes qui construisent quelque chose. Si tu es au centre d'un culte, d'une religion, ou d'une philosophie, ils voient en toi une belle pile d'ordre qu'ils peuvent réduire à un tas de chaos.

Il est également possible d'utiliser la Magie pour en attacher un à un ennemi. Si tu peux mettre la main sur les livres qui décrivent le rituel (ou sur un démon ou un autre Adepte qui te le dira), tout ce que ça demande, c'est quelques heures, de la craie de couleur, du peyotl, un miroir lézardé, deux ou trois prismes, et le sang d'un chat noir fraîchement égorgé. (Plus spécifiquement, tu auras besoin de l'espèce de peyotl appellée *Ariocarpus retusus*, connue sous le nom de tsuwiri chez les indiens Huichols du Mexique. Il s'agit du "mauvais peyotl", qui entraîne d'horribles pensées et des intentions peu louables. Il est très différent de l'hikuri [*Lophophora williamsii*], le bon peyotl qui donne des visions agréables. Les deux espèces sont quasiment identiques, mais il est peu probable que les Huichols, experts en la matière, offrent du tsuwiri aux étrangers. Ou à qui que ce soit, d'ailleurs.) Dépense une charge moyenne, réussis un jet de compétence Magique (et fais un putain de mauvais trip à cause du peyotl), et tu pourras coller un entropique à ton ennemi. Si le jet est raté, rien ne se passe et les composants sont gâchées (mais tu as quand même fait le mauvais trip). Mais si le jet est un échec double, tu es victime de l'entropique, à la place de la cible originelle.

Remarque que lancer un entropique sur quelqu'un dans l'Underground équivaut à une déclaration de guerre ouverte. C'est un coup risqué, car les entropiques causent de la souffrance, mais pas de dégradation physique ou spirituelle (contrairement aux parasites astraux, moins ennuyeux tout de même). Comme l'a dit Dirk Allen, « si quelqu'un m'menace avec une lame, j'lui balance un verre à la gueule, et après, j'ferai autre chose. Si j'me contente d'lui balancer l'verre, tout c'que j'f'rai, c'est d'l'énerver, tu vois? Balancer un entropique, c'est comme balancer l'verre. »

Se débarrasser d'un entropique est délicat. D'abord, tu ne peux pas te contenter de les combattre physiquement, puisqu'ils sont immatériels. Un Adepte qui dépense une charge mineure et réussit un jet peut se l'attacher, libérant ainsi sa victime actuelle, mais c'est un énorme service à lui rendre. Ou alors, l'Adepte peut dépenser deux charges moyennes, réussir un jet, et renvoyer totalement l'entropique. (Un échec signifie qu'il reste accroché à sa victime, et un double échec, qu'il prend pour cible l'Adepte qui tente de le renvoyer. Un double succès signifie que l'Adepte peut le détruire de façon permanente ou l'accrocher à la personne qu'il souhaite. Un succès critique signifie qu'il peut soit le tuer, soit le renvoyer à la personne qui l'a lancé en premier lieu, même si l'Adepte ne sait pas de qui il s'agit.)

Il existe également un rituel destiné à bannir les entropiques, et n'importe qui peut l'entreprendre. Cependant, ce n'est pas aussi facile que de dépenser une charge et de jeter les dés. Tout d'abord, tu dois apprendre le rituel, et c'est pas le genre de choses qu'on peut télécharger sur Internet. Il te faudra mettre la main sur un miroir en argent, de la craie de couleur, du peyotl, une lentille convexe sans défaut, et toute la fourrure d'un chat vivant. (Bingo : pour ce rituel-ci, tu auras besoin du bon peyotl, le *Lophophora williamsii*. Heureusement, il est plus facile à se procurer que le mauvais. Du moins, il est plus facile de convaincre les Huichols de t'en donner. Et cette fois, tu feras un super trip). Après environ une heure de rituel, même la plus terre-à-terre des victimes d'un entropique apparaît dans le plan astral pour affronter sa némésis, qui se présente, de façon appropriée, comme un reflet moqueur de la victime. L'entropique ne répondra pas aux questions. Il se contentera de t'envoyer la pire expérience qu'il puisse trouver, à la différence que, cette fois-ci, c'est une illusion parfaite dans le présent, plutôt que dans le passé : tu la vivras en direct plutôt que de t'en rappeler. Si tu peux la traverser avec succès et l'intégrer à ta vision du monde, l'entropique se flétrit devant tes yeux. Bien sûr, c'est plus facile à dire qu'à faire: la façon la plus simple de simuler ceci est de faire un test d'Âme, et d'obtenir un résultat au moins équivalent à la caractéristique d'Âme de l'entropique. Si celle-ci est supérieure à ton résultat, tu es pratiquement à sa merci.

Et même si tu arrives à te débarrasser d'un entropique, ça ne veut pas dire que les souvenirs disparaissent. Il n'y a aucun remède, mis à part les vieux classiques (le temps, la boisson, les électrochocs, les commotions cérébrales, et autres abrutissements devant ta console). Bien sûr, tu sais que ces souvenirs sont faux. Mais ça ne te sera d'aucun réconfort quand tu seras couché près de ta femme et que tu te souviendras clairement de chaque seconde où elle te découpait les paupières avec un couteau de cuisine en ricanant comme une hystérique.

Entropiques (moyen)

Tes peurs les plus terribles recyclées en souvenirs
Tous les entropiques ont les mêmes caractéristiques

Corps : 0
Vitesse : 0
Esprit : 0
Âme : 70

GOLEMS

Conçu pour la première fois par le rabbin Akiba au troisième siècle ap. JC et décrit dans son livre Sefer Yetzirah ("Le Livre de la Création"), le Golem est un automate indépendant construit à partir d'argile et d'autres éléments inertes. L'étincelle de vie est apportée par un petit morceau de papier placé dans sa bouche et sur lequel est écrit un mot magique. Ces êtres peuvent avoir n'importe quelle forme, mais plus personne ne se souvient de l'art de les fabriquer, mis à part les golems eux-mêmes.

Pendant longtemps, on leur a donné une apparence humaine, pour servir de gardiens ou de serviteurs inépuisables, puis plus tard d'amants infatigables et de compagnons. L'art de leur création atteignit son apogée au cours du 16ème siècle, en Espagne. Durant cette époque, les golems étaient créés par la secte Zohar, qui tomba rapidement sous les feux de la Sainte Inquisition.

Pour ce que l'on en sait, un seul d'entre eux a survécu à la purge hispanique. Nommé Ein Sof ("Sans Fin"), le dernier ordre de son créateur fut de se reproduire et, ceci fait, de défendre son maître. Ein Sof fit ce qu'on lui avait dit. En arrachant des morceaux de son corps, et grâce à une parthénogenèse primitive, il réussit à créer une réplique quasi exacte de lui-même. Ce procédé prit plusieurs mois, et lorsqu'Ein Sof acheva sa première tâche, son maître avait depuis longtemps péri entre les mains de l'Inquisition. Plus tard, Ein Sof et son jumeau furent découverts sur la propriété de leur ancien maître, qui devait être vendue. Pris pour des vagabonds, on les en chassa. Sans maître, ils firent ce qu'on leur ordonna.

Et ainsi ont-ils continué jusqu'à nos jours, en suivant leurs derniers ordres : « Dupliquez-vous. Partez. ». Un golem en engendre un autre et ils se séparent, encore et encore. Ils suivent ces deux ordres tant qu'on ne leur en donne pas d'autres… et il est très facile de donner un ordre à un golem. Quiconque s'adresse à un golem sur un ton autoritaire peut le contrôler, même quelqu'un qui ignore sa véritable nature. Ce n'est que lorsqu'il est totalement libre qu'un golem revient aux deux ordres originels. Chacun de ces êtres ne peut se dupliquer

qu'une seule fois, et seulement au terme d'un procédé qui dure plusieurs mois et qui requiert des argiles particulières, des produits chimiques, etc...

Les golems créés par la secte Zohar semblent humains sous tout rapport. Ils sont infatigables, ils n'ont pas besoin de manger (bien qu'ils puissent le faire afin de préserver les apparences), ils n'ont besoin ni d'air, ni d'eau, et ils ont une force surhumaine. Il ne leur manque qu'une âme.

Chaque golem est différent, en raison de ses expériences et de sa longue espérance de vie (qui est, techniquement, infinie). Beaucoup vivent ouvertement dans la société humaine, travaillant à des postes de subalternes sans se fatiguer, répétant des tâches sans but parce qu'un humain quelconque leur a demandé de faire quelque chose, et que cela s'est transformé en travail. Des remarques innocentes, comme « Tu cherches du travail? Je vais te trouver un poste à l'usine », sont suivies comme s'il s'agissait des ordres les plus sérieux. Le golem commence le travail et le poursuit éternellement. Beaucoup de golems, pris pour des humains, ont involontairement été adoptés par des individus à la forte personnalité et qu'ils considèrent dorénavant comme leurs maîtres. La société humaine ne remarque pas les golems à cause de leur tendance naturelle à faire ce qu'on leur dit, surtout si c'est une personne ayant une forte volonté qui le leur dit.

De nos jours, un golem type a un poste de merde et vit dans un appartement. Il rentre du travail chaque jour et attend derrière la porte qu'il soit l'heure d'y retourner. Certains se sont même mariés, ayant rencontré quelqu'un qui apprécie leur complaisance et leur docilité. Ce sont les silencieux conducteurs de bus, les épiciers inexpressifs, les personnes éteintes qui déchirent vos tickets au cinéma, les employés de La Poste ou de l'ANPE qui sont derrière le guichet… Ils comprennent suffisamment bien la société humaine pour s'y fondre, et ils ne dévoilent pas leur nature. Ils essaient juste de s'intégrer et de faire ce qu'on leur dit.

Chaque golem est physiquement identique à Ein Sof. Par conséquent, une fois que l'on en a vu un, les autres sont très faciles à repérer. Ils ressemblent à un méditerranéen assez laid, solidement bâti, aux yeux limpides et à la bouche arrondie. Ils ont les cheveux noirs, toujours lissés en arrière, et de grosses mains qui ont l'air artificiel, comme celles d'un grand brûlé après une chirurgie plastique. Leur peau est extrêmement lisse et, lorsqu'elle est humide, prend un éclat cireux. Ils font de bons imitateurs, et s'ils sont assez anciens, ont maîtrisé tout l'éventail des expressions faciales humaines, bien que la réelle compréhension des émotions qu'elles reflètent soit limitée. Ils apprennent les lois de l'interaction uniquement pour obéir et plaire aux humains qui les entourent. Car pour un golem, il n'y a pas d'autre motivation que la satisfaction d'autrui.

La plupart des Adeptes aiment s'entourer de golems, pour des raisons évidentes. Cependant, ils ont tendance à les garder cachés, de façon à ce que personne n'en prenne le contrôle. Le golem est un serviteur loyal, jusqu'à ce que quelqu'un dont le score d'Âme est supérieur à celui du maître ne s'immisce dans la relation maître-golem. Le golem « vierge », c'est-à-dire le seul qui ne se soit pas encore dupliqué, est particulièrement précieux. Un Adepte qui le possède peut, avec du temps, avoir autant de golems qu'il le désire, en prenant le contrôle de chaque nouveau-né et en lui faisant créer à son tour un autre golem vierge. (Si un golem met quatre mois à se dupliquer, tu peux en obtenir trois nouveaux par un an. Tu ne bénéficies pas d'une croissance exponentielle, seulement de série, mais c'est quand même un bon plan).

Combien de golems y a-t-il dans le monde de nos jours? Peut-être quelques centaines, dispersés çà et là. Nombreux sont les golems qui meurent dans les conflits secrets de l'Underground, ou dans des guerres plus visibles, puisqu'ils font de bons petits soldats. Mais potentiellement, il peut y en avoir des millions. Quelque part, là, dehors.

Golems (moyen)

Tu veux pas cent balles et un Mars en plus ?
Tous les golems ont les mêmes caractéristiques

Corps : 150 (voir chapitre 14 « compétences exceptionnelles »)
Vitesse : 50
Esprit : 40
Âme : 0

METAMORPHES

Les métamorphes, comme les loups-garous, sont une étrange conséquence de la possession démoniaque. Le procédé par lequel un métamorphe est créé est particulièrement compliqué et franchement aléatoire. Personne ne choisit délibérément de devenir un métamorphe ; aucune personne saine d'esprit ne peut désirer ça. Leur existence est une gifle à la Réalité elle-même, qui fait tout son possible pour arranger les choses à chaque fois qu'une de ces aberrations cosmiques se manifeste. Le procédé par lequel on devient un métamorphe commence avec un démon.

Les démons sont des fantômes accrocs à la réalité qui cherchent à posséder les êtres humains. Il arrive que, parfois, un démon ait un besoin qui puisse être satisfait par des créatures moins « évoluées », comme les loups, les chiens, les pigeons… Ce qui est sûr, c'est que posséder un animal est nettement plus facile que d'avoir prise sur un hôte humain, et certains démons ont compris comment faire.

Il y a des risques. Si tu veux posséder un chat, c'est comme essayer d'enfoncer un esprit humain entier dans une cervelle de la taille d'une noix. La possession animale étendue se solde quasiment toujours par une importante perte d'identité chez le démon (des compétences, des souvenirs, des traits de personnalité), au point que, de temps en temps, seule l'accoutumance à la chair persiste.

Ces créatures ne sont pas des métamorphes. Ce sont juste des animaux possédés.

Puisque les animaux possédés sont souvent méchants, ou simplement bizarres, les gens les pourchassent, ou ils tombent malades, ou ils servent de proies à un animal plus haut placé dans la chaîne alimentaire. Lorsque cela arrive, il se peut que le démon gagne finalement sa récompense (ou sa punition) éternelle. Mais ce n'est pas toujours le cas.

Quelquefois, au moment où l'animal meurt, l'esprit démoniaque et animal se fondent l'un dans l'autre, s'entremêlent. Les animaux n'ont pas d'âme (ils ne peuvent pas s'élever au sein du Clergé Invisible, et c'est pourquoi le monde ne ressemble pas à un tas de viande géant), mais ils ont un esprit (c'est la raison pour laquelle ils peuvent quand même être influencés par la Magie affectant le mental et les émotions). Les démons qui possèdent des animaux deviennent moins intelligents, mais s'ils finissent par se mélanger à l'esprit animal, ils peuvent aussi devenir bien plus forts.

La possession d'un hôte humain par un de ces esprits hybrides donne un métamorphe. Et cela donne naissance à un conflit maladroit entre les trois partis en présence dont les combattants sont l'humain, le démon et l'animal. Un combattant donné contrôle le corps pour un nombre d'heures égal à son score d'Âme (sauf pour l'humain, qui le contrôle pour une période exprimée en jours plutôt qu'en heures). Lorsque cette période touche à sa fin, les trois combattants font un test d'Âme. Celui qui obtient le plus haut résultat sans échouer gagne, et prend le contrôle du corps pour la prochaine période. (Les doubles succès battent les succès simples, et les succès critiques battent tous les autres.)

Lorsque l'humain est aux commandes, il est sous forme humaine et ne peut pas se souvenir de ce qui s'est passé quand le démon ou l'animal avait le contrôle du corps, bien qu'il sache qu'il était possédé. Lorsque c'est le démon qui est

aux commandes, il est également sous forme humaine, et il s'éclate comme le font tous les démons. C'est quand l'animal prend le contrôle que les choses deviennent réellement bizarres.

Quand l'esprit animal passe aux commandes, le métamorphe se transforme. La masse, les organes et tout le reste du corps de l'hôte changent. Un homme de 150 kg peut se changer en tamia (petit écureuil d'Amérique du nord, dont une espèce, le tamia rayé, est couramment connu sous le nom de *Suisse*). Les vêtements et autres possessions disparaissent tout simplement et réapparaissent à leur place lorsque l'humain ou le démon reprend le contrôle. Cela peut sembler étrange, mais il y a un hic: le changement n'est pas une transformation physique, avec les os qui craquent, les muscles qui s'étirent, les poils qui poussent, etc. À la place, la Réalité est réécrite de façon à affirmer qu'il n'y a jamais eu d'humain, seulement un animal. Rétroactivement, la transformation n'a pas du tout eu lieu. Le métamorphe a toujours été un animal, point final.

(Au fait, il est probable qu'un phénomène surnaturel conséquent accompagne les transformations, de l'humain à l'animal, et de l'animal à l'humain.)

Vois-tu, les animaux ne conçoivent pas le temps de manière linéaire. Pour eux, tout est l'instant présent, même ce dont ils se souviennent. Donc, lorsqu'un métamorphe se transforme en animal, son passé change également. Ce n'est pas juste que c'est un loup (ou un corbeau, ou un pingouin…) : il a toujours été un loup (ou un corbeau, ou un pingouin…). Les parents du corps humain ne se rappellent pas qu'il soit né ; à la place, ils se souviennent qu'il y avait un loup, ou un très gros chien (ou un pingouin), qui courait dans le voisinage. Sa femme ne se souvient pas qu'il ait dit "Oui, je le veux" car elle ne l'a jamais épousé (si ça peut t'aider à saisir le concept, ça marche comme le sort d'Entropomancie Change le Monde, mais à plus grande échelle). Parfois, la bête garde le contrôle à jamais ; de telles pertes ne peuvent être comptabilisées puisque personne ne se rend compte qu'elles ont jamais été humaines.

Plus fréquemment, l'humain (ou le démon) reprend le contrôle et retransforme le métamorphe en humain. À ce moment, l'univers reprend brusquement sa course naturelle. Les parents de l'humain se souviennent de lui, il réapparaît sur les photographies, et les choses reviennent à la normale. Mis à part ceci: quiconque l'a vu sous forme animale se rappelle à présent avoir vu l'homme à la place. Si l'homme était un corbeau-garou, les gens se rappellent l'avoir vu voler. S'il a attaqué quelqu'un sous forme de loup, alors, une fois qu'il se retransforme, les témoins se souviennent d'un homme mordant à pleines dents dans la chair de sa victime et les blessures sont celles d'une morsure humaine. La Réalité revient toujours par le chemin de la moindre résistance, et donc les évènements changent aussi peu que possible, ce qui entraîne certains résultats absurdes. Par exemple, les personnes ayant vu le métamorphe corbeau voler ne trouvent pas étrange d'avoir vu un homme faire ça, jusqu'à ce qu'ils y repensent, après que l'humain ait repris le contrôle. S'ils avaient trouvé ça suspect au moment où ils l'ont vu, peut-être auraient-ils agi différemment, et la Réalité aurait dû cravacher plus dur pour se réécrire. La Réalité adore les excuses bidons. (C'est le meneur qui décide, ce switch de la Réalité n'est jamais très sûr)

Qu'est-ce qu'un métamorphe sous forme animale branle de sa journée ? Ce qu'il veut. Ce que branlent les animaux normaux. Ça peut poser problème s'il est au taf, où dans sa bagnole, ou s'il est au pieu avec sa copine au moment où se produit le changement.

Comme les vêtements et les possessions, les blessures disparaissent avec les transformations. Mis à part la mort, les formes humaine et animal ont chacune leurs Points de Résistance et leurs blessures. Une femme avec un bras cassé se transformerait en un pingouin en parfaite santé. Si le pingouin perd un œil et se retransforme en femme, celle-ci a toujours un bras cassé, mais son œil est là. Qu'elle meure, quelle que soit sa forme, et elle reste morte. Son cadavre reste sous la forme qu'elle avait au moment de sa mort. (Et non, les balles en argent n'ont aucun effet particulier sur les métamorphes. Ils peuvent être blessés par des balles normales, des tessons de bouteilles, des accidents de voiture, et peuvent choper un rhume comme tout le monde.)

Métamorphes (moyen)

Les problèmes ont trois visages

Points : 100+ 1d100 (1-100)
Corps : 10-120 (voir chapitre 14, compétences exceptionnelle)
Vitesse : 10-120 (voir chapitre 14, compétences exceptionnelle)
Esprit : 5
Âme : 10-70

Note : Vous aurez également besoin des caractéristiques du démon. Celles présentées ici sont pour l'esprit et la forme animale.

NON-ENTITES

À un moment ou à un autre, la plupart des gens ont succombé à des songeries solipsistes. "Et si j'étais la seule véritable personne, et que tous les autres n'étaient que des androïdes sans âme ? Comment je pourrais vraiment en être sûr?" Ce sentiment est particulièrement développé en ville, où l'on peut côtoyer une centaine de personnes par jour et ne jamais en voir aucune. Les gens prennent leur bus en silence, marchent en hâte dans la rue, et jamais, au grand jamais, ne vous regardent dans les yeux ("Tu veux ma photo, connard ?"). Dans une société dont le principe de base est l'ignorance réciproque, il n'est pas étonnant que l'on commence à avoir le sentiment que les gens qui nous entourent ne sont pas réels, mais de simples fantômes, des hommes creux, des poupées sans âme, sans esprit.

Il est très rare que ce sentiment soit exact.

Pourtant, il y a, dehors, des gens sans âme. Chaque grande ville en compte peut-être une dizaine: ils semblent s'être extirpés des fissures de l'Univers et font comme chez eux. Ce sont des reflets forcés à exister par l'Irréalité que nous projetons les uns sur les autres, chaque fois que nous nous croisons dans la rue et détournons le regard. On les appelle des "non-entités", et en général, ils sont inoffensifs.

Les non-entités n'ont pas de souvenirs d'enfance, et elles ne se reproduisent pas. Elles apparaissent simplement à partir de rien, avec des costumes bon marché et des CV quelconques. Elles n'ont, par définition, rien de particulier : ton regard glisse simplement sur elles comme de l'eau sur une feuille. Elles peuvent être de n'importe quel sexe, mais sont habituellement des hommes. Elles obtiennent des postes d'employés de bureau et travaillent tranquillement, sans surprendre personne, jusqu'au jour où elles sont renversées par un conducteur imprudent qui ne les a pas remarquées à temps. Parfois, elles se contentent de disparaître dans le néant duquel elles sont sorties : l'Univers remarque leur existence anormale et les éradique, tout simplement.

Elles ne sont pas stupides ou passives. Elles sont juste sans âme. Elles peuvent ressentir la douleur et le plaisir physiques, mais elles n'ont pas d'émotions propres. Elles peuvent simuler l'intérêt et la sympathie aussi bien que les autres personnes, mais la plupart du temps, elles vivent et meurent (ou peut-être serait-ce plus précis de dire qu'elles existent) sans faire l'expérience du moindre sentiment.

La plupart du temps, mais pas toujours. Si une non-entité se trouve à moins de 3m50 d'une personne faisant l'expérience d'une émotion vraiment intense, cette émotion a un impact sur elle. Un Test de Stress de rang de 10, par exemple, ou l'extase étourdissante que ressentent deux personnes la première fois qu'elles se rendent compte qu'elles sont amoureuses, ou l'exultation vertigineuse du gagnant d'une loterie d'un million de dollars, tout cela peut "éveiller" une non-entité. C'est alors qu'elles deviennent dangereuses.

Une non-entité éveillée a ressenti quelque chose, et elle veut le ressentir à nouveau. Elle essaye d'amener les personnes originales à faire de nouveau l'expérience de ce sentiment. Si ça ne marche pas, elle cherchent quelqu'un d'autre pour le ressentir à nouveau. Parfois, ça peut virer au comique : imagine un jeune couple. Une non-entité fait une fixette sur eux et essaie de conserver l'étincelle des premiers jours en leur envoyant des roses en leurs noms. Évidemment, ça finit par foirer (c'est inévitable), et les deux « amoureux » se posent des questions inquiétante : « — C'est qui le fou qui t'envoie des fleurs en disant que c'est moi ? — Quoi ? C'est pas toi ? ».

Les non-entités ne comprennent pas réellement les émotions. Pour elles, il semble totalement normal de kidnapper le jeune couple et de dire "Je continuerai à planter ces aiguilles dans vos yeux tant que vous ne vous aimerez pas à nouveau."

Bien sûr, il s'agit d'un cas où elles sont obsédées par un bon sentiment. La plupart du temps, elles s'éveillent plutôt à la peur, à la douleur, ou à la misère, puisqu'il est plus probable de ressentir ses joies en privé et ses terreurs en public. Alors, les non-entités passent de bizarres à monstrueuses.

Les non-entités sont des proies difficiles à attraper. Elles sont dures à suivre tout simplement parce qu'elles sont totalement quelconques. Une non-entité peut te torturer pendant des jours pour nourrir ta peur, mais tu ne serais toujours pas capable de la reconnaître lors d'une identification au commissariat.

Une fois que tu les as attrapées, il est difficile d'en faire quoi que ce soit. Si tu peux prouver qu'elles ont commis des crimes, tu peux les envoyer en prison, où, en général, elles s'évaporent. (Tout ce qui leur donne une identité auprès d'un grand nombre de personnes, tout ce qui les fait sortir du lot, rend plus probable le fait que l'Univers les efface.) Si tu n'arrives pas à les faire arrêter, tu peux essayer de les tuer, mais c'est pas facile : elles ont une résistance surnaturelle. Même les armes à feu ne font que des dommages égaux à la somme des dés plutôt qu'au résultat de ceux-ci (les dommages de corps à corps fonctionnent normalement).

À propos, les non-entités ne saignent pas. Elles n'ont pas d'os ni d'organes internes. Leur chair semble avoir la même consistance sur tout leur corps, comme si elles étaient sorties d'un moule. Du coup, si tu leur tires dessus ou si tu les découpes, ça oblige ceux qui assistent à ce spectacle pour la première fois à faire un Test de Surnaturel de rang 7. Le feu leur cause de la douleur mais ne les blesse pas réellement, et elles peuvent ignorer les chocs électriques avec autant de facilité. Elles ne respirent même pas.

Et le plus effrayant, c'est qu'elles sont immunisées à la Magie du fait qu'elles n'ont pas d'âme, ni même d'existence aux yeux de l'Univers. Les Blasts ne leur font aucun dommage. (à l'exception du Blast de Dipsomancie : cette Magie ne cible pas vraiment la victime, uniquement les armes fabriquées que le sort utilise.) Si tu utilises la Magie pour leur faire tomber une enclume sur la tête, ou un missile atomique, ça marche, mais tout sort dirigé contre elles en particulier est voué à l'échec.

Leur nature sans âme offre cependant un moyen de les identifier : les non-entités n'ont pas d'aura, ce qui les rend faciles à débusquer avec la compétence Vision de l'Aura.

Non-entités (mineur)

Employés de bureau sans âme

Toutes les nonentités ont les mêmes caractéristiques

Corps : 50 (100 Points de Résistance)
Vitesse : 50
Esprit : 50
Âme : 0

Note : Les non-entités commencent généralement sans toutes les compétences de combat mis à part les 15% de base en Bagarre et Esquive. Cependant, celles qui développent une fixation sur la douleur ou la peur ont tendance à choisir des compétences comme "Découper soigneusement en petits morceaux" ou "Broyer délicatement les phalanges". Le bon côté des choses, c'est qu'elles ne peuvent jamais augmenter leurs compétences ou leurs caractéristiques au-delà de 50%: elles n'ont tout simplement pas l'énergie ou la passion nécessaires que l'excellence exige.

Revenants

Un revenant est un démon qui n'a aucune envie de retourner dans le monde des vivants. Leur obsession les piège plutôt dans un modèle comportemental qu'ils ne peuvent pas briser. Là où les démons ont un ego démesuré, les revenants n'en ont pas. Ils sont coincés dans leur routine obsessionnelle pour toujours, emprisonnés dans leur propre essence. Très peu sont capables de mettre fin à leur obsession et de partir au-delà du Voile.

Contrairement aux démons, ils peuvent se manifester dans notre monde sans avoir été invoqué. Ils peuvent causer six phénomènes surnaturels mineurs et deux phénomènes surnaturels conséquents par semaine. Un tel comportement définit une hantise classique. Quelques exemples de revenants suivent, mais il en existe bien d'autres, qui peuvent être imaginés par le meneur. Généralement, les revenants ne font d'apparitions visuelles que devant les personnes ayant un score d'Âme supérieur ou égal à 60. Ceux qui ont un score inférieur en voient rarement, bien qu'ils puissent faire l'expérience de leur influence de manière non-visuelle.

Les revenants peuvent prendre une grande variété de formes, allant des traditionnels fantômes de manoirs écossais et autres poltergeists, à des classifications moins traditionnelles telles que les Goules et les Neigeuses. Un revenant n'est pas capable de posséder un corps, à moins d'être spécifiquement invoqué sous son nom et d'y être placé. Dans ce cas, il agit comme un démon, mais avec moins d'intelligence : il reste une obsession à l'état brut et sa personnalité n'est pas très cohérente. Les humains possédés qui essaient de renvoyer le revenant grâce à un Test opposé d'Âme ont un bonus de 20% à chaque tentative.

Tous les revenants ont les mêmes caractéristiques de base. Différents exemples de revenants sont présentés dans ce qui suit.

Revenants (mineur)

Les morts obsédés

Points : 100 + 1d100 (1-100)
Corps : 0
Vitesse : 10-40
Esprit : 10-40
Âme : 40-80

Revenants : Goules

Les goules font du deuil une profession. Obsédées par la mort et ses circonstances, les goules sont les vautours de l'Au-delà. Lorsque quelqu'un meurt, les goules sont naturellement attirées vers la scène et se matérialisent sous la forme de personnes normales, en habits funèbres et lugubres, et sortent des ruelles pour se réunir autour du nouveau mort. Elles se contentent de se rassembler autour d'un cadavre frais et de le regarder fixement, formant une foule qui se disperse une fois qu'une aide officielle arrive. Les goules existent en grand nombre dans la plupart des zones métropolitaines majeures, mais apparaissent rarement en milieu rural. Si tu aperçois quelqu'un qui a l'air d'être une goule, tu peux penser que tu vas bientôt passer l'arme à gauche. (Dans de rares circonstances, une goule invoquée peut donner des détails sur la façon dont quelqu'un est mort, si c'est récent ; c'est une technique d'investigation utile, même si elle est étrange. Certains Adeptes expérimentés des grandes villes connaissent personnellement plusieurs goules et leur soutirent des informations de manière régulière.) Les goules sont habituellement les fantômes de personnes obsédées par la mort qui sont décédées sans que personne n'en fasse le deuil.

Revenants : Neigeuses

Les neigeuses sont les fantômes de mères décédées de mort violente alors qu'elles étaient à la recherche d'un enfant perdu ou qu'elles en faisaient le deuil. Capables d'apparaître seulement lorsque la neige tombe, elles dérivent de lieu en lieu, suivant la course de l'hiver sur toute la surface de la Terre. Où qu'elles apparaissent, soit elles posent des questions désespérées à propos de leur enfant (qui peut très bien être mort depuis longtemps ou devenu adulte), soit elles font d'étranges prophéties en vers pour aider ceux qui sont en danger immédiat à survivre aux menaces qui leur font face. Elles sont compatissantes, mais ne peuvent pas répondre aux questions ou réagir à des stimuli conscients. Il est plus probable que les neigeuses se manifestent dans le voisinage d'un enfant en péril, ou là où la Magie a récemment été utilisée.

Revenants : Schismes

Des humains particulièrement torturés (habituellement ceux qui ont au moins trois Fragilisations dans l'Échelle de folie du Soi) peuvent attirer l'attention de schismes. Il s'agit de revenants qui manquaient tellement d'assurance lorsqu'ils étaient en vie qu'ils sont obsédés par le bien-être des autres, à l'exclusion de leur propre bonheur. Quand un schisme s'attache à un humain malheureux, il attend que sa cible soit seule et se matérialise alors comme un double identique. Au début, le double ne peut agir que comme une image miroir : ses actions ne sont que le reflet de celles de sa cible. Mais après une minute ou deux, le schisme devient capable d'actions indépendantes et peut alors interagir avec son double humain.

Le schisme garde l'apparence de sa cible humaine, et a un total accès à ses connaissances. Dans son rôle de double mystique, le schisme peut discuter de la vie de sa cible avec elle (et ce, de manière compétente) et peut tenter d'exercer une influence positive ou négative, en fonction de son tempérament (tire à pile ou face). Le schisme peut même en savoir plus que sa cible, comme par exemple ce que les autres sont capables de faire. Dans ce cas, il est possible que le schisme aide sa cible en lui donnant des conseils utiles ou qu'il la trahisse en l'attirant dans un piège, en parlant toujours avec sa voix et ses manières, et en insistant qu'il est, en quelque sorte, autant la cible que celle-ci n'est elle-même.

Avoir affaire à un schisme, quelles que soient ses intentions, requiert un Test de Surnaturel de rang 6 sur l'Échelle de folie. Comprendre que le schisme t'éloigne du droit chemin parce qu'il est malveillant entraîne un Test de Soi de rang 5.

Revenant : Suicidaires

Dans la vie, ces revenants connus sous le nom de «suicidaires» étaient de grands romantiques manquant d'initiative, du genre à concevoir de grandes et folles passions déchirantes, qu'ils n'ont jamais su exprimer. Ils sont plus amoureux de leur âme sœur idéale que de la personne elle-même. Heureusement, la combinaison nécessaire de timidité, de sentiment profond et de manque d'esprit pratique est suffisamment rare pour que ces revenants n'apparaissent pas chaque fois que quelqu'un se suicide à cause d'un amour non-partagé. Ils n'apparaissent que lorsque la volonté est forte, l'amour aliénant et que l'être aimé ne se doute même pas du rôle qu'il ou elle a joué dans cette mort.

Être amoureux est agaçant. C'est pire lorsque tu es suffisamment malade pour te suicider. Mais c'est encore pire quand tu meurs pour l'amour et que ton « amoureux » ne le sait pas. C'est insupportable.

Ça peut ramener quelqu'un d'entre les morts.

Les suicidaires ont du pain sur la planche. Leur but est de forcer l'être aimé à la reconnaissance : ce n'est que lorsque c'est fait qu'ils peuvent trouver le repos. Cependant, ils sont totalement muets, et ne conservent même pas l'apparence qu'ils avaient de leur vivant. À la place, ils sont anonymes, tout comme les non-entités. Leur seul moyen de communiquer avec l'élu de leur cœur est de mourir. Et ils le font encore, et encore, et encore.

Ce petit jeu de passion n'est pas facile non plus pour l'objet de leur obsession. Si un suicidaire jette son dévolu sur toi, des étrangers se mettent soudain à mourir tout autour de toi: ils se jettent sous les roues de ta voiture, se pendent aux arbres en face de ton appartement, ou sautent du toit pour à s'écraser devant la fenêtre de ton bureau. Ce ne sont pas des personnes réelles, mais de simples manifestations du suicidaire, et les cadavres s'évaporent dès qu'on ne les observe plus, le plus souvent quand les flics ferment la glissière du sac. Beaucoup de cibles de suicidaires perdent la raison, meurtries et transies à la vue d'une affreuse succession de morts horribles, gratuites et aveugles.

Les suicidaires ne sont pas malveillants. Ils veulent seulement être reconnus. Si son être aimé est en danger, le suicidaire se jette face au péril. Ça le tue, en général, mais contrairement à l'être cher, le suicidaire revient.

Si l'être aimé meurt avant d'avoir reconnu le suicidaire, l'obsession de ce dernier est brisée et il passe dans l'Au-delà. La seule façon de se débarrasser de l'un d'eux et de lui survivre est de lui sauver la vie. Si tu y parviens (en coupant le nœud coulant, ou en l'attrapant alors qu'il tombe, ou en sautant devant ce train pour le tirer hors de son passage), alors le suicidaire se voit offrir un instant avec ses anciens traits et sa véritable voix. C'est sa dernière chance de dire : « Je t'aimais, et tu ne l'as jamais su, » avant de tomber en poussière et de laisser ce monde derrière lui.

TENEBRAE

Personne n'a jamais pu, par définition, observé clairement un des êtres nommés tenebrae. Ce nom signifie «ombres» ou «ténèbres» en latin. Elles ne peuvent exister en pleine lumière : exposes-en une à la lumière d'un projecteur et, soit elle en sort précipitamment, soit elle disparaît tout simplement jusqu'à ce que tu détournes le rayon. En d'autres termes, en piéger une avec un faisceau de lumière intense la retire temporairement de la réalité (de façon similaire au phénomène de « disparition de temps » expliqué précédemment). Dès que la lumière est éteinte ou baissée, elles peuvent revenir. C'est dans les ténèbres totales qu'elles sont le plus réelles, et ce sont leurs conditions de chasse favorites. Les tenebrae peuvent également exister quand il y a un peu de lumière, mais ça les affaiblit.

Les tenebrae sont les charognards mystiques des morts mal aimés. Elles gardent les corps de ceux qui ne manquent à personne, les inconnus anonymes qui font une overdose dans une allée, se noient dans les rivières, meurent de faim dans le désert, et qui ne laissent personne derrière eux pour s'intéresser un tant soit peu à leur sort. Lorsqu'une telle personne meurt, les tenebrae sortent précipitamment des ombres et festoient de la misère psychique de la solitude qui émane du cadavre. Un mort inconnu peut nourrir une meute de tenebrae pendant une semaine, tant que le corps n'est pas dérangé. Elles restent alors sur place et peuvent choisir d'attaquer quiconque s'en approche. Bien sûr, plus le lieu de la mort est obscur, plus il est probable que les tenebrae se montrent.

D'après ce que certains Adeptes ont pu déterminer, les tenebrae pèsent de cinq à huit kilos et ont la forme d'un millepattes ou d'une araignée (l'apparence varie en fonction des individus). Leurs pattes font de trente à quarante centimètres, et chacune est terminée par une griffe acérée de la taille d'un pouce humain. Elles ont un exosquelette chitineux, et même sous une faible lumière, elles sont d'un noir mat complet : elles semblent absorber tout rayon de lumière isolé qui les frappe. Elles ne s'expriment pas ; les seuls bruits qu'elles produisent sont les bruissements et les cliquetis de leurs griffes lorsqu'elles se déplacent. Personne ne sait exactement comment elles se repèrent, mais les ténèbres complètes ne sont (naturellement) pas un problème pour elles. Elles peuvent sauter 1m50 à la verticale, et

plus de 3m horizontalement. On rapporte que l'on en a trouvées sous l'eau ; apparemment, elles ne respirent pas.

Les tenebrae sont des animaux de meutes, vivant en groupes de six à douze individus. Elles sont à peine plus intelligentes qu'un chihuahua. Dans le noir total, elles s'en prennent à tout ce dont elles pensent pouvoir venir à bout (c'est la grande différence avec les chihuahua). Elles sont réticentes à faire leur proie de groupes d'humains, ayant appris que ceux-ci peuvent faire de la lumière. Cependant, certaines ont suffisamment appris pour s'attaquer au bras qui tient la lampe torche. Généralement, elles préparent une embuscade et attaquent en force, d'habitude de derrière ou de dessus. Personne n'est sûr de la façon dont elles communiquent entre elles, mais elles sont capables de coordonner leurs actions de manière rudimentaire.

Certains affirment avoir domestiqué et entraîné des tenebrae, mais ces affirmations n'ont jamais été prouvées. Il existe également des rumeurs concernant l'existence d'un Rituel permettant d'en invoquer et de les commander, mais là encore, il y a un paquet de rumeurs bidons dans l'Underground.

Leur nature semi-réelle rend leur existence très difficile à prouver : lorsqu'elles sont tuées, elles s'évanouissent tout simplement comme des ombres. Les corps de leurs proies sont la seule chose qu'elles laissent derrière elles pour la lumière.

Tenebrae (mineur)

Les ombres ont des dents

Points : 1d100 (1-100)
Corps : 20-30/30-40
Vitesse : 70-80/80-90
Esprit : 10
Âme : 10

Note : Les caractéristiques de gauche, les plus basses, sont celles des tenebrae exposées à une faible lumière. Dans le noir complet, leur Corps et leur Vitesse augmentent de 10, tout comme leurs Points de Résistance. Toutes les tenebrae ont les compétences Esquive et Coup de griffes à 60%. Leurs griffes font des dommages égaux à la somme du jet +6.

Serviteurs indicibles

Comme les golems, les serviteurs indicibles sont les vestiges de l'âge d'or de l'Hermétisme. Contrairement aux golems, les serviteurs indicibles ne peuvent pas se reproduire et ne sont pas facilement dominés.

Les serviteurs indicibles sont créés grâce à un Rituel magique spécial (voir p.98) qui les forme à partir de la lumière de la lune, de la chair d'animaux sacrifiés, et de l'un des yeux de leur créateur. Les serviteurs remplissent les fonctions d'esprits familiers dans la mythologie de la sorcellerie traditionnelle: ils aident leur maître à jeter des sorts, font certaines tâches, protègent le maître et harcèlent (ou tuent) ses ennemis.

Sous leur forme « naturelle », les serviteurs sont des monstruosités répugnantes : des masses horribles de tentacules, de bave, de langues à ventouses, et de pseudopodes. Ils sont très élastiques et extensibles ; même le plus grand d'entre eux peut se glisser à travers un trou d'une dizaine de centimètres. Leur peau peut exsuder une résine collante qui leur permet d'escalader les murs, ou une huile nauséabonde qui les lubrifie lorsqu'ils passent à travers un espace étroit. Leur seul point commun est un unique œil qui ne cligne pas, celui-là même que le maître s'est arraché pour le Rituel de création.

Les serviteurs indicibles peuvent se déguiser : en tuant et en évidant un animal plus grand que lui, il peut se glisser dans le corps et l'animer en se coulant progressivement dans les vaisseaux sanguins de l'animal. Ces hôtes « fonctionnent » comme ils le feraient normalement, mis à part le fait qu'ils se déplacent avec la vitesse et la force du serviteur plutôt qu'avec leurs caractéristiques naturelles. Un corps habité se décompose au rythme normal. Sans la compétence Vision de l'Aura, il peut être difficile d'en identifier un (s'il est encore frais). Cependant, il y a de légers indices : à la place des habituels tons rouges et bleus des vaisseaux sanguins, ceux-ci sont noirs (ce qui est encore plus visible autour de la langue et des lèvres). De plus, les serviteurs ne peuvent voir qu'à travers leur œil unique. Lorsqu'ils possèdent un corps, ils retirent généralement un œil afin de laisser une orbite pour leur propre organe visuel. Chez les plus petits animaux, cela crée un renflement disgracieux, alors que chez les



plus grands, cela peut donner une orbite gonflée et bouffie. Dans des corps humains, l'ajustement est parfait, bien sûr, mais l'œil peut ne pas être assorti à l'autre, et ne peut pas bouger en parfaite synchronisation.

Les serviteurs indicibles étaient rares même à l'apogée des études mystiques de l'ancienne mode. Posséder un esclave surnaturel peut être attrayant, mais arracher son propre œil pour jeter un sort semble être un prix assez élevé pour beaucoup, en particulier si les chances de succès ne sont pas garanties. Cependant, ces créatures ne meurent qu'à condition d'être tuées, et par conséquent, il y en a encore quelques-unes. Le Rituel a également été transmis, et certains Adeptes sont assez désespérés ou fous pour en créer.

Les serviteurs dont les maîtres sont en vie font leurs quatre volontés, purement et simplement. Ils sont forts, rapides, sans remord, et répugnants. De plus, le maître peut voir à travers l'œil du serviteur à n'importe quel moment, et en dépensant une charge conséquente, peut communiquer avec lui par télépathie pendant une minute ou deux, où qu'il soit. Tout cela fait d'eux des outils puissants et pleins de ressources. À tout instant, le maître peut ordonner au serviteur de cesser d'exister ; s'il entend cet ordre de son maître, le serviteur se dissout dans le néant.

Lorsque le maître meurt, certains serviteurs deviennent autonomes. Leurs motivations sont très différentes de celles de l'humanité, et ils peuvent agir de façon étrange ou malsaine selon les standards blasés des occultistes modernes. Certains serviteurs indicibles, libérés par la mort d'un maître, se contentent de se dissoudre. D'autres ont été trouvés en train de fonder un culte autour d'eux, d'essayer d'apprendre la Magie (habituellement sans succès, bien qu'il y ait eu des exceptions terrifiantes), et même d'être acceptés en tant qu'humain par ceux qui les entouraient. Plus souvent, un maître mourant transmet un serviteur indicible à un enfant, un ami, ou un sous-fifre, qui devient alors son nouveau maître (et qui n'a pas besoin de perdre un œil). On connaît certaines familles d'Europe qui se léguaient des serviteurs de père en fils pendant des générations (parfois, jusqu'à huit). D'ailleurs, certaines le font peut-être encore.

Serviteurs Indicibles, Mineurs (mineur)

Répugnants esclaves de la sorcellerie

Corps : 40 (80 Points de Résistance)
Vitesse : 60
Esprit : 40
Âme : 40

Ces créatures sont généralement de la taille d'un poulet ou d'une loutre de mer. Ils sont incapables de parler, mais peuvent apprendre à lire et écrire. S'ils sont placés dans le corps d'un oiseau ou d'un autre animal volant, ils sont capables de voler.

Les Serviteurs Mineurs sont assez intelligents, mais sont moins intuitifs que presque n'importe quel humain. Ils peuvent suivre un ordre mais ont des problèmes si les instructions ne sont pas précises. Ils sont extrêmement prosaïques.

Ils peuvent causer n'importe quel phénomène surnaturel mineur quand ils le souhaitent, et ce une fois par jour, et un phénomène surnaturel conséquent une fois par semaine, également lorsqu'ils le désirent. Ces phénomènes ne peuvent se produire qu'en la présence du serviteur mineur.

Serviteurs Indicibles, Grand (mineur)

Répugnants esclaves de la sorcellerie

Corps : 70 (140 Points de Résistance)
Vitesse : 60
Esprit : 50
Âme : 50

Ces serviteurs sont de la taille d'un mouton ou d'une otarie. Ils peuvent parler d'une voix gutturale et folle, et sont capables d'apprendre autant qu'un être humain. S'ils sont placés dans un corps humain, il est difficile de les différencier des êtres humains, si ce n'est par leur façon de parler.

Alors que les Grands serviteurs sont intelligents et capables d'un certain raisonnement indépendant, ils ne sont généralement pas très créatifs et font preuve de peu d'initiative. Ils suivent leurs instructions à la lettre, mais peuvent comprendre les métaphores et autres figures de style. S'ils ont l'impression de ne pas avoir compris parfaitement les souhaits de leur maître, ils demandent un éclaircissement.

Les Grands serviteurs peuvent faire se manifester n'importe quel phénomène surnaturel mineur en leur présence, et ce à volonté, mais uniquement un à la fois. Ils peuvent faire en sorte qu'un phénomène surnaturel conséquent se produise à proximité d'eux une fois par jour. Dans les deux cas, le serviteur choisit le phénomène qu'il veut.

Serviteurs Indicibles, Abominables (conséquent)

Répugnants esclaves de la sorcellerie

Corps : 100 (150 Points de Résistance)
Vitesse : 70
Esprit : 70
Âme : 50

Les plus grands et les plus rares des serviteurs sont trop gros pour entrer dans un corps humain et ont besoin d'un hôte plus grand, comme un taureau, un cheval, ou un rhinocéros. Sous leur forme « naturelle », ils mesurent de 1m50 à 2m de haut, 50cm à 1m de diamètre, et leurs tentacules peuvent atteindre 3m.

Les Serviteurs Indicibles sont aussi intelligents et intuitifs que des humains ; en fait, leur intelligence est souvent supérieure à la moyenne. Ils sont capables de pensées et de raisonnements indépendants, et peuvent par conséquent suivre l'esprit d'un ordre et pas seulement sa formulation littérale. Ils ne savent pas que parler, ils peuvent imiter parfaitement n'importe quelle voix humaine qu'ils ont entendue (ou en fait, presque n'importe quel son simple).

Ces créatures sont les plus dangereuses d'une espèce dangereuse, et pas seulement du fait de leur plus grande taille, endurance et intelligence. Les Serviteurs Abominables sont quasi-invulnérables à tout sauf aux dommages infligés par leur maître. Tous les dommages causés à un Serviteur Indicible sont réduits à un point, à moins d'avoir été occasionnés par son maître. Ceci est particulièrement problématique si le maître est déjà mort. Dans ce cas, les options sont simples : trouver la tombe du maître et le déterrer, puis utiliser ses moindres restes comme armes contre la créature ; invoquer l'esprit défunt du maître et le forcer à désactiver la créature ; trouver quelqu'un qui peut, de manière mystique et symbolique, devenir le maître décédé (ce qui est en théorie possible, probablement en utilisant un Rituel de procuration) ; ou courir plus vite que l'animal (ce qui n'est pas gagné). Cependant, personne n'y est encore arrivé.

Les Serviteurs Indicibles peuvent causer autant de phénomènes surnaturels mineurs qu'ils le désirent, quand ils le désirent. Ils peuvent faire qu'un phénomène surnaturel conséquent se produise à proximité d'eux une fois par heure. Avec un jet d'Âme réussi, ils peuvent faire qu'un phénomène surnaturel majeur se produise près d'eux une fois par an.

CHAPITRE SEIZE

L'INEXPLIQUE

Le chapitre sur " Le Surnaturel " te fournit des explications et fait le tour d'un certain nombre d'idées, d'expériences et de phénomènes occultes. Ces derniers sont au centre du jeu, mais il n'y a pas que ça. Non, désolé, pas de " Théorie Unifiée de la Conspiration " expliquant tout ce qui est étrange en ce bas monde : ce serait nul, pour un jeu basé sur le mystère et le suspense, si les joueurs savaient qu'il y a toujours une solution surnaturelle. Donc, ce chapitre te présente un grand nombre de phénomènes mystérieux dont les causes sont parfaitement naturelles (okay, la plupart sont quand même sacrément bizarres).

UTILISER L'INEXPLIQUE

Ton utilisation des phénomènes inexpliqués dépend, bien sûr, de la structure narrative dont tu as décidé. Si tes PJ sont des investigateurs occultes, tu peux avoir envie de mettre un tas de mystères zarbs mais naturels sur leur route. Si ce sont des flics de la réalité, ils sont censés étudier toutes sortes de bizarreries : quelles sont les chances qu'ils découvrent les réelles implications mystiques à tous les coups ? Les groupes occultes auront sûrement envie d'enquêter sur tout ce qui semble mystérieux, par pure cupidité (" Comment je peux avoir ce pouvoir ? ") ou peur (" Hé ! C'est une nouvelle sorte de Magie rivale ?").

Inclure des mystères naturels en rajoute une couche au niveau incertitude et laisse intact le scepticisme de tes joueurs. La tendance naturelle des vrais gens dans le monde réel est de chercher une explication naturelle ; la tendance naturelle des personnages qui ont été exposés à l'occulte est de chercher une explication surnaturelle. Mélanger un peu de normalité suffisamment zarb' avec des étrangetés surnaturelles crée un grand contraste entre les deux éléments et pousse tes joueurs à réfléchir.

MUTILATION DU BETAIL

Des rapports venant du sud-ouest de l'Amérique, et particulièrement de Porto Rico, font état d'animaux retrouvés morts, totalement vidés de leur sang. Dans certains cas, des muqueuses ont disparu: les lèvres et le rectum des vaches ont tout simplement disparu (" excisées avec la précision du laser ", d'après les ufologues). Dans la plupart des cas, y a pas de traces (animales ou humaines) autour des cadavres de vaches ou de chèvres.

Le public ignore la plupart des cas américains de mutilation de bétail, ou alors il accuse soit des cultes sataniques (et dans une très petite proportion des cas, c'est pas faux), ou des extraterrestres opérant avec l'accord secret du gouvernement américain. On dit que les morts de bétail portoricain sont l'œuvre du Chupacabra, une créature avec une queue et une grosse tête, des yeux rouges et qui, insatiable, suce le sang des animaux.

La vérité, c'est qu'il existe plusieurs causes à ces morts mystérieuses de bétail : tout, de la fraude à l'assurance à la vengeance de voisins, en passant par des maladies inconnues de vétérinaires sous-qualifiés et des attaques de prédateurs. La plupart des cas sont résolus après examen du site par un garde forestier ou un vétérinaire décent (ou les deux). Bon, il est vrai qu'un certain nombre de cas sont réellement inexpliqués, car les bêtes mortes ont été dégommées par des insectes parasites non répertoriés.

Ces insectes sans nom éclosent dans les lèvres ou les rectums des vaches et progressent à grands coups de mandibules. Ils ne sont alors qu'un énorme estomac sur pattes doté d'une petite glande gavée de phéromones à peu près de la taille d'une tête d'épingle. Ils se nourrissent surtout de sang. Ce qui est cool pour eux puisqu'ils éclosent directement dans le corps de l'animal hôte. Ils s'attachent tout simplement aux blessures causées par leur éclosion et sucent le sang. Quand ils sont repus, ils tombent et laissent la place devant le distributeur à leurs petits camarades. Des signaux de phéromones jouent les agents de la circulation pour gérer le trafic entre les insectes rassasiés et les affamés qui se ruent sur les blessures. Comme les sangsues, ils sécrètent des anti-coagulants chimiques pour que le sang continue de couler.

Comme des centaines de milliers de parasites éclosent à l'intérieur de chaque hôte, ils peuvent tuer une vache en moins d'une heure, et même plus rapidement s'ils envahissent les poumons. Ils rampent alors hors de l'hôte, en laissant des traces de phéromones pour faciliter l'exode. Une fois à l'extérieur, ils se métamorphosent.

Allez, un peu de sciences nat' : contrairement aux papillons (qui forment un cocon pour changer de forme) ou aux locustes (qui laissent derrière elles une chrysalide trop étroite), la métamorphose de ces parasites est rapide et efficace. En quelques heures, ils passent de larves bouffies à des adultes ailés qui décollent pour un vol nuptial. Le mâle poursuit la femelle, parfois pendant des heures ou même des jours. Lorsqu'ils s'accouplent finalement, ils le font en plein ciel. Pendant que ses œufs sont fertilisés, la femelle enfonce un appendice dans le cerveau du mâle, le rendant incapable de faire autre chose que de continuer à s'accoupler et à battre des ailes. Grâce aux ailes du mâle, la femelle pose les œufs sur des plantes qui leur serviront de refuge. Alors, elle liquéfie le cerveau du mâle et l'avale. Celui-ci contient une enzyme qui déclenche la mort et une décomposition rapide chez la femelle. Pendant son agonie, elle injecte des milliers d'œufs dans le corps du mâle. Son corps en liquéfaction colle celui du mâle à la plante. Celui-ci devient un gel collant fixant bien les œufs au support.

Comme ceux des mouches, les œufs de cet insecte sont extrêmement stables tant qu'ils sont en sommeil. Dans des conditions idéales, ils peuvent éclore jusqu'à quatre ans après avoir été déposés, sauf que parfois, la feuille se décompose avant. Lorsqu'une vache (ou un autre animal) passe par là et mange la plante, les œufs se collent à ses lèvres ou à son œsophage, ses intestins, ou son rectum durant la digestion. Le cycle commence à nouveau et un autre animal est infecté.

Ces vers sanguins sont rares pour plusieurs raisons. Premièrement, tous les insectes ne se reproduisent pas avant la mort. En effet, seuls les 10 % des insectes volants les plus rapides y arrivent. Certains atterrissent sur du feuillage peu appétissant et leurs œufs ne sont pas avalés. Un grand nombre d'œufs est perdu chaque automne quand la verdure se décompose. Enfin, certains groupes d'œufs sont séparés (habituellement à cause de la décomposition automnale décrite plus haut) et les parasites avalés sont trop peu nombreux pour tuer leur hôte. Même lorsque les attaques sont mortelles, il est beaucoup plus probable que ce soit des oiseaux ou des animaux sauvages qui mangent les œufs, plutôt que des animaux domestiques. L'exsanguination des vaches et des chèvres n'est remarquée que parce que ce sont des animaux de valeur.

FEES ET DISPARITIONS MYSTERIEUSES

Le 15 Décembre 1900, trois hommes disparurent d'une île située sur la côte écossaise. Le nom de l'île était Eilean More. Les trois hommes (James Ducat, Donald McArthur, et Thomas Marshall) y étaient chargés de la maintenance du phare de l'île. Lorsque les investigateurs apprirent que le phare ne fonctionnait plus, ils découvrirent sur place que les trois hommes avaient disparu sans laisser de traces.

Tout comme la Marie Céleste (un bateau retrouvé intact, sans aucun signe de violence, mais sans équipage non plus), Eilean More est restée un mystère durant des décennies, et il est probable que cette affaire le reste jusqu'à ce qu'un très bon mycologue étudie la région.

Eilean More est la patrie d'une moisissure sans nom originaire d'Irlande, qui s'est disséminée à travers les Îles britanniques. Ce champignon est psychotrope, très similaire à de l'ergot de seigle, acide lysergique naturel, qui peut provoquer de graves hallucinations et même des psychoses lorsqu'il est ingéré.

La moisissure d'Eilean More est tout aussi toxique, mais là ce sont les spores qui altèrent l'esprit. En inhaler provoque une peur irrationnelle, des hallucinations terrifiantes, et souvent une perte de mémoire à court terme.

Avec une seule bouffée, les victimes paniquent et s'enfuient immédiatement à toutes jambes (sur Eilean More, la peur intense conduisit les trois hommes à se précipiter dans la mer). Dans un autre endroit, une victime peut courir pendant des heures et des kilomètres avant de s'évanouir d'épuisement ou de trébucher sur quelque chose et perdre connaissance suite au choc. Lorsqu'elle se réveille, elle ne peut se souvenir que d'une course nocturne assez floue dans laquelle elle était poursuivie par des silhouettes de cauchemar. Ou alors elle ne se souvient de rien du tout en se réveillant à des kilomètres de chez elle, les vêtements déchirés et les cheveux pleins de terre.

Ces fugues fongiques ont forgé les légendes de la région sur les fées et les esprits qui t'emmènent de force, te volent ta mémoire ou se contentent de te tuer. Les contes de grands-mères sont plus véridiques que tu le penses : les " Cercles de Fées " sont créés lorsque des champignons comestibles et d'autres vénéneux désherbent et forment ainsi des motifs circulaires. Certains sont causés par la moisissure d'Eilean More, et se taper une cht'ite sieste dans l'un d'eux est, d'ailleurs, un excellent moyen de faire l'horrible expérience de la "Chasse Sauvage".

À notre époque moderne, la moisissure est devenue rare. Les pluies acides ont eu sur elle des effets désastreux, et le monoxyde de carbone que relâchent les voitures plombe souvent les spores aériennes, ruinant leurs chances de se développer en les attirant au sol. Les seuls endroits où survivent de grandes colonies de ce champignon sont l'île, et les alentours d'une montagne écossaise nommée Ben Macdui.

MARCHER SUR LE FEU

Des gens marchent sans se blesser sur des charbons ardents dans des cérémonies religieuses partout dans le monde. Des mystiques hindous le font, tout comme des chrétiens orthodoxes grecs lorsqu'ils sont " possédés par des saints ". Tu peux aussi apprendre à le faire en payant des milliers de dollars un séminaire dirigé par des consultants professionnels New Age.

Les divers pratiquants te donneront tous des explications différentes sur ce qui leur permet de déambuler, sans se cramer les pattes, sur des charbons ardents. Certains disent qu'ils sont protégés par des anges, alors que d'autres croient au biofeedback ou à l'énergie positive. Mais tu t'en doutes, il y a une explication rationnelle.

La marche sur le feu est pratiquement toujours effectuée sur du charbon de bois, jamais sur du métal. Or le bois a un taux de transfert thermique beaucoup moins élevé. En termes profanes, la chaleur passe beaucoup moins vite à travers le bois qu'à travers le métal. Un exemple quotidien : lorsque tu mets ton four à chauffer à 175°C. Tu peux sans risque mettre ta main dedans tant que tu ne touches pas les plaques en métal ou les parois du four. L'air est à la même température que la plaque, mais il transfère beaucoup plus lentement cette chaleur à ta main.

Des scientifiques ont découvert qu'un pied nu, couvert d'une fine pellicule de sueur, peut être posé sans risque sur quelques charbons de bois tendre pendant une seconde avant que la chaleur ne brûle la peau.

Ça ne paraît pas beaucoup, et d'ailleurs certaines personnes marchant lentement se font brûler. Mais, un élément commun à de nombreuses cérémonies de ce style est le rythme rapide de la musique qui encourage les marcheurs (ne serait-ce que de manière subliminale) à ne pas traîner.

D'autres mettent toutes les chances de leur côté en repoussant les charbons les plus chauds hors de leur chemin. Vu de côté, t'as l'impression qu'ils marchent sur des charbons chauffés à blanc, alors qu'ils posent les pieds sur le sol (ou sur des cendres plus froides) entre deux rangées de charbons, eux, ardents.

CANULARS

L'explication tristement banale pour la majeure partie des manifestations miraculeuses c'est que " c'est truqué ". Il ne faut pas oublié que Sir Arthur Conan Doyle (oui le créateur du très logique Sherlock Holmes) était dans tous ses états à cause d'une série de photos de " fées " fabriquées par deux jeunes anglaises de la classe ouvrière qui ne s'attendaient probablement pas à ce que quelqu'un prenne au sérieux leurs photos truquées. De nos jours, des adolescents américains ont été capables de convaincre les scientifiques de leurs " pouvoirs psychiques " en voyant le reflet de cartes à jouer dans les lunettes des chercheurs.

Qu'y a-t-il de plus simple que la tromperie pour quelqu'un qui s'y est entraîné ? Le magicien de scène James Randi à été capable de reproduire un nombre incalculable de phénomènes surnaturels avec des tours de passe-passe. Tordre des cuillères, les cercles dans les blés, et la " chirurgie psychique " sont à la portée de n'importe quel magicien moyennement talentueux. Et puis, bon, l'argent et les avantages offerts aux "psy" célèbres sont beaucoup plus attractifs que faire des tours à deux balles dans des anniversaires de gosses.

PERCEPTIONS PSY.

Dans le monde d'Unknown Armies, les sens paranormaux existent. Mais dans la vie réelle, des sens naturels particulièrement aiguisés peuvent souvent être tout aussi mystifiants. C'est surtout vrai si ces sens sont utilisés de manière intuitive.

Les humains agissent beaucoup de manière inconsciente. Chaque fois que tu conduis et que tu appuies sur l'accélérateur ou le frein, tu n'y penses pas consciemment. Comme aucun cycliste n'est conscient de chaque pression sur les pédales, et les lecteurs adultes perçoivent moins les lettres que les mots, les phrases ou les idées.

Certaines personnes développent ainsi des compétences de détective inconscientes. De telles "intuitions" et "sensations dans les tripes" sont plus communes chez les psychologues, les officiers de police, et tous ceux qui sont confrontés tous les jours aux mensonges et aux dérobades. Le flic intuitif ne sait pas de manière consciente qu'il peut voir le pouls du suspect accélérer dans la veine de son cou. Son esprit ne garde pas trace des choix anormaux de mots ou du nombre de fois où les yeux du suspect croisent les siens, ou d'aucune des innombrables autres façons dont les gens dévoilent inconsciemment leur gêne. Non, une personne intuitive sait simplement qu'elle ne peut pas faire confiance au type à qui elle parle.

Dans certains cas particulièrement avancés, des intuitifs peuvent reconstruire des scènes de crimes grâce à des détails négligeables (un accroc dans le tapis fait par un meuble, une lampe penchée, une boisson renversée) et ont des " visions du passé ". Ces visions ne sont pas paranormales, seulement inconscientes.

À une époque, un forain faisait des spectacles avec un cheval qui était supposé savoir compter. Les gens lui posaient des problèmes mathématiques et il tapait les réponses correctes avec son sabot. En fait, le cheval avait juste appris à observer les expressions des gens qui l'entouraient : quand il atteignait la bonne réponse, leurs visages et leurs postures changeaient. Le cheval savait quand s'arrêter. Bon, c'est sûr, c'était un cheval vachement doué, mais pas pour les mathématiques.

Si un cheval peut apprendre à déchiffrer ce que pensent les gens et leur dire ce qu'ils veulent entendre, pourquoi pas un humain ? En fait, un " psy " possède quelques avantages psychologiques. Les gens se souviennent de ce qui est inhabituel et laissent tomber ce qui est ordinaire. Un psy de scène sait comment faire passer des informations vagues et quelconques et leur donner l'air important (" Je vous vois à la maison…il y a d'autres personnes ici, peut-être deux ou trois… " " C'est exact ! Je vis avec mon mari et mes deux enfants ! "). Un démystificateur a découvert qu'un psy pouvait impressionner une foule avec des pouvoirs psychiques " incroyables " même lorsqu'il n'avait qu'une réponse correcte sur quatorze. Le public faisait tout simplement plus attention aux bonnes réponses (qui étaient extraordinaires) qu'aux mauvaises (qu'ils percevaient comme normales et sans importance).

COMBUSTION SPONTANEE

Il y a eu plusieurs cas rapportés de combustion humaine spontanée, c'est-à-dire des gens prenant soudainement feu sans raison apparente, flambant rapidement et totalement. Parfois le feu consume complètement des parties du corps et laisse seulement une main ou un pied intacts. Dans d'autres cas, les flammes détruisent le corps, mais les objets autour (comme le mobilier) ne sont pas endommagés .

De nombreux cas attribués à la combustion spontanée ne sont rien de plus que d'étranges feux. Par exemple : une personne s'endort avec une clope aux lèvres, qui tombe sur son pull en cachemire inflammable, qui s'embrase brusquement et enflamme le rembourrage qui s'était échappé de la chaise. La personne se réveille, inspire une bouffée pour crier, et sa gorge est envahie par de la fumée brûlante. En aspirant de la fumée sans oxygène, elle perd connaissance sur sa chaise en flammes. Elle suffoque, ou meurt d'une crise cardiaque. Son corps a brûlé à en devenir noir en surface, tout comme le rembourrage de la chaise et la plupart de ses vêtements. Presque tout ce qui a brûlé (le rembourrage de la chaise et le pull) était léger et brûlait rapidement, ce qui a donné un feu très chaud mais bref. Un tel feu peut même ne pas durer assez longtemps pour enflammer un plancher en bois ou le cadre de la chaise, mais il serait suffisant pour noircir le corps, même si la cause de la mort est l'asphyxie. Il se peut même que les pieds restent intacts, s'ils étaient surélevés, parce que la chaleur du feu montait et qu'ils se trouvaient en-dehors. (Si cela ne semble pas plausible, observe un feu de camp pendant un certain temps. Tu trouveras sûrement une bûche qui a brûlé au centre alors que les extrémités sont intactes. Même phénomène.)

Quelques cas de combustion humaine spontanée ont été directement observés, bien que les témoins soient rarement fiables. (C'est pas qu'on ne respecte pas le travail des sceptiques et des mystificateurs, mais ils considèrent rarement un témoignage comme fiable.) Ces cas ont une explication scientifique. Ils sont dus à une infection bactérienne rare.

Les bactéries ont été isolées pour la première fois par le Dr. Liberty Kostos en 1985. Elle nomma le parasite *Schizomycetes Larryus* d'après le nom de son ex-mari, M. Larry Kostos. Le Dr. Kostos ne comprit pas à quel point le Larryus pouvait être dangereux, car elle ne vit jamais d'infection grave.

Bon, d'habitude, ces bactéries sont sans danger. Elles prolifèrent sur la peau d'une personne sur cent, elles sont plus répandues sous les climats chauds et humides et plus rares dans les régions froides ou sèches. Elles bectent des débris microscopiques, comme les cellules épidermiques mortes ou les excréments des acariens. Leurs propres excréments sont légèrement inflammables, mais chez la plupart des gens, les concentrations sont si faibles qu'ils s'évaporent sans faire de mal.

Quand une colonie de bactéries devient trop importante, elle tente parfois de consumer la peau encore vivante. Dans la plupart des cas, cette incursion est repoussée par les défenses naturelles du corps. Mais, certaines personnes subissent une infection bactérienne importante, et leur peau se couvre de plein de ces envahisseurs microscopiques. Le procédé est rapide : on peut aller se coucher avec une petite rougeur sur l'omoplate, et se réveiller avec le dos entier à vif et qui gratte sec. Les sécrétions inflammables des bactéries se développent dans les zones infectées. Dans certains cas, les bactéries peuvent pénétrer la couche de graisse du corps et la concentration passe en zone rouge.

À ce stade, les rougeurs de la victime sont inondées de matière combustible. Une seule étincelle et hop ! Plus l'infection est importante, plus la victime souffrira de brûlures graves. Bien sûr, les bactéries qui ont causé l'infection crament en premier, et donc les *Schizometes Larryus* ne sont jamais identifiées comme cause de la combustion.

T'inquiètes pas quand même : les chances que ton corps prenne soudain feu sont plus minces que celles d'être frappé par la foudre. Une personne sur cent est porteuse de la bactérie : de ces porteurs, seul un sur cent développe une colonie assez importante pour tenter d'envahir la peau. Parmi ceux-là, seul un sur mille ne parvient pas à repousser l'infection naturellement : donc, les chances d'avoir un développement permettant de prendre feu sont d'une sur dix millions. Ensuite, la plupart voient leur infection lavée et traitée avant qu'elle ne soit exposée à une étincelle. (La plupart des ignitions sont causées par l'électricité statique, qui se produit le plus souvent dans les climats secs ; et la *Larryus* n'aime pas les climats secs.)

La seule réelle menace pour l'humanité provenant des bactéries de la combustion spontanée serait une souche mutante (ou provenant de la bio-ingénierie) bien plus agressive et efficace.

OBJETS VOLANTS NON-IDENTIFIES

On aborde là un vaste sujet. En plus des ballons-sondes, des phares se reflétant dans les nuages, des gaz des marais, des avions militaires secrets, des avions normaux, des météores, de la planète Vénus, des hallucinations dûes à l'ivresse, des boules d'éclairs, et des canulars délibérés, tu peux aussi compter des colonies d'insectes bio-luminescents.

Et c'est vrai. Certaines de ces étranges lumières volant dans le ciel sont en fait des nuages géants de lucioles copulant activement pour engendrer le prochain nuage géant de lucioles.

Beaucoup de gens connaissent les lucioles, ces petits insectes qui signalent qu'ils sont prêts à se reproduire grâce à un éclair de lumière. Leurs habitudes de reproduction standard sont solidement documentées. Cependant, tout accouplement n'est pas standard.

Certaines saisons, les cycles de reproduction coïncident ou alors, un prédateur disparaît (à cause de la pollution ou autre stupidité humaine). La population des lucioles augmente particulièrement, et un rassemblement vraiment massif d'insectes se produit.

Personne ne sait ce qui cause ces grandioses rassemblements de reproduction parce que personne n'y prête attention avant que l'un d'eux ne se produise. L'explication est la suivante : si les lucioles voient un nombre exceptionnellement élevé de signaux du même sexe, cela déclenche quelque chose dans leur cerveau. Ce déclencheur dit " ne t'accouple qu'à haute altitude ". Les lucioles se mettent alors à voler anormalement haut et à lancer des signaux. Les autres insectes les voient au-dessus d'eux et essaient de voler encore plus haut. Le résultat prévisible est une course à l'altitude.

De simples invitations à l'accouplement rassemblent les insectes en un seul lieu. Les femelles rejoignent les mâles, et les mâles rejoignent les femelles. C'est un cercle sans fin. Ces rassemblements se déroulent généralement près de courants ascendants, où les deux sexes peuvent atteindre l'altitude désirée plus facilement.

Les lucioles ne sont pas conçues pour voler à haute altitude, et le grand rassemblement ne dure habituellement pas longtemps avant que ces braves insectes amoureux ne commencent à mourir en masse. Au bout du compte, quelques-uns ont de la chance et parviennent à rejoindre le sol sains et saufs, assurant ainsi que la prochaine génération sera composée d'insectes plus forts, mais aussi que la population de lucioles de l'année suivante ne sera pas excessivement importante.

Le résultat, pour des yeux humains, c'est d'énormes masses de lumières scintillantes et tremblotantes visibles dans le ciel par milliers, mais aucune trace thermique inhabituelle n'est retrouvée grâce à de l'équipement optique, et les radars ne captent rien. Si un grand nombre de lucioles sont trouvées mortes sur le sol le lendemain (et qui va le remarquer ? Après tout, elles ne brillent plus) il est plus probable que ce soit considéré comme un effet de l'OVNI plutôt que comme une cause possible.

VAMPIRES

Le mythe tenace du vampire en dit beaucoup plus sur la nature humaine et les effets du marketing que sur une réalité surnaturelle.

Le vampire de fiction habituel est un buveur de sang immortel possédant une force et une rapidité surhumaines, capable de nombreuses transformations physiques et d'effets mystiques. Il est aussi terriblement sexy.

Les vrais vampires peuvent aussi être attirants, mais pas plus qu'un humain de bonne famille ordinaire. Il est vrai qu'ils ont une espérance de vie anormalement longue, mais le désir de boire du sang n'est que le symptôme secondaire d'une maladie très naturelle et très terre-à-terre.

L'histoire du vampirisme commence (comme tant d'histoires dégoulinantes de sang) avec un mariage royal dans la Valachie des Âges Sombres (le pays voisin de la plus «glamour» Transylvanie). Deux cousins furent mariés, comme il était de coutume à une époque où le lignage noble était une considération critique dans toute question politique. Malheureusement, ces cousins (de la tristement célèbre famille de Dracul) prirent leurs promesses de mariage au sérieux, empêchant leur sang d'être dilué par la chaleureuse souche paysanne d'un beau valet ou d'une jeune servante (comme c'était également la coutume à l'époque). Des mutations survinrent.

Les enfants des Dracul étaient albinos (avec une peau très pâle et des yeux rouges) et anémiques (d'où ce besoin insatiable de viande rouge). Pas franchement un gros problème pour ces nobles qui avaient plus que leur part de nains, d'hémophiles, et de mamelons surnuméraires. Mais la mutation, qui allait causer tant d'agitation, endommageait leur horloge biologique.

Fait véridique : des chercheurs travaillant sur des organismes très simples (des tritons ou des salamandres) ont augmenté de beaucoup leur espérance de vie en trafiquant un peu leurs gènes. Le vieillissement pouvait être programmé dans la physiologie animale. Il y a des éons, les enfants de singes femelles, qui mouraient peu après la ménopause, avaient un avantage d'évolution sur les singes en compétition avec des générations de parents et de grands-parents, pour la dernière banane de l'arbre. Lorsque les vieux concurrents mouraient les uns après les autres, les enfants se reproduisaient, et la malédiction du vieillissement nous a suivi hors de la jungle et jusque dans les villes. Ça s'est un peu embrouillé en Valachie à cause des enfants Dracul.

Leur croisement a endommagé le programme génétique qui (chez la plupart d'entre nous) dit " tu vieillis et tu meurs ". Bien sûr, ils vieillissent : aucun hoquet génétique ne pourra empêcher d'avoir des cicatrices lorsque l'on se blesse ou d'avoir les artères obstruées à force de manger des saloperies trop grasses. Mais les " inévitables " taches de vieillesse, rides et perte de cheveux qui nous attendent, toi et moi, ignorent les gens possédant le gène vampire.

Le gène vampire est récessif et extrêmement rare. Il est presque inévitablement associé à l'albinisme, à une allergie à l'ail (allant d'éternuements mineurs et d'œil humide à des gonflements et de l'urticaire), à une grave anémie, à un faible nombre de spermatozoïdes chez les hommes et des difficultés de reproduction chez les femmes. Ceux qui ont le gène actif vieillissent normalement pendant l'adolescence, mais lorsque la puberté est terminée (entre treize et dix-huit ans), ça passe à, à peu près, un dixième de la vitesse normale. Ils font preuve d'un système immunitaire robuste qui combine les meilleurs aspects de la jeunesse (vigueur et faculté de récupération) et de l'âge (exposition à une grande variété de pathogènes). Voici un étrange post-scriptum : chaque dent d'un vampire Dracul tombe tous les trois à six ans, mais une nouvelle pousse à la place. Pour l'essentiel, leurs " dents de lait " sont toujours remplacées par d'autres dents de lait. (Leurs nouvelles dents, blanches et lisses, peuvent avoir joué un rôle dans le mythe des crocs.) Leur albinisme les rend sujets aux coups de soleil même par temps légèrement nuageux, et leurs yeux sont très sensibles à la lumière vive.

Les premiers Dracul d'un nouveau genre apprirent rapidement qu'ils se sentaient bien mieux en consommant beaucoup de viande rouge. Lorsque Vlad Dracula (plus connu sous le nom de Vlad Tepes) combattit les Turcs, il trouva l'odeur du sang humain irrésistible. Ce secret fut transmis à travers la lignée, et subsiste même de nos jours.

ZOMBIES

Selon la mythologie américaine, les zombies se relèvent de leur tombe sans raison particulière et errent sans but en dévorant le cerveau des vivants. Personne n'y croit réellement.

D'après la mythologie africaine et haïtienne (d'où provient le concept du zombie), un zombie est quelqu'un placé sous l'influence d'un sortilège vaudou. La victime meurt subitement, puis elle est enterrée. La nuit qui suit ses funérailles, le jeteur de sorts se faufile dans le cimetière et déterre le "cadavre". Lorsque la victime se réveille, elle est passée à tabac sur le champ par le sorcier et ses associés. L'âme de la victime est alors aspirée et emprisonnée. Ce qui reste est un zombie, un automate sans âme, aux ordres du sorcier (ou de celui qui le lui a acheté), voué à servir sans se plaindre tant qu'il est assez nourri d'une plante appelée le " concombre du zombie ".

L'efficacité de l'aspiration de l'âme est laissée à l'appréciation de chaque meneur de jeu. Mais même si l'aspect magique de l'opération ne fonctionne pas, l'effet est pratiquement le même.

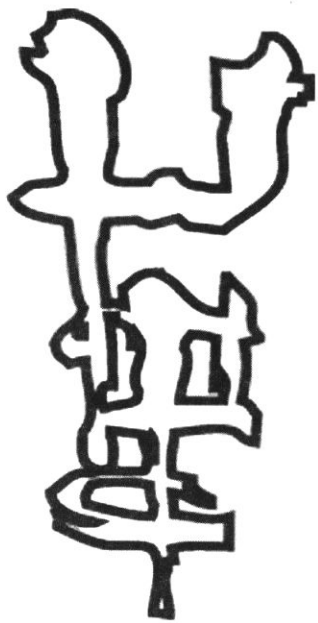
Le Vaudou à Haïti est profondément lié à des groupes secrets qui se considèrent comme les protecteurs de la communauté. Quand quelqu'un transgresse leurs lois, il est drogué avec de la tétrodotoxine, un poison puissant que l'on trouve chez différentes grenouilles et poissons-globes. La tétrodotoxine existe naturellement tout autour du monde, de la Mer Rouge (où elle a inspiré une des restrictions diététiques que les Juifs orthodoxes suivent toujours) à la côte du Japon (où le fugu est considéré comme un met délicat, même s'il tue parfois ceux qui en mangent). Elle est utilisée en Occident comme anesthésique, car elle peut plonger quelqu'un dans une transe très difficile à distinguer de la mort. Un empoisonneur compétent peut provoquer cette transe mortelle sans avoir recours à la Magie.

Une fois que le zombie a reçu cette dose, il meurt apparemment : son cœur s'arrête, il devient froid, il cesse de respirer. Les effets cessent généralement au bout de vingt-quatre heures maximum, mais la victime est alors piégée dans son cercueil, enterrée vivante. Elle est déterrée par son empoisonneur, qui lui tape immédiatement dessus comme un sourd pour la garder docile et confuse. Il nourrit le zombie avec un légume gavé d'une drogue appelée la datura, qui induit confusion, apathie et manque d'énergie.

Et donc, vous avez quelqu'un qui a été enterré vivant, tabassé et drogué jusqu'aux yeux. Il est déjà probable que ce traitement rend quelqu'un suffisamment naze pour se contenter de suivre des ordres. À Haïti, la culture est primordiale. Tout le monde là-bas sait ce qu'est un zombie, et ce qu'il est supposé faire. Si vous vous réveillez dans un cercueil, que vous êtes déterré et battu, vous savez ce que vous êtes devenu. Un zombie. Tout le monde vous traite comme tel (on vous attache les mâchoires et l'on vous mène à la baguette). Il est très difficile d'échapper à cette condition sociale.

ELVIS

Il est mort. Désolé.



SCENARIO

KILL BILL 3

" Kill Bill 3 " est un scénario de démarrage pour une campagne d'Unkown Armies. N'importe quel type de personnages convient à cette intrigue, et, potentiellement, elle peut avoir des répercussions que le Meneur de jeu pourra utiliser plus tard dans la campagne. Rien ne t'empêche d'utiliser ce scénario en one-shot. Puisqu'il s'agit d'un scénario d'introduction pour les PJ que tu as sous la main, c'est une intrigue plutôt linéaire. Certaines scènes peuvent sembler se dérouler de manière assez scénarisée. Elles sont écrites ainsi pour établir une base : elles expliquent ce qui se passe si les PJ n'interviennent pas. C'est au MJ de gérer les bifurcations éventuelles des joueurs ; des indications sont données dès que possible. Il y a une chronologie principale et trois scènes individuelles qui s'en écartent. Chacune de ces trois scènes peut être interrompue à n'importe quel moment si les PJ s'éloignent ou suivent le mauvais chemin. C'est bon. Laisse juste tomber la scène et reviens à la chronologie principale. Ne force pas les PJ à faire ce qu'ils ne veulent pas faire. Mais fais gaffe, il y a des répercussions lorsqu'on abandonne une scène et celles-ci sont expliquées aux endroits appropriés. " Kill Bill 3 " est un peu comme une visite en accéléré d'Unkown Armies, offrant des opportunités d'intrigue, de combat, de Magie et de folie. Tu peux décider que ce n'est pas bon pour ton groupe ou pour ta campagne ; si c'est le cas, on t'encourage à prendre des PNJ ou des idées d'intrigues de ce scénario et à les réutiliser comme tu le souhaites dans tes propres créations originales.

QU'EST-CE QUI SE PASSE ICI ?

On peut dire que Bill Toge est un homme divisé. Il y a trois Bill Toge, d'apparence et de personnalité identiques, vivant des vies séparées dans différentes villes du pays. La scission s'est produite une nuit où Bill (il n'y en avait qu'un à ce moment) conduisait sur une route nationale sombre. Il avait perdu son boulot et s'était fait jeter de la maison paternelle. Il avait entassé tout ce qu'il possédait dans sa Hyundai miteuse et avait démarré sans destination précise en tête. Sur le chemin, il commença à s'assoupir et tomba dans un fossé en sortant de la route près d'un croisement. Il se cogna la tête dans l'accident, et parvint, la vue troublée, à ramener la voiture sur la route. Lorsqu'il s'éloigna du carrefour, il y avait trois lui: trois Bill, trois Hyundai, trois tas de possessions miteuses, chacun se dirigeant dans une direction différente. Ils s'éloignèrent dans la nuit, inconscients les uns des autres.

Les trois Bill Toge passèrent les cinq années suivantes à vivre de façon minable, passant de petit boulot en petit boulot pour gagner de l'argent et sombrant dans la dépression. Tous trois furent un temps de petites frappes, hommes sans racines évoluant dans le paysage sans se faire remarquer. Ils volaient des voitures, braquaient des commerces de proximité, et, lorsque le crime ne payait pas, lavaient les sols. Ils se retrouvèrent également impliqués dans l'Underground. Pour des raisons différentes, chaque Bill Toge atteignit un point critique hier après-midi. Chacun décida qu'il était complètement fou et qu'il n'en supporterait pas plus. Chacun fit quelque chose de stupide, et en réchappa, à court terme.

Fuyant chacun pour ses propres raisons, les trois Bill Toge se dirigèrent vers le seul refuge auquel ils pouvaient penser : la maison, où le père qu'ils n'avaient pas vu depuis cinq ans semblait être la seule personne au monde qui pouvait peut-être s'intéresser à leur vie de merde. Donc, à ce même croisement où ils s'étaient divisés cinq ans auparavant, les trois Bill Toge revenaient en conduisant à toute allure, au même instant de leurs vies étrangement fracturées. Le carambolage des trois voitures qui s'ensuivit fut cauchemardesque. Les trois Bill Toge gisent couverts de sang, dans les épaves de leurs voitures et de leurs vies. Le nexus de probabilités chaotique qu'ils ont traversé ces cinq dernières années attire rapidement un autre groupe: les personnages-joueurs. Piégés dans les mailles du temps et de l'espace qui se dénouent, les PJ doivent intervenir dans les vies de chacun des Bill Toge et s'assurer que l'accident de voitures au carrefour isolé ne finisse par se produire. S'ils ratent leur coup, ils vont gaufrer.

C'EST OÙ QUE ÇA SE PASSE ?

Pas dans un endroit particulier. C'est juste un carambolage au milieu du paysage psychique Américain. Tu peux décider comme tu le sens de choisir des villes, grandes ou petites, au besoin, si tes joueurs te le demandent. Pas besoin d'être proches les unes des autres. Les villes de taille moyenne, c'est mieux en général, de préférence en milieu rural. Reloue Fargo et tu verras de quoi je parle.

DEMARRER

Tout ce qu'on demande aux personnages-joueurs dans ce scénario c'est que chacun soit en train de conduire sur une route déserte, et de nuit. Qu'ils soient tous ensemble ou chacun dans un véhicule séparé n'a pas d'importance, tout comme le lieu où ils se trouvent: ils peuvent être sur des routes différentes ou même sur des continents différents. Du moment qu'ils conduisent au milieu de nulle part, ils sont tous fin prêts. Dis aux joueurs qu'il est à peu près deux heures du matin, et qu'ils conduisent sur une route déserte quelque part. Demande-leur de décider où se trouvent leurs personnages, pourquoi ils sont là, et avec qui (s'ils ne sont pas seuls) ils voyagent. La seule restriction est qu'il ne doit pas y avoir de PNJ impliqués. Une fois qu'ils ont réglé ça, demande-leur de noter ce que leurs personnages ont sur eux ou dans leurs véhicules. C'est fait ? Go !

SCENE UN : CROISEMENT

Prends chaque joueur à part, ou chaque groupe de joueurs, si certains voyagent ensemble, et plante le décor de la première scène. "5 mn au Micro-Ondes et Hop !" est un petit texte qui peut te servir pour ça. Tu peux la lire directement, y ajouter tes propres mots, ou l'ignorer complètement et faire ce que tu veux. L'idée c'est de donner l'ambiance, et si elle fonctionne dans ta tête, avant que tu fasses ta propre intro, c'est okay aussi.

5 MN AU MICRO-ONDES ET HOP !

Les insectes bourdonnaient faiblement dans l'épais sirop du ciel nocturne. Les étoiles brillaient entre des lambeaux de nuage, se reflétant faiblement dans les mares de sang grandissantes qui se rassemblaient sur l'asphalte des lieux de l'accident. Ça n'était qu'un accident. Les conducteurs des trois voitures auraient dû se voir alors qu'ils approchaient du croisement en venant de directions différentes, mais ça n'a pas été le cas. Ils n'auraient pas dû arriver au croisement exactement au même moment, mais ç'est ça qui s'est produit.

D'abord, ils n'auraient pas dû tous exister. Ç'a été le plus terrible de tous ces accidents, et il s'est produit il y a cinq ans à ce même croisement. Il n'y avait qu'un seul conducteur cette nuit-là, et il est tombé dans le fossé parce qu'il s'était endormi au volant, alors qu'il fuyait un foyer brisé et la promesse d'une vie pourrie. Un simple accident, combiné avec quelques violations brutales des probabilités : un conducteur s'approche du carrefour et s'envoie dans le fossé ; trois conducteurs en sortent et s'éloignent au volant de leur voiture, dans la nuit, chacun dans une direction différente, chacun avec une vie différente, chacun ignorant tout des deux autres. Ce soir, ils reviennent tous et enfin, ils se rencontrent…de front. Le shérif se tenait là et inspectait les épaves. Métal tordu, corps tordus. Un affreux bordel, vraiment. Il baissa les yeux vers son reflet dans la mare de sang, son beau visage encadré par les étoiles. Il aurait besoin d'aide pour gérer cette situation. Derrière lui, un véhicule approchait et ralentissait, illuminé par les gyrophares de la voiture de patrouille garée à proximité. Le shérif se retourna et héla. " On a besoin d'aide ici. Il y a eu un accident. "

AU CROISEMENT

Chaque personnage-joueur qui approche dans son véhicule voit la même chose : trois voitures, arrivant de trois directions différentes, sont entrées en collision au croisement de quatre routes au milieu de nulle part. L'accident est épouvantable. Un 4x4 de police est garé à proximité sur le bord de la route, gyrophares allumés, et le shérif regarde la scène, venant apparemment juste d'arriver. Le shérif fait signe de s'arrêter au véhicule (de toutes façons, la route est bloquée) et demande de l'aide à ceux qui sont à l'intérieur.

Paradoxalement, chaque véhicule de PJ vit la même expérience de manière simultanée, et pourtant personne ne voit aucun des autres véhicules de PJ jusqu'à ce qu'ils en descendent et rejoignent le shérif. À ce moment-là, tous les PJ sont présents, et tous leurs véhicules sont rassemblés sur les lieux. Peu importe où, ou sur quel type de terrain, un PJ roulait, ils sont tous réunis au même endroit maintenant.

Ça devrait être bouleversant. Aucun des autres véhicules n'était là un instant auparavant, et pourtant, à présent, ils sont tous ensemble, et le shérif se comporte comme s'il n'avait rien remarqué. Si on lui pose la question, il a un regard ébahi et répond que tous ces véhicules sont arrivés à l'instant, et que tous les PJ sont sortis et se sont approchés. Il ne semble pas avoir perçu quoi que ce soit de bizarre et ne s'intéresse pas à ce que les PJ pourraient dire sur le sujet. Sa priorité est d'aider les trois conducteurs dans les épaves, et il n'a pas de temps pour les questions débiles.

Voici la situation : l'hôpital le plus proche est à plus de trente kilomètres, la radio du shérif est hors service, et il a le bras gauche en écharpe suite à une mauvaise chute d'une échelle la semaine dernière. De l'essence coule des voitures, et la possibilité d'une explosion l'inquiète. Il veut sortir les trois conducteurs aussi vite que possible, puis rentrer en voiture pour aller leur chercher une ambulance. Il a quelques planches pour transporter les corps dans son 4x4 afin de soulever les victimes et de les évacuer. Il peut diriger les PJ pour qu'ils extirpent les conducteurs sans leur faire plus de mal. Chaque voiture était équipée d'un airbag, et bien que les conducteurs soient blessés, ils ne sont pas complètement estropiés ou piégés. Aucun équipement particulier n'est nécessaire pour les sortir de là, mis à part les planches, pour stabiliser la colonne vertébrale de la victime, en cas de blessure dorsale.

N'importe quel PJ possédant un téléphone portable peut appeler de l'aide, et réussir à joindre les secours. Le shérif est reconnaissant, mais insiste toujours pour qu'ils sortent immédiatement les conducteurs des voitures. Comme pour appuyer sa demande, l'odeur de l'essence se fait envahissante, et des étincelles sont visibles sous le capot des voitures où les systèmes électriques sont endommagés. Le danger d'une explosion est réél et imminent et le shérif est déterminé à sauver ces vies. Il coupe court à tout argument et fait pression sur les PJ pour qu'ils l'aident. Si un PJ refuse simplement et tente de partir, à toi de gérer ça. Si refuser d'aider est contre la nature du PJ, ben, il est bon pour un Test de Soi, c'est normal. Mais celui qui veut se casser peut le faire. Il est en-dehors du scénario, mais c'est son choix.

LA VÉRITÉ

Des joueurs qui s'y connaissent peuvent être décontenancés par le fait que le shérif insiste pour qu'ils tirent les conducteurs blessés hors des épaves, surtout si un des PJ a un téléphone portable et appelle les secours. La menace d'une explosion est très réelle et l'aide est à un quart d'heure, vingt minutes de là, mais quand même, c'est un pas considérable et certains joueurs peuvent le comprendre et être sceptiques. La vérité est que le shérif n'est pas du tout un shérif. Il s'agit du Comte de Saint-Germain, et il se trouve là ce soir pour essayer de remettre la réalité en place en supprimant le paradoxe connu sous le nom de Bill Toge. Il a besoin des PJ pour ça, et sortir les conducteurs des épaves est la première étape. (Si tu veux, il peut s'agir d'un premier test alors que le Comte songe à recruter les PJ pour en faire ses agents, ou ses pions). Donc, le shérif insiste sur le fait que c'est ce qui doit être fait, qu'il s'y connaît mieux que tout le monde, et bon sang, pourquoi n'aidez–vous pas ces pauvres gens plutôt que de vous tenir là à jacasser ? On n'a pas le temps de discuter, seulement d'agir.

SORTIR LES CONDUCTEURS

Sortir les conducteurs de là, c'est pas du gâteau. Ils saignent sont inconscients et ont de graves fractures aux jambes. Des bouts d'os cassés dépassent et luisent, ensanglantés, dans la lumière des gyrophares. Cette vision entraîne un Test de Violence de rang 1 pour chacun des conducteurs. Un échec indique probablement que le PJ en question n'a pas le cran de participer au sauvetage, bien qu'il soit toujours dans le scénario.

Sortir les conducteurs sans danger demande des efforts et de la délicatesse. Le shérif offre des conseils d'expert étape par étape, et tout PJ

avec des connaissances en médecine ou une expérience similaire est particulièrement utile. Fais faire à chaque PJ qui participe à l'extraction (jusqu'à quatre par conducteur au même moment) un jet comme suit :

- Chaque PJ avec une compétence médicale ou quelque chose de ce genre qui puisse être utile peut utiliser cette compétence avec un Test Moyen.

- Tous les autres PJ peuvent faire un Test de Vitesse, avec une pénalité de -30%.

Si un PJ rate son jet, le corps de la victime vacille durant l'extraction, ce qui produit un gémissement de douleur de la part de l'homme et fait peut-être jaillir une goutte de sang frais sur ses lèvres. Un échec entraîne également un Test d'Impuissance de rang 3 chez le PJ qui a raté le jet. Si c'est un échec, le PJ ne supporte pas la situation et doit se retirer. Le shérif leur demande alors de s'occuper des conducteurs après extraction, ou d'installer des signaux sur la route afin de dévier les voitures qui arrivent (il n'y en a aucune).

La prise de conscience

Une fois que les trois conducteurs ont été amenés à distance de sécurité des épaves et de la menace d'une explosion, le shérif attrape une trousse de premiers soins à usage industriel dans son véhicule et, utilisant à nouveau les PJ, leur demande d'arrêter le gros des hémorragies. Là, (n'oublie pas de demander des jets identiques à ceux de la section précédente, avec des conséquences similaires), les PJ devraient percuter. Demande à chacun d'eux de faire un Test d'Esprit. S'ils réussissent, ils se rendent compte que les trois conducteurs sont identiques. Ils ne sont pas fringués pareils, mais ils ont la même taille, le même poids, la même carrure, le même visage, les mêmes cheveux, les mêmes yeux, et les mêmes mains. On dirait de vrais triplés. Et leurs voitures ? Ce sont les mêmes. Alors qu'ils réalisent subitement, le shérif secoue la tête, l'air sombre. " Je le savais. C'est encore ce foutu Bill Toge. " Des étincelles en provenance des épaves enflamment la mare d'essence sur la route, et les voitures explosent en une boule de feu assourdissante.

SCENE DEUX : LE SUPERMARCHE

Cette prise de conscience que les trois conducteurs semblent être le même homme, attire complètement les PJ dans le nexus de probabilités qui tourbillonne autour de Bill Toge. Dès que le shérif parle et que les voitures explosent, la scène change, l'énergie de l'explosion était la puissance brute nécessaire au déclenchement de cette situation. Et hop ! Nous sommes à présent douze heures plus tôt, (à peu près à deux heures de l'après-midi). L'heure des montres a changé. Les PJ sont accroupis ensemble au rayon bouffe pour clebs d'un grand supermarché. Bill Toge, du moins l'un d'eux, et trois de ses nullards de potes ont attaqué le supermarché et terminent un braquage.

Le Médaillon

Bill possède un médaillon accroché à une chaîne autour du cou. C'est un demi-dollar JFK, gravé à la main de motifs, de lettres et autres nullités symboliques dénués de sens. La nuit dernière, Bill était sorti boire un verre avec ses complices pour se préparer au hold-up. Il s'est glissé dans une allée pour prendre des amphets et s'est cogné à un vieil ivrogne dément qui lui a demandé un dollar. Bill a hésité, et l'ivrogne lui a offert le médaillon en remerciement. Bill s'est laissé toucher et a fait l'échange. Le médaillon est un Artefact de puissance moyenne. Il contient une version illimitée de la Formule Mineure des Entropomanciens, " La chance sourit aux imbéciles ". Tant que Bill a ce médaillon, le MJ fait un second jet chaque fois qu'il obtient un échec pour Bill. S'il tire avec son arme et rate (même sur un double raté), il jette les dés une deuxième fois tout de suite et voit ce qu'il se passe. Il ne peut relancer les dés qu'une seule fois par action. Bill n'a aucune idée des propriétés du médaillon, et d'ailleurs ne le croirait pas si on lui disait. L'ivrogne qui le lui a donné était, bien entendu, le Duc connu sous le nom de Jeeter, furetant aux abords de ce qu'il a senti être une catastrophe mystique en préparation.

Le Braquage

Bill Toge, Skeet Reynolds, Manning Weir, et Jared Arnold ont un plan. Jared travaillait au Fresh Way Foods, le plus grand supermarché de la ville, et il sait qu'en milieu d'après-midi, il y a plus de 10 000$ en liquide dans le coffre-fort de devant. Il sait aussi que la sécurité n'est pas très bien assurée et pense qu'une équipe de quatre hommes peut entrer l'air de rien, faire du bruit, et sortir de la même façon avec dix briques et pas d'histoires. Ils porteront tous des masques (de Nixon, Reagan, Bush, et Clinton, comme dans Point Break) et entreront et sortiront en un clin d'œil. Les choses ont mal tourné. Bien qu'ils aient sécurisé la partie avant du magasin rapidement, ils n'ont pas remarqué la moto de police garée sur le côté du parking. L'officier Dan Schwartz prenait un café et un beignet fourré à l'intérieur, lorsque le braquage a commencé. Alors qu'il rampait vers l'avant du magasin pour voir ce qu'il se passait, Skeet l'a remarqué. Au moment où la scène commence, il y a échange de coups de feu entre le flic et le voleur, pile poil lorsque les PJ apparaissent dans le rayon nourriture pour animaux, tout proche.

La Situation

Reportez-vous au plan du Fresh Way Foods. Les PJ sont dans le rayon 11, avec les produits de nettoyage sur le côté ouest et les produits pour animaux sur le côté est. Ils sont près de l'avant du rayon, accroupis contre un côté, passant encore inaperçus, au point marqué " PJ ". Les autres protagonistes se trouvent aux endroits suivants :

- Skeet (Reagan) est aux caisses près de l'avant du rayon 9. Il fait face au petit bureau de services à l'avant du rayon 7. Il pointe un fusil de chasse vers ce bureau.

- L'officier Schwartz se trouve derrière le petit bureau de service, et il pointe son arme de poing vers Skeet.

- Manning (Bush) se trouve au guichet principal du service clientèle, à l'avant du magasin, parallèle au rayon 7. Il surveille le retrait de l'argent du coffre derrière le guichet avec un fusil. Il tourne le dos à Skeet.

- Jared (Clinton) est à côté de l'entrée ouest parallèle au rayon 1. Il brandit son fusil de chasse en direction d'un groupe de clients rassemblés au rayon snack.

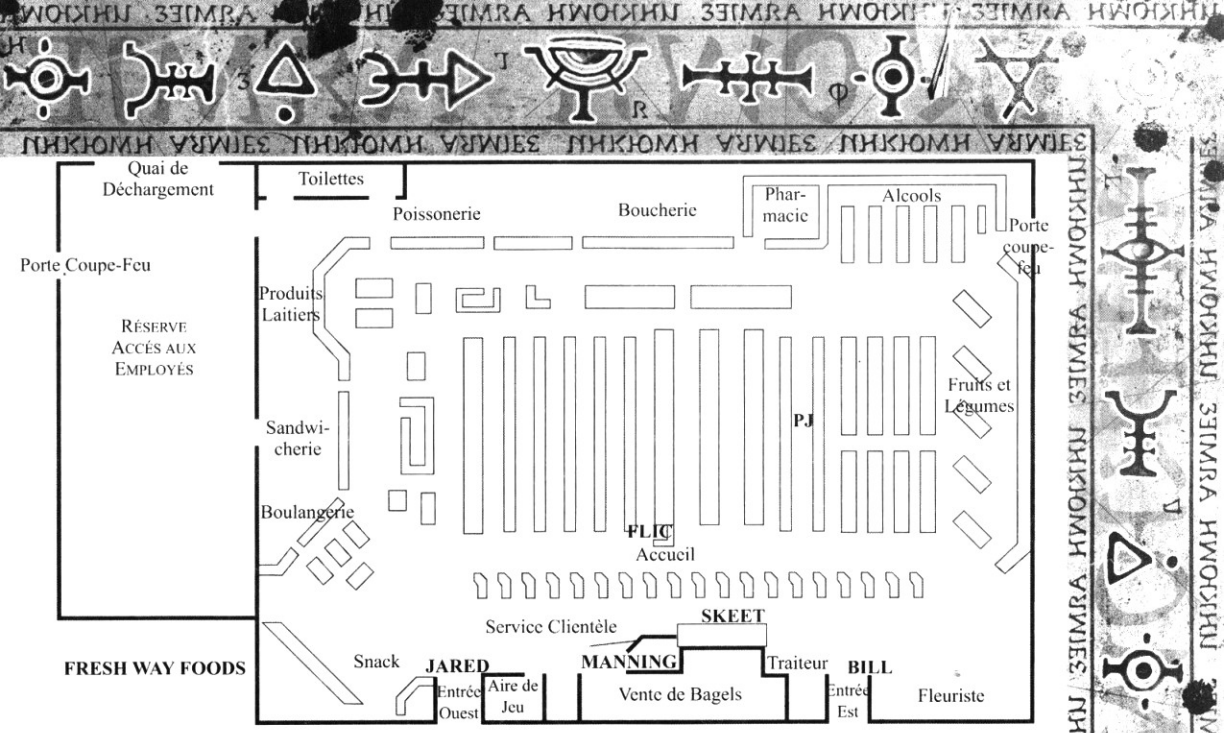
- Bill (Nixon) couvre l'entrée est avec un pistolet, parallèle au rayon 13. Il pivote sans arrêt, vérifiant les rayons et le rayon des fruits et légumes à proximité.

- Les clients sont partout. Il y en a une quarantaine dans la partie avant du magasin, dont une douzaine est rassemblée dans le rayon alimentation. Le reste se trouve aux caisses, dans les rayons, et accroupis à côté des entrées.

L'officier Schwartz est touché par le tir de fusil de Skeet, et il tombe au sol en gémissant. Son tir rate et il touche le mur entre le guichet du service clientèle et l'entrée est.

Qu'est-ce qu'il se passe ?

Le reste de cette scène se joue à l'improvisation. Avec l'officier Schwartz à terre, les voleurs ont repris, plus ou moins le contrôle de la situation. Après les coups de feu, plusieurs clients se sont mis à crier. L'un d'eux, hystérique, pourrait tenter de fuir par les portes ouest, et être abattu par Jared. Dans le chaos qui suit la fusillade, on peut entendre le son des sirènes qui se rapproche. (L'officier Schwartz a appelé des renforts dès que le braquage a débuté, quelques minutes auparavant.) Des flics commencent à encercler les entrées en quelques minutes, transformant la situation en prise d'otages. Vous pouvez jouer les voleurs comme vous le souhaitez. Ça peut être des psychopathes assoiffés de sang, ou simplement des pauvres types nerveux, affolés et complètement dépassés. Bill Toge fait partie de la seconde catégorie. Il ne veut pas tuer qui que ce soit, mais là, dans cette pagaille, il a la trouille, et risque de tirer sur tout ce qui bouge avant de savoir ce qu'il est en train de faire ; bref, il est dangereux. Si les PJ n'interviennent pas, les employés qui se trouvent derrière le guichet principal du service clientèle ne tardent pas à remettre un sac marin plein de fric à Manning, pendant que Bill ouvre le feu sur deux flics qui approchaient de l'entrée est. Tous deux



esquivent les balles et tiennent leur position alors que d'autres voitures de patrouille arrivent sur le parking. Divers problèmes peuvent venir des clients, mais rapidement, les quatre voleurs foncent à l'arrière du magasin. Ils se dirigent vers la zone réservée aux employés et passent en courant par une porte coupe-feu que connaît Jared. De là, ils s'entassent dans la voiture qu'ils avaient garée à proximité et s'enfuient avant que d'autres flics n'arrivent. Douze heures plus tard, Bill a un accident au croisement.

Dans l'idéal, les PJ interviennent d'une manière ou d'une autre. C'est à eux, bien entendu, de décider de ce qu'ils font ; et c'est à toi d'y répondre. Remarque qu'ils ne peuvent pas savoir lequel des voleurs peut bien être Bill Toge à moins qu'ils ne reconnaissent ses vêtements identiques à ceux des trois conducteurs sortis des épaves. Remarquer ce détail demande un Test moyen de " Remarquer ". Bien sûr, reconnaître Bill Toge ne sera pas d'une grande utilité puisque les PJ ne savent pas vraiment quoi faire de lui.

Le but des PJ dans cette scène est d'empêcher Bill Toge de s'échapper comme prévu, afin qu'il rate son rendez-vous au croisement. Ils peuvent lui tirer dessus, le tuer, le passer à tabac, le retarder jusqu'à ce que les policiers aient sécurisé le bâtiment, ou trouver n'importe quelle autre solution. Joue la scène jusqu'à ce qu'au moment approprié pour arrêter. Ce serait super que cette scène tourne en séquence de combat, pour démarrer les choses avec un bon frisson d'excitation et de danger.

L'Agent de sécurité

Les PJ et Bill Toge ne sont pas les seuls ici à s'être trouvés au croisement. Il y a également le shérif. Qui est à présent un agent de sécurité du supermarché. Il ne devrait pas vraiment faire grand-chose, et si les PJ lui parlent, il se contente de les regarder avec stupeur, comme s'il n'avait aucune idée de ce qu'ils lui racontent. Le Comte de St Germain n'est ici que pour voir comment les choses se déroulent, pas pour intervenir.

S'ils échouent

Si les PJ n'arrivent pas à empêcher ce Bill Toge de s'échapper, ils ont foiré leur coup. Alors qu'il s'enfuit, choisis un PJ au hasard (ou prends celui qui a la plus haute caractéristique d'Âme, ou celui qui a fait échouer la scène). Une réplique exacte de ce PJ se tient entre deux caisses à l'autre bout du magasin. Il ou elle attire son attention et fait un signe moqueur de la main, une lueur malveillante dans les yeux. Puis le double se retourne et sort du magasin par l'entrée la plus proche. Seuls les PJ ont pu le voir.

La scène change et les PJ sont de retour au croisement, la nuit. Tous les changements liés au supermarché (blessures ou autre) subsistent, tout comme les autres changements sur leur corps ou leurs possessions. Les trois conducteurs gisent toujours sur le sol.

S'ils réussissent

Si ce Bill Toge-là est stoppé avant qu'il ne s'échappe dans les temps, la scène revient au croisement. (C'est au MJ de décider ce que constitue " dans les temps ", mais tout ce qui dure plus de dix ou quinze minutes devrait le faire.) Comme il est noté dans la section précédente, les PJ sont dans les mêmes conditions qu'à la fin de la scène du supermarché. Mais, il n'y a plus à présent que deux épaves de voitures au croisement, et seuls deux conducteurs gisent inconscients, pissant le sang à proximité. Le Bill Toge du supermarché a disparu, et n'a en fait jamais été là.

Quoi qu'il arrive

Alors qu'ils réalisent tout ça, le shérif secoue la tête, l'air sombre. " Je le savais. C'est encore ce foutu Bill Toge. " Des étincelles en provenance des épaves enflamment la mare d'essence sur la route, et les voitures explosent en une boule de feu assourdissante.

Scène trois : L'appartement

Dès que le shérif parle et que les voitures explosent, la scène change, l'énergie de l'explosion étant la puissance brute nécessaire au déclenchement de cette situation. Nous sommes à présent douze heures plus tôt, (à peu près à deux heures de l'après-midi). L'heure des montres a changé. Les PJ se trouvent dans le hall d'entrée d'un immeuble résidentiel, juste devant une porte marquée " 101 ". De l'intérieur proviennent les cris étouffés de quelqu'un qui semble être dans la merde. On dirait que la personne a un bâillon dans la bouche. Par-dessus les cris, s'élève une question complètement zarb : " Qu'est-ce que ça fait ? Qu'est-ce que ça fait, macchabée ? " La porte est légèrement entrouverte.

L'interrogatoire

À l'intérieur, les PJ trouvent un appartement délabré sans salle de bains (en commun, dans le hall). Il y a sur le sol un matelas affaissé avec des draps sales, des boîtes de pizza et des sacs de fast-food partout. Il y a des boules d'essuie-tout ensanglanté partout, peut-être une vingtaine ou une trentaine. On ne dirait pas qu'elles aient été utilisées pour éponger du sang sur le sol, les traces semblant plus indiquer que les morceaux ont été appliqués sur des blessures. Deux hommes sont présents. L'un d'eux est Bill Toge, en haut de pyjama, jean et sans chaussures. Il a une entaille sanglante sur le bras gauche, une légère blessure due à un couteau sur le côté gauche de l'abdomen, et une autre

entaille sur l'épaule gauche. Il tient un couteau de chasse (style Bowie) ensanglanté. L'autre est Don Lewis, un pédophile local. Don n'est pas en bon état. Il est attaché sur une chaise pliante en métal. Sa bouche et son nez sont obstrués par de la chair, comme si son visage avait fondu. Il lutte et gémit. Il est clair qu'il suffoque et qu'il va pas tarder à claquer. Bill est surpris de voir les PJ entrer dans son appartement. Ce qui arrive ensuite dépend beaucoup des PJ. Voilà ce qui se passe, ce que Bill explique (ou pas) si ça convient.

- M. Je-Passe-Le-Reste-De-Ma-Courte-Et-Misérable-Vie-Dans-Une-Agonie-Terrible ici présent est Don Lewis, un pédophile.

- Don a kidnappé Sascha Delillo, la fille illégitime de Bill, âgée de quatre ans. Elle est toujours portée disparue.

- Bill a trouvé Don, l'a attiré ici (Don est un trafiquant d'armes, et pensait que Bill était un client), et il tente de découvrir où se trouve Sascha. Il pense que Don l'a planquée dans un lieu secret.

- Bill est assez effrayé par l'arrivée des PJ, qu'il ne connaît pas du tout. Mais il est fou furieux, veut à tout prix retrouver sa fille, et ne paraît pas très sensé. Il est également probable qu'il prenne au pied de la lettre la première explication que les PJ vont lui servir sur leur présence en ces lieux, parce qu'il s'en fout. Il veut juste sauver Sascha.

- La mère de Sascha est l'ex-petite amie de Bill, Delilah, qui en a la garde exclusive. Delilah est chez sa mère, terrorisée au sujet de l'enlèvement de sa fille. Elle attend un coup de fil de la police.

- Les flics ont interrogé Bill à propos de l'enlèvement de sa fille et l'ont bousculé franchement : il a un casier judiciaire et a eu quelques disputes " compliquées " (comprenez : violentes) avec Delilah avant leur séparation. Elle a une ordonnance restrictive pour l'empêcher de s'approcher d'elle ou de sa fille. Bill et les flics ne s'entendent pas bien, donc il se fait un plan-justicier.

- Qui a balancé Don à Bill pour le crime ? Bill a des contacts. Il a passé pas mal de temps dans la prison du comté. Des bruits courent sur les violeurs d'enfants.

- Qu'est-ce qui va pas avec Don ? " Il a de l'asthme. "

- Si un des PJ est un Adepte et qu'il pose des questions à Bill au sujet de sa Magie, il paraît surpris et admet être un Épidéromancien. Il a toujours eu l'habitude de se couper un petit peu lorsque les choses allaient mal de façon à gérer le stress, et un jour, ce type qu'il avait rencontré dans un bar a vu quelques coupures fraîches sur ses bras et lui a fait découvrir les voies du travail de la chair.

Les informations ci-dessus n'ont pas à être toutes divulguées immédiatement, puisqu'après tout, un homme est en train de mourir. Mais elles devraient servir de guide pour le comportement de Bill, et peuvent servir quand et où le MJ le souhaite. Les PJ peuvent tout à fait être laissés dans le noir. N'essaie pas de faire sortir de force les informations ci-dessus de la bouche de Bill si cela n'a pas de sens. Quant à Don, il perd connaissance environ trente secondes après que les PJ soient entrés dans la pièce, et il meurt peu après. Bill ne perd pas de temps, quel que soit l'état de la conversation ; au moment où Don s'évanouit, Bill enjambe la chaise et plante son couteau dans le visage de Don, créant un orifice à l'endroit où ses lèvres se trouvaient. Don respire. Bien sûr, il est possible que les PJ essayent d'empêcher Bill de faire cela. Il n'a pas prévu de tuer Don pour l'instant. Il se contente de le torturer pour découvrir où se trouve sa fille. Si les PJ essayent de le stopper avant qu'il n'ouvre une nouvelle bouche à Don, Bill leur hurle dessus pendant quelques instants, tentant de les persuader que le type sur la chaise en a besoin. Sinon, il est grillé, et que Bill veut qu'il respire parce que la vie de sa fille est en jeu. Si les PJ ne coopèrent pas, Bill s'entaille (3 Points de Dégâts) pour obtenir une charge Mineure et tente de lancer " Déformation " sur le PJ le plus proche. Si le PJ est un homme, Bill choisit les testicules du personnage comme cible du Blast. Quel que soit le résultat, le but de Bill est de causer suffisamment de grabuge pour atteindre Don et lui faire cette entaille. Il ne veut pas que Don meure… pas encore.

Si Don meurt

Il est possible que Don meure, si les PJ retardent Bill trop longtemps. Si c'est le cas, c'est toujours aux PJ de décider de la suite des choses. Bill se met en colère parce que Don est mort, mais veut immédiatement partir pour la maison de ce dernier (en prenant ses clés et sa voiture, garée à l'extérieur) dans l'espoir que Sascha y soit ou de découvrir des indices sur ce qui lui est arrivé. Les PJ peuvent l'aider, avec un peu de chance.

Si Don vit

Une fois que Don respire (à travers une entaille déchiquetée à l'endroit où se trouvait sa bouche), Bill lui crie dessus pendant un moment (" Où est ma fille, macchabée ? "), puis se coupe encore une fois pour 3 Points de Dégâts supplémentaires. Il utilise la Charge mineure pour lancer Régénération, remettant le visage de Don en état pour que l'homme puisse parler.

Don lâche le morceau. Sascha est dans le sous-sol de sa maison, dans une pièce secrète derrière un panneau à outils. Il veut bien montrer à Bill et aux PJ où elle se trouve. Il est terrorisé, et sanglote tout en parlant. Il n'arrête pas de clamer comme un fou qu'il aime Sascha, qu'elle l'aime, qu'ils vont être ensemble pour toujours, et un tas d'autres divagations en provenance directe de ce sombre cœur et de l'esprit malade et bercé d'illusions de Don.

Si les PJ s'en vont

Il est possible que les PJ décident tout simplement qu'ils s'en foutent et s'en aillent à plusieurs moments. OK. Ne les force jamais dans une ligne de conduite. Lance un coup d'œil à la section intitulée " S'ils Échouent ", page suivante.

La Maison de Don

Les PJ et Bill vont probablement finir par arriver à la maison de Don. C'est un trou dans une partie de la ville qui ressemble à un piège à rat. (voir carte) Des ivrognes maussades et des gosses de la rue qui ont l'air de durs observent le groupe d'un coin tout proche. (L'un des ivrognes est le shérif, mais les PJ ne vont probablement pas le reconnaître.) Une chatte enflée, pleine, gît morte sur la route. À l'intérieur, c'est le merdier. Don a trois chiens, des petits loulous de Poméranie jappeurs, et il y a des crottes partout. Des canettes de bière vides sont éparpillées. Les mouches vrombissent en permanence. Sur les murs, des posters de dauphins sont punaisés. Dans les placards, on trouve des dizaines de pistolets, des boîtes de munitions, et des holsters. Un autre dans la chambre contient une caisse verrouillée avec 8 500$ à l'intérieur. Comme il l'a dit, Sascha se trouve au sous-sol. Un panneau à outils monté sur pivots s'écarte en glissant, révélant une petite zone du sous-sol qui n'est pas accessible autrement. On trouve un lavabo, des toilettes, un lit, des menottes, et une fillette de quatre ans baillonnée. Elle est morte. Elle a due être prise de nausées plus tôt et, à cause du bâillon, s'est étouffée dans son propre vomi. Bill étreint sa fille en pleurant. Si Don est présent, Bill se relève alors et se plante le couteau dans la jambe, gravement, générant ainsi une charge conséquente. Il l'utilise pour lancer "Chair à modeler" sur Don. Celui-ci se dissout de l'intérieur, dans le plus pur style Ébola, et se met à vomir sa propre chair liquéfiée. Bill suit les PJ en haut des escaliers, en berçant le corps de sa fille. Ou du moins, c'est ce qui se passe si les PJ n'interviennent pas. Ils n'en ont pas besoin, mais c'est à eux d'en décider.

Les Flics

Au moment où les PJ quittent la maison, deux détectives approchent de la porte d'entrée. Ils sont ici pour un interrogatoire de routine auprès de Don, qui a déjà été condamné pour maltraitance d'enfant. Il n'est qu'un nom sur une longue liste, et ils ne s'attendaient pas à tomber là-dessus. La dernière chose que ces types voulaient voir était Bill (ou quiconque) portant une Sascha toute molle. Les deux flics dégainent immédiatement et ordonnent à toutes les personnes présentes de lever les mains. Ils sont résolus à libérer Sascha, qui que soient ces personnes. Ils n'ont aucun moyen d'être sûrs qu'elle est morte. Bill est toujours furieux et commence à péter les plombs. Il a été harcelé par les flics pendant des années, et là, c'est le pompon. Il est au bord de l'explosion et ne veut que s'échapper, partir loin des flics, de son ex-petite amie, de sa fille morte, de tous les tracas de cette ville et de cette vie douloureuse qu'il s'est fabriquée. Si les PJ n'étaient

pas là, il se planterait bien le couteau dans l'œil, pour obtenir une charge majeure, faire exploser les flics dans un déluge de chair et de fluides divers, puis décoller pour récupérer sa voiture, en sang et en pleurs, et se casser de cette ville. Les PJ étant présents, il est possible, bien sûr, que les choses se passent différemment. L'idée est ici, une fois de plus, d'empêcher Bill de tuer les flics et de quitter la ville, pour lui faire rater son rendez-vous mortel avec ses deux autres clones. La façon dont ils y arrivent dépend d'eux : ils peuvent le persuader de se calmer, ils peuvent s'attaquer à lui, peu importe. Le faire rester à l'intérieur de la maison pendant que les PJ appellent le 911 est une excellente idée : ça veut dire que les PJ sont probablement les premiers à accueillir les détectives lorsqu'ils frappent à la porte, alors que Bill est quelque part à l'intérieur.

S'ils échouent

Si les PJ n'arrivent pas à empêcher ce Bill Toge de s'échapper, ils ont foiré leur coup. Alors qu'il s'enfuit, choisissez un PJ au hasard (ou prenez celui qui a la plus haute caractéristique d'Âme, tant qu'il n'a pas déjà été répliqué, ou celui qui a fait échouer la scène). Une réplique exacte de ce PJ apparaît, conduisant une réplique de sa voiture dans la rue. Il ou elle attire l'attention du PJ et fait un signe moqueur de la main, une lueur malveillante dans les yeux. La voiture se casse à toute allure. La scène change et les PJ sont de retour au croisement, la nuit. Tous les changements liés au supermarché (blessures ou autre) subsistent, tout comme les autres changements sur leur corps ou leurs possessions. Suivant comment se sont débrouillés les PJ la dernière fois, il y a deux ou trois conducteurs gisant encore sur le sol.

S'ils réussissent

Si ce Bill Toge est stoppé avant qu'il ne s'échappe comme il le devrait normalement, la scène revient au croisement. Comme il est noté dans la section précédente, les PJ sont dans les mêmes conditions qu'à la fin de la scène de l'appartement. Il n'y a à présent qu'une ou deux épaves de voitures au croisement, selon comment se sont débrouillés les PJ dans la scène du supermarché, et un ou deux conducteurs gisent inconscients et saignant à proximité. Le Bill Toge de l'appartement a disparu, et n'a en fait jamais été là.

Quoi qu'il arrive

Alors qu'ils réalisent pleinement cela, le shérif secoue la tête, l'air sombre. " Je le savais. C'est encore ce foutu Bill Toge. " Des étincelles en provenance des épaves enflamment la mare d'essence sur la route, et les voitures explosent en une boule de feu assourdissante.

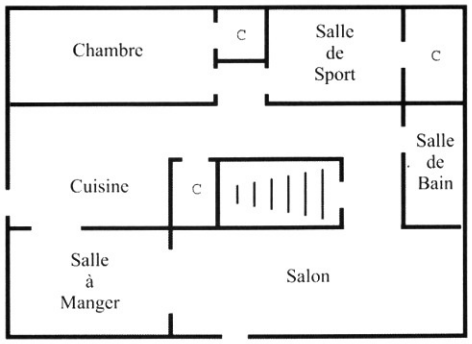
Scène quatre : le camp de caravanes

Dès que le shérif parle et que les voitures explosent, la scène change, l'énergie de l'explosion étant la puissance brute nécessaire au déclenchement de cette situation.

Nous sommes à présent douze heures plus tôt, à peu près à deux heures de l'après-midi. L'heure des montres a changé. Les PJ se trouvent dans un camp de caravanes poussiéreux, dans ce qui semble être une région aride et parsemée d'amarante du sud-ouest américain. Une quarantaine de mobil-homes délabrés sont disposés en rangées irrégulières. Le camp se situe dans un étroit cul-de-sac rocailleux, entouré sur trois côtés par les pentes escarpées de collines de terre rouge. L'ouverture (présumée) du cul-de-sac est bloquée par des caravanes. Il n'y a pas d'herbe ou d'autres plantes dans le camp, mis à part l'amarante. Les mobil-homes n'ont pas de relais temporaires (pas de lignes à haute tension, de lignes de téléphone ou de commodités). On dirait que le lieu est abandonné depuis des années.

Tout est calme si ce n'est le léger vrombissement de moteurs au loin, comme si plusieurs voitures tournaient au ralenti à proximité. Il n'y a personne en vue. Faire un petit tour permet rapidement aux PJ de voir l'entrée du cul-de-sac. C'est une spectacle assez bizarre.

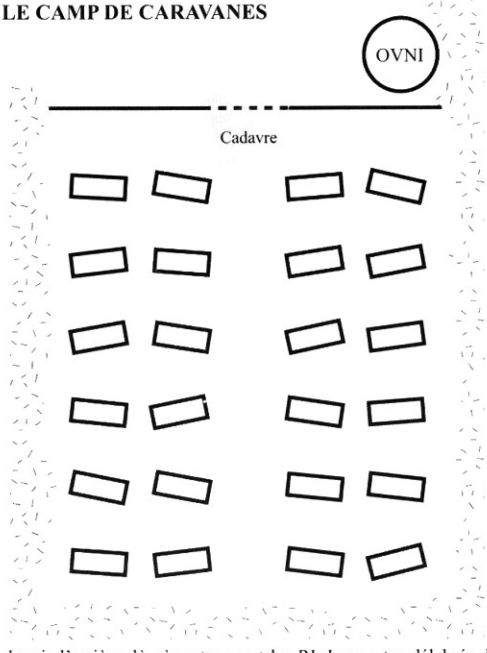
L'entrée est en plein milieu des deux principales rangées de caravanes. C'est un grand porche en bois fouetté par le vent, auquel est accrochée une enseigne. On ne peut pas lire ce qui y est écrit



LA BARAQUE DE DON



LE CAMP DE CARAVANES



depuis l'arrière, là où se trouvent les PJ. Les restes délabrés de ce qui semble être un énorme OVNI se trouvent de l'autre côté de l'entrée. C'est un faux flagrant, fait de toile et de contreplaqué. Il semble être vieux de plusieurs années. Là, il s'effondre, et la peinture est en majeure partie effacée à cause du sable. Au-dessus de l'OVNI, sur un grand panneau mal peint, on peut lire "BIENVENUE !!! JESUS !!! ET LES ESSENALUBMIENS !!!" Il est dans le même état, battu par les vents, et du même âge que la soucoupe.

Juste en face de l'entrée, il y a un cadavre. Le corps d'une jeune femme noire d'une vingtaine d'années est étalé sur le sol, et une mare de sang séché recouvre la poussière. On a dû lui tirer plu-

sieurs fois dessus. Il y a un revolver près de sa main droite. Au-delà de l'entrée et de l'OVNI se trouve la source du bruit de moteur. Une vingtaine de véhicules sont garés n'importe comment, le long d'une route de gravier, en bordel, à une centaine de mètres de l'entrée. C'est un mélange de voitures de police, de berlines banalisées, de fourgons de chaînes d'information par satellite, et autres véhicules de ce genre. Une quarantaine de personnes visibles sont debout au milieu des véhicules. Une douzaine d'entre elles brandissent des fusils, bien qu'elles ne les pointent pas. L'apparition des PJ crée la surprise, et soudain ça s'affole. Quelques instants plus tard, les PJ entendent un coup de fusil et une balle siffle aux oreilles de l'un d'eux. S'ils n'ont pas eu encore la brillante idée de le faire, les PJ devraient probablement se mettre à couvert derrière une caravane. La porte d'une caravane proche s'ouvre tout à coup (choisissez celle qui est la plus proche) et Bill Toge aperçoit les PJ. On dirait qu'il n'a pas pris de douche depuis plusieurs jours. Il a un large sourire. " Mes frères ! Entrez, l'heure est proche ! "

La Situation

Ce Bill Toge est le leader d'un petit culte apocalyptique connu sous le nom de Collectif Essenalubmien. Il y a environ deux ans, Bill a eu la puissante prémonition qu'à cette date (aujourd'hui, donc), la fin du monde se produirait, lorsque Jésus et les habitants de la planète Essenalubma débarqueraient dans leurs vaisseaux et emmèneraient les croyants. Il réussit à attirer une dizaine d'Adeptes, en majorité des minables. Bill les a conduits dans le désert et leur a fait bouffer des champignons hallucinogènes, ce qui a déclenché pas mal de délires. Durant l'un de leurs trips, ils ont découvert ce groupe de mobil-homes abandonnés, en train de rouiller. Bill a alors déclaré que ce lieu était le point d'atterrissage des Essenalubmiens. Ils ont arrangé un chouïa les lieux, fabriqué l'OVNI et la pancarte de bienvenue, rendant les caravanes habitables pour les visites du week-end et les sessions psychédéliques. Il y a un appentis sur un des côtés, mais c'est tout en ce qui concerne les aménagements : ils doivent amener leur eau et les autres réserves lorsqu'ils restent ici. Il y a deux jours, Bill a conduit ici les Essenalubmiens pour y attendre la fin du monde. Quelques parents et amis de certains des membres du culte s'en sont inquiétés et on demandé l'aide des autorités. Le premier officier de police arrivé sur les lieux a été descendu par Satchel Phair, l'acolyte de Bill. Les choses ont alors franchement dérapées, et ils sont en état de siège armé. De temps à autre, les membres du culte (gobant régulièrement des champignons) tirent sur les flics, et une heure plus tôt, un journaliste a été touché par un tir de Jessie Deere, la femme morte près de l'entrée. La police ne perd plus son temps, et prendra le camp d'assaut sous peu. Ils supposent que les PJ sont membres du culte, puisque les autorités n'ont pas un compte précis des membres. Ce Bill Toge a un atout inhabituel: c'est un Avatar involontaire de l'Archétype du Fou (p.173), et c'est son insolente chance innée qui l'a mené aussi loin…si on peut appeler cela " aller loin ". Sa compétence Avatar : Le Fou est de 55%, lui donnant à la fois la possibilité de trouver facilement ce dont il a besoin et celle de re-diriger les dégâts vers ceux qui se trouvent à proximité. Cela signifie aussi qu'il est archi-crédule, ce qui explique qu'il suppose que les PJ sont des potes mystiques qui ont passé le barrage de flics pour les rejoindre.

La Vision de Bill Toge

Il y a deux ans, Bill a eu une vision. C'était plus un fouillis d'idées, avec des flashs occasionnels d'imageries, qu'une production genre: " Je-Regarde-Une-Chaîne-De-Télé-Mystique-Dans-Ma-Tête " complète. En fait, Bill a vu une date, celle d'aujourd'hui, et a compris que lui et certains amis proches seraient dans un camp de caravanes quelque part. Il y aurait beaucoup de poussière, de chaleur et de bruit. Puis un vaisseau éblouissant de lumière entrerait dans le camp et Jésus apparaîtrait. Il emmènerait Bill et ses amis à bord du vaisseau, venu d'un endroit appelé Essenalubma, et ce serait la Fin du Monde. La mission de Bill, telle qu'il l'a vu, était de recruter autant de personnes que possible, trouver le camp de caravanes , et les embarquer tous là à la date prévue.

À l'intérieur de la caravane

Il y a quatre cultistes à l'intérieur de la caravane dans laquelle Bill a fait signe aux PJ d'entrer. Il y a également le corps de l'officier Will Southwing, l'adjoint du shérif que Satchel Phair a buté hier. Les membres du culte ont étendu le corps de Southwing sur une table bancale et l'ont éviscéré. Ils sont boulotté la majeure partie de ses organes internes et sa cervelle. Satchel a convaincu Bill et les autres qu'en consommant l'adjoint, ce dernier pourrait venir avec eux dans les vaisseaux et serait sauvé en même temps que le culte. En quelque sorte, sa mort n'était pas un problème.

La caravane pue la chair en décomposition et les entrailles chaudes, mais les membres du culte sont trop défoncés aux champignons pour prêter attention à de telles choses ; ils croient que l'odeur provient des collines rocailleuses à proximité, puisque " la terre prend vie ", et que ça, c'est un autre signe de l'Apocalypse. Un sac d'épicerie rempli de champignons hallucinogènes séchés est posé dans un coin. Les cultistes en offrent gentiment aux PJ.

Les cultistes de la caravane

Comme on te l'a déjà dit, il y a quatre cultistes dans la caravane. Ils sont résumés ci-dessous, et leurs statistiques complètes sont à la fin du scénario. Tous les quatre ont des traces de sang sur leurs vêtements et sur les mains, car ils mordent de temps en temps dans le cadavre de l'adjoint.

Bill Toge

Leader des Essenalubmiens et Avatar du Fou, Bill est un pauvre inadapté social qui s'est pris les pieds dans une vision mystique qui a changé sa vie. Il n'est pas violent ou cruel de nature, mais il est tellement obnubilé par sur sa vision de l'Apocalypse qu'il en faut peu pour le déboussoler. Il est cinglé.

Satchel Phair

Satchel est un sadique d'âge moyen. Tout seul, il n'aurait fait de mal à personne en-dehors de SM consensuels. Mais, sous la tutelle de Bill, il accepta la vérité de l'approche de l'Apocalypse et se rendit compte que rien n'avait d'importance. Son appartement contient les restes de trois gosses de la rue que Satchel a attirés chez lui et assassinés au cours des deux derniers mois. Satchel est un foutu psychopathe dans les affres de l'illusion du divin : il pense que tout est sur le point de se terminer et il ne pourrait pas être plus heureux. Satchel s'est attribué le titre de disciple en chef de Bill.

Nicky Lime

Nicky est une trentenaire de l'Iowa. Il y a un an, elle était recherchée par la police après avoir touché le fond et fourgué des chèques en bois à droite à gauche. Puis elle a rencontré Bill. D'abord, elle a pensé que ce n'était qu'un bouseux qu'elle pouvait manipuler. Mais peu à peu elle a partagé sa vision. Dans un monde qui n'avait jamais eu de sens pour elle, sa version démente de la réalité avait au moins une fin imminente. Elle est farouchement loyale envers Bill, mais Satchel l'effraie un peu. Bill est inconscient de la profondeur de la dévotion de Nicky.

Sal Rhys

Sal est un ado de quinze ans venant de San Francisco. Il s'est enfui de chez lui il y a quelques mois et s'est retrouvé dans la rue. Bill l'a recueilli et a partagé sa vision avec lui. Sal souffre de schizophrénie et de dépression, et n'a pas suivi son traitement depuis des semaines. Il a foi en Bill et ses croyances. Sa passion pour les armes à feu l'a conduit à se rapprocher de Satchel, qui est obsédé par les armes de tous types. Si une dispute venait à éclater, Sal se rangerait du côté de Satchel, et contre Bill.

Les Autres Cultistes

Il y a huit Essenalubmiens de plus dans le camp de caravanes, éparpillés dans les autres caravanes. (Le treizième était Jessie Deere, abattue par les flics lorsqu'elle péta un plomb et se précipita vers l'entrée avec un pistolet.) Utilisez les statistiques de Criminel générique, p.240, pour les autres cultistes, et équipez la plupart d'un .22 semi-automatique. En général, ces cultistes sont de fervents partisans de la vision apocalyptique de Bill, sans aucune capacité de combat, mais ça n'a pas empêché Sat-

chel de distribuer des armes et des munitions comme des bonbons ; ce qui signifie que les cultistes ne savent pas bien tirer, mais ça ne les empêche pas de le faire si ça leur prend.

Ce qui se passe ensuite

Les interactions entre les PJ et les cultistes de la caravane forment la majeure partie de cette scène, ce qui signifie qu'elle repose surtout sur de l'improvisation. Des indications pour ces interactions sont présentées ci-dessous. Tôt ou tard, les flics vont intervenir et vont mettre un terme à tout ça, probablement dans les dix ou vingt minutes qui suivent l'arrivée des PJ. C'est au MJ de déterminer exactement lorsque cela arrive : lorsque cela semble okay, va à la section " L'Assaut" et continue à partir de là.

Les buts des cultistes

Chacun des quatre cultistes dans la caravane poursuit des buts différents pour cette scène, au terme de leurs interactions avec les PJ. Ces buts sont résumés ci-dessous. Garde à l'esprit que les quatre sont sous l'effet des champignons, ce qui signifie qu'ils agissent de façon très décalée, riant bizarrement et parlant parfois en pleine conscience, mais parfois dans un délire. Et de temps à autre, ils peuvent réagir à quelque hallucination.

Bill Toge est juste là pour attendre Jésus et les Essenalubmiens, mais pendant ce temps, il aimerait partager sa ferveur avec ces compagnons mystiques tout juste débarqués. Il décrit sa vision d'il y a deux ans (résumée ci-dessus, dans la partie " La Vision de Bill Toge ") et échange ses impressions avec les PJ. Quelles que soient leurs réactions, Bill reste amical et essaie d'aider les PJ à comprendre ce qui se passe. C'est qu'un gars sympathique et crédule qui croit réellement ce qu'il dit, mais il est trop investi dans sa vision pour être vraiment concerné par des futilités comme la vie et la mort et la différence entre les deux.

Satchel Phair croit lui aussi en ce que dit Bill, mais sa vision à lui est qu'il est impossible de prédire ce qui va se passer. Plus les PJ passent de temps avec eux, plus il devient nerveux et plus ça le démange. Son but est de massacrer les PJ et de dévorer leurs corps, ce qui les aiderait à rejoindre le tout spirituel du culte. Il essaiera probablement de conduire un ou deux PJ jusqu'à une autre caravane pour aller chercher quelque chose, suivi par Sal Rhys. S'il y parvient, tous deux passent à l'attaque.

Nicky Lime a des doutes sur la vision des choses de Satchel. Elle s'est jointe au massacre de Will Southwing, mais la mort de Jessie Deere il y a une heure l'a réellement secouée. Une partie d'elle-même comprend qu'ils sont tous dans la merde et que les choses virent mal, mais elle est trop hébétée par les drogues et sa personnalité malade l'empêche de pousser plus loin le raisonnement sans qu'on l'y incite. Sal Rhys suit tous les ordres de Satchel, quels qu'ils soient. Si Satchel lui disait d'abattre Nicky et de lui dévorer les yeux, Sal le ferait. Il parle aussi peu que possible aux PJ, si ce n'est pour soutenir avec enthousiasme tout ce que dit Satchel.

Les effets de la drogue

Y a bien deux jours que ces quatre cultistes trippent à cause des hallucinogènes, et ils ont déjà tous pas mal d'expériences ensemble. Ils ont donc tendance à être sur la même longueur d'ondes en ce qui concerne l'humeur et l'ambiance. Leurs esprits sont comme liés, en termes de pensées, de sentiments et de réactions envers les PJ. Quand les PJ arrivent pour la première fois, les quatre sont heureux et bavards, excités par la perspective de la venue de Jésus et des Essenalubmiens. De temps à autre, ils papotent avec le cadavre de Will Southwing, lui tapote sa main et lui disant de ne pas s'inquiéter parce qu'ils vont partir tous ensemble avec Jésus.

L'arrivée des PJ menace d'altérer ou même d'interrompre leur communion dûe à la drogue. En gros, quelle que soit l'attitude des PJ au cours de la conversation, les cultistes l'amplifient très rapidement. Si les PJ parlent doucement et patiemment, les cultistes se calment et écoutent, comme hypnotisés. Si les PJ sont énervés et en colère, les cultistes piquent une crise. Fais attention à la façon dont les joueurs interprètent leurs PJ, puis renvoie-leur directement cette attitude par l'intermédiaire des cultistes, mais amplifiée et passée par le filtre de leurs illusions.

Les Autres

Bien que les quatre cultistes de la caravane soient au centre de la scène, vous pouvez tout à fait impliquer les huit autres. Ils sont dispersés dans les autres caravanes. Certains peuvent être dans l'autre alignement, donc ils ne peuvent être rejoints que par un sprint risqué en terrain découvert, ce qui mène direct aux flics.

Le reste du culte est également shooté aux champignons et saisi de ferveur mystique, mais ils n'ont pas tout à fait le même niveau de violence et de bizarrerie que le quartet de tête. Ils ont tendance à méditer, prier, etc..

L'Assaut

Au cours des interactions entre les PJ et les cultistes (de préférence lorsqu'un point critique est atteint), les flics locaux lancent l'assaut sur les caravanes. Ils préfèreraient réduire les cultistes à l'impuissance et les prendre vivants, mais ils n'hésiteront pas à tirer. Voici comment l'assaut est planifié.

Huit adjoints ont été amenés par pont aérien en haut des collines surplombant le camp, à peut-être une centaine de mètres au-dessus. Au signal, ils lanceront des salves de grenades lacrymo dans l'enclos. Ils visent les fenêtres et les portes des caravanes, mais elles sont si délabrées et il manque tant de gros morceaux de plancher que les officiers n'ont pas besoin d'être très précis : le gaz se répand rapidement.

Trente secondes après la première salve, un colossal camion de combat du SWAT démarre de derrière la masse de voitures et fonce vers le camp. Il couvre rapidement la centaine de mètres qui le sépare de l'entrée, renversant le porche branlant de Bill (l'enseigne tombe par terre sur le devant et à présent, on peut la lire de l'intérieur du camp : y a écrit " PARADIS ") pendant que le gaz lacrymogène immobilise rapidement les cultistes. Le camion contient vingt-deux officiers du SWAT en armure complète et équipés de masques à gaz, armés chacun d'un fusil semi-automatique FN-FAL Light et d'un Glock modèle17 semi-automatique.

Les officiers du SWAT se séparent en cinq équipes de quatre officiers chacune. À chaque rangée de quatre caravanes, chaque équipe s'occupe de vérifier une caravane pendant que la cinquième reste sur la route principale derrière le véhicule de combat, couvrant les autres au cas où des cultistes des derniers rangs se lancent à l'assaut des équipes. Les deux derniers officiers restent à l'avant du véhicule, conduisant lentement au fur et à mesure que chaque rangée est pacifiée. Ils sont protégés par des vitres pare-balles et n'attaquent les cultistes que s'ils y sont obligés. Le conducteur est le shérif du croisement, équipé de la tenue tactique du SWAT.

Chaque équipe lance une grenade lacrymo dans sa caravane cible, attend dix secondes, puis rentre en trombe. (Le SWAT n'utilise pas la grenade si des cultistes sont déjà en train de se battre à l'extérieur.) À l'intérieur, ils désarment les cultistes et leur passent les menottes. La plupart des caravanes sont vides. Une fois que la caravane a été vérifiée, l'équipe laisse les cultistes menottés et retourne au véhicule. Une fois que les quatre caravanes sont sûres, ils avancent à la rangée suivante.

Pendant ce temps, les huit adjoints sur les collines prennent leurs fusils semi-automatiques Remington Sportsman 74. Ils abattent les cultistes qui semblent dominer l'équipe du SWAT en manœuvrant plus habilement ou qui se cachent dans les rangées que les officiers n'ont pas encore atteintes. Il n'y a aucun tir de sommation. Si deux ou trois cultistes se cachent derrière une caravane et attendent pour faire tomber quelques officiers dans une embuscade, les adjoints les abattent sans préavis.

Ceux qui souhaitent se rendre peuvent le faire facilement. Rouler sur le sol et suffoquer à cause du gaz est un bon moyen de se rendre. Lever les mains en l'air est aussi une méthode qui a fait ses preuves.

Effets du Gaz Lacrymo.

Pour simuler les effets du gaz lacrymogène, utilisez les règles de Noyade de la p.53. Tant qu'un personnage peut retenir son souffle, il peut toujours agir. Mais, même lorsqu'on retient son souffle, le gaz agit sur les yeux. Pars du principe qu'au bout de quatre rounds de combat, si un personnage est exposé au gaz, il subit un malus

dc –10% sur toutes ses compétences. Après huit tours, le malus passe à –20%. Après douze tours, à –30%. Le personnage va alors devoir respirer. Dès qu'il ne peut plus retenir son souffle et doit prendre une bouffée d'air et de gaz, il tombe au sol et commence à suffoquer, tentant désespérément de respirer. Il ne va pas mourir, mais c'est certainement l'impression qu'on a.

Tout ça suppose que l'on est au cœur du nuage de gaz. Les salves d'ouverture des adjoints sur les collines peuvent marcher ou ne pas marcher aussi bien sur une caravane donnée. Si tu veux supposer (ou déterminer aléatoirement) qu'une caravane particulière n'a pas été gazée aussi sévèrement, applique simplement un malus de –20% sur toutes les Compétences, et personne n'a besoin de retenir son souffle. Mais si un officier du SWAT lance une grenade de gaz lacrymo dans la caravane, utilise les règles d'exposition totale ci-dessus.

Les réactions du culte

D'après la section précédente, il est clair que les flics vont démanteler le culte, et fissa. Pas nécessaire qu'il y ait des morts : si tout le monde se rend ou est handicapé par le gaz, personne ne sera blessé. Mais bien sûr, Satchel a distribué pas mal de pistolets .22 bon marché, et plusieurs cultistes anonymes vont forcément flinguer comme des fous quand les officiers entrent en trombe. Ils seront mis en pièces par les balles en quelques secondes, mais il est peu probable que les officiers subissent de graves blessures vues les circonstances.

Mais il y a les PJ, et les quatre cultistes principaux. Le MJ doit décider si le gaz les affecte, comme expliqué dans la section sur le gaz lacrymogène. Les notes suivantes devraient t'aider à décider de ce que font les cultistes, en suppposant qu'ils ne sont pas gênés par le gaz.

- **Bill** essaie d'atteindre le véhicule du SWAT et de parler aux officiers. Il sera excité mais pas violent. Il les implore avec passion de se joindre à lui et de se réjouir de l'Apocalypse.
- **Satchel** voit un peu dans l'assaut l'ouverture de la chasse. Il se met à tirer sur tout ce qui bouge, sauf sur Bill. S'il parvient à immobiliser un infortuné cultiste, un PJ ou un officier du SWAT, il dégaine son couteau de chasse et le poignarde, en hurlant tout du long.
- **Sal** veut être avec Satchel. Celui-ci peut d'abord le supporter, mais l'attaque s'il n'y a pas d'autre victime à portée de main.
- **Nicky** ne quitte pas Bill. Il est possible qu'elle reprenne un peu ses esprits et essaie de faire en sorte qu'il se rende. Ou alors elle devient dingue et fonce sur les officiers pour protéger Bill.

Les PJ sont des électrons libres dans ce foutoir : ils peuvent faire ce qu'ils veulent. Mais, n'oublie pas la compétence d'Avatar : le Fou de Bill. Si des officiers du SWAT (ou n'importe qui d'autre) blessent Bill, il y a de grandes chances pour que les dommages frappent plutôt quelqu'un à proximité (peut-être les PJ, Nicky ou un autre officier du SWAT). Cela devrait rendre les choses intéressantes. D'une façon ou d'une autre, l'assaut ne va pas durer bien longtemps. La victoire des flics est pratiquement assurée. Les cultistes et les PJ devraient être arrêtés, blessés ou morts. Bill peut survivre ou pas, selon la protection de sa compétence d'Avatar : le Fou.

Voici venir Jésus

Lorsque l'assaut est fini, Jésus et les Essenalubmiens font leur apparition comme prédit. Avec des lumières éclatantes et des sirènes, la première des ambulances entre dans le camp de caravanes ; sur le capot avant, le mot " AMBULANCE " est imprimé en gros caractères gras, mais à l'envers, de façon à ce que les conducteurs puissent le lire dans leur rétroviseur : " ECNALUBMA ". De l'ambulance sort un auxiliaire médical hispanique portant le badge "JESUS" (prononcé " Rrré-zous ", bien sûr). Tous les cultistes majeurs et PJ blessés sont mis dans l'ambulance ; les cultistes anonymes blessés prennent l'ambulance suivante. Les PJ qui n'ont rien eu montent dans un panier à salade avec les cultistes majeurs indemnes.

Et Bill alors ?

Dans la première version des évènements (avant que les PJ ne soient impliqués rétroactivement), Bill a été touché par une balle et emmené par Jésus dans l'ambulance. Sur le chemin de l'hôpital, Bill a trouvé la clé de ses menottes dans son lit à roulettes, (un officier l'a laissée tomber en aidant Jésus à charger Bill dans l'ambulance). On peut remercier la compétence Avatar: le Fou de Bill pour cette chance. Bill s'est libéré et saute de l'ambulance une fois arrivé en ville. Puis il récupère sa voiture et s'enfuit, finissant par arriver au croisement tard dans la nuit.

Les PJ étant impliqués, les choses peuvent finir différemment. Il est possible que Bill soit mort, ou qu'il ait été blessé assez gravement pour que l'évasion ne soit plus une option. S'il n'a pas été blessé du tout, il se retrouve dans le panier à salade et ne peut pas s'échapper. N'importe laquelle de ces fins compte comme une victoire pour les PJ : passe à la section " S'ils réussissent " et continue à partir de là.

Si Bill est légèrement blessé et monte dans l'ambulance, il parvient tout de même à s'échapper. Tous les PJ blessés sont avec lui. S'il n'y a pas de PJ blessés, Bill s'échappe comme précédemment. Passe à la section " S'ils échouent " et continue à partir de là.

Si Bill et un ou plusieurs PJ blessés finissent dans l'ambulance, c'est aux PJ de jouer. (Tout autre PJ dans un panier à salade n'est plus en course pour cette scène, excluant tout brainstorming bizarre de PJ.) Ils peuvent empêcher son évasion, la retarder, ou l'aider mais prendre une voie différente. Peut-être louent-ils une voiture, ou collent Bill dans un bus, ou le conduisent simplement aux flics. Si Bill parvient tout de même à monter à temps dans sa voiture, ils ont échoué. Autrement, ils ont réussi à changer la destinée de Bill.

S'Ils Échouent

Si les PJ n'arrivent pas à empêcher ce Bill Toge de s'échapper à temps, ils ont foiré leur coup. Alors qu'il s'enfuit, choisis un PJ au hasard (ou prends celui qui a la plus haute caractéristique d'Âme, tant qu'il n'a pas déjà été dupliqué, ou celui qui a, de quelque manière que ce soit, fait échouer la scène). Une réplique exacte de ce PJ apparaît à proximité. Il ou elle attire l'attention du PJ et fait un signe moqueur de la main, une lueur de malveillance dans les yeux, puis s'éloigne. La scène change et les PJ sont de retour au croisement, la nuit. Tous les changements liés à la scène du camp (blessures ou autre) subsistent, tout comme les autres changements sur leur corps ou leurs possessions. Suivant comment se sont débrouillés les PJ la dernière fois, il y a deux ou trois conducteurs gisant encore sur le sol.

S'Ils Réussissent

Si ce Bill Toge est stoppé avant qu'il ne s'échappe comme il le devrait normalement, la scène revient au croisement. Comme il est noté dans la section précédente, les PJ sont dans les mêmes conditions qu'à la fin de la scène du camp de caravanes . Il n'y a à présent aucune, ou bien une ou deux épaves de voitures au croisement, selon comment se sont débrouillés les PJ dans la scène du supermarché et celle de l'appartement, et aucun, un ou deux conducteurs gisent inconscients et pissent le sang à proximité. Le Bill Toge du camp de caravanes a disparu, et n'a en fait jamais été là.

Scene Cinq : Conclusion

Bon, allez ! c'est le moment de résumer tout ça. Il y a trois options différentes possibles, selon comment se sont débrouillés les PJ. Ces options sont expliquées dans les sections qui suivent. Dans tous les cas, les PJ ont toujours les éventuels changements au niveau de leur Résistance aux blessures et de leurs possessions qui auraient pu se produire durant le scénario, et ils se souviennent encore de tout ce qui s'est passé, même s'ils n'y pigent que dalle.

S'il ne reste aucun Bill Toge

Les PJ ressentent brièvement la chaleur de l'explosion, mais à présent, il n'y a plus d'explosion, et la chaleur n'est qu'un souvenir. Il n'y a pas d'épave de Hyundai, pas de shérif, pas de voiture de police, et pas de Bill Toge. Les PJ se tiennent debout près de leurs véhicules à un croisement désert. Fondu au noir.

S'il reste deux ou trois Bill Toge

Alors qu'ils percutent à fond, le shérif secoue la tête, l'air sombre. " Je le savais. C'est encore ce foutu Bill Toge. " Des étincelles en provenance des épaves enflamment la mare d'es-

sence sur la route, et les voitures explosent en une boule de feu assourdissante. Une puissante vague de chaleur due à l'explosion fait frémir les PJ, le shérif et les Bill Toge restant. Lorsqu'elle cesse, le shérif et sa voiture de police ont disparu. Derrière les flammes, émergent les sinistres doubles des PJ, qui sont apparus pour la première fois dans les scènes où ils ont échoués, et qui conduisent à présent des doubles des véhicules des PJ. Ils se séparent dans la nuit et disparaissent. Quelques minutes plus tard, une ambulance (pas conduite par Jésus) arrive pour emmener les Bill. Fondu au noir.

S'Il Reste Un Bill Toge

Les PJ ressentent momentanément la chaleur de l'explosion, mais il n'y a pas d'explosion, et la chaleur cesse très vite. Le shérif et la voiture de police ont disparu. Bill Toge s'arrête à côté d'eux dans sa Hyundai qui n'est plus une épave et regarde les PJ sans avoir l'air de les reconnaître. Puis il prend la parole : " C'est quoi, ça ? Une assemblée d'abrutis ? " Il redémarre. Sur le siège du passager est assise la sinistre réplique du PJ, qui est apparue à la fin de la scène où ils ont échoué. Elle fait un signe de la main par la vitre alors que la voiture se perd dans la nuit. Fondu au noir.

CONCLURE

Si des répliques des PJ ont été créées durant ce scénario, elles reviendront. C'est au MJ de décider de la nature et des buts de ces doubles. Ils peuvent être de véritables doubles physiques qui veulent prendre la place des originaux, ou simplement de Schismes (p.268) attirés par la catastrophe mystique de Bill Toge au croisement. Il est aussi possible qu'ils se contentent de surgir de temps à autre, faisant un signe de la main depuis une voiture qui passe, laissant les PJ se demander ce qui a bien pu se passer cette nuit-là au milieu de nulle part.

CARACTERISTIQUES DES PNJ

Utilisez les caractéristiques des flics, détectives et criminels classiques de la p.240 au besoin pour ce scénario. Les acolytes de Bill dans la première scène sont des criminels génériques.

Bill Toge, Homme Triple

Résumé : Ce Bill n'a pas opéré de véritables changements dans sa vie depuis cette nuit au croisement il y a cinq ans. C'est toujours un loser, un voyou minable avec des amis du même tonneau.
Personnalité : Matt Dillon dans Drugstore Cowboy.
Obsession : Aucune.
Points de Résistance : 55
Corps: 55 (Maigre)
Athlétisme 30%, Bagarre 40%
Vitesse:45 (Faible)
Esquive 15%, Conduite 25%, Armes à feu 35%, Initiative 23%
Esprit: 50 (Facilement Perturbé)
Remarquer 25%, Connaissance de la rue 40%
Âme: 70 (potentiel Non-Utilisé)
Bousculer 35%, Mensonges 40% (Bill N°2 Magie: Épideromancie 55%; Bill N°3 Avatar: Le Fou 55%)

Violence:	1 Endurci	0 Fragilisé
Surnaturel:	3 Endurci	0 Fragilisé
Impuissance:	0 Endurci	1 Fragilisé
Solitude:	1 Endurci	0 Fragilisé
Soi:	0 Endurci	4 Fragilisé

Don Lewis, Trafiquant d'Armes, Coupable d'Abus Sexuels sur Enfant

Résumé : Un prédateur qui se nourrit d'autres prédateurs.
Personnalité : Le partenaire de Steve Buscemi dans Fargo.
Obsession : Trouver son véritable amour.
Points de Résistance : 60
Corps : 60 (Fait de la Musculation)
Athlétisme 40%, Kickboxing 50%
Vitesse :65 (S'entraîne à dégainer rapidement)
Esquive 15%, Conduite 15%, Armes à Feu 45%, Dégaine rapidement 20%, Initiative 35%
Esprit: 35 (Théoricien de la conspiration)
Éducation 15%, Remarquer 50%
Âme: 30 (Yeux sans vie, genre requin)
Intimidation 25%, Mensonges 35%

Violence:	3 Endurci	0 Fragilisé
Surnaturel:	0 Endurci	0 Fragilisé
Impuissance:	2 Endurci	0 Fragilisé
Solitude:	2 Endurci	0 Fragilisé
Soi:	4 Endurci	1 Fragilisé

Satchel Phair, Psychopathe de l'Apocalypse

Résumé : Tueur dans une fête de fin du monde.
Personnalité : Souhaite que Mad Max soit un documentaire.
Obsession : Infliger de la douleur à qui il peut.
Points de Résistance : 40
Corps: 40 (Gaulé comme un asticot)
Athlétisme 30%, Embuscade 30%
Vitesse : 65 (Mains agiles)
Esquive 40%, Conduite 25%, Flingues 30%, Initiative 33%
Esprit: 60 (Mène une vie disciplinée, et tue proprement)
Comptabilité 55%, Remarquer 20%, Faire comme s'il n'était pas barge 15%
Âme: 50 (Complètement flingué)
Charme 15%, Mensonges 45%, Délires de psychopathe 20%

Violence:	6 Endurci	0 Fragilisé
Surnaturel:	0 Endurci	0 Fragilisé
Impuissance:	3 Endurci	0 Fragilisé
Solitude:	3 Endurci	0 Fragilisé
Soi:	6 Endurci	4 Fragilisé

Possessions : Ruger Super Redhawk

Nicky Lime, Âme Perdue

Résumé : une meuf bien paumée sur une mauvaise route.
Personnalité : (Cancer) S'inquiète pour les autres, s'ignore elle-même.
Obsession : Donner un sens à sa vie de ratée.
Points de dégâts: 60
Corps: 65 (Un peu grande mais canon si on aime le style athlétique)
Athlétisme 15%, tenir l'alcool 45%, Bagarre 30%
Vitesse:45 (Marche Rapidement)
Esquive 15%, Conduite35%, Initiative 40%
Esprit: 55 (Parle rapidement, Parfois trop rapidement)
Discussion 35%, Éducation 25%, Remarquer 25%
Âme: 75 (Profondément compatissante, profondément blessée)
Vision d'aura 40%, Charme 45%, Mensonges 20%

Violence:	1 Endurci	1 Fragilisé
Surnaturel:	1 Endurci	0 Fragilisé
Impuissance:	3 Endurci	1 Fragilisé
Solitude:	3 Endurci	3 Fragilisé
Soi:	2 Endurci	4 Fragilisé

Sal Rhys, Fugueur sujet aux hallucinations

Résumé : Un ado sujet aux hallucinations qui n'a pas pris ses médocs pendant des mois. Secrètement attiré par la violence.
Personnalité : Le gamin dans Terminator 2, devenu fou comme sa mère.
Obsession : Aucune.
Points de Résistance: 40
Corps: 40 (maigrichon)
Athlétisme 25%, Bagarre 35%
Vitesse:55 (Bon dans les jeux vidéos)
Esquive 15%, Armes à Feu 15%, Initiative 55%
Esprit: 40 (Pas aussi intelligent qu'il ne le pense)
Remarquer 20%, connaissance des Serial Killer 20%, Connaissance de la rue 30%
Âme: 35 (Hé ? y'a quelqu'un là-dedans ?)
Charme 25%, Mensonges 40%

Violence:	2 Endurci	1 Fragilisé
Surnaturel:	0 Endurci	0 Fragilisé
Impuissance:	4 Endurci	0 Fragilisé
Solitude:	6 Endurci	2 Fragilisé
Soi:	2 Endurci	2 Fragilisé

Possessions : Pistolet semi-automatique Ruger Mark II

NOM :
AGE :
TAILLE :
POIDS :
SEXE :
CHEVEUX :
YEUX :
SIGNES PARTICULIERS :

UNKNOWN ARMIES

TON OBSESSION

STIMULUS DE RAGE	STIMULUS DE PEUR	STIMULUS DE NOBLESSE

CORPS	VITESSE	ESPRIT	AME
Compétences de Corps	Compétences de Vitesse	Compétences d'Esprit	Compétences d'Âme

VIOLENCE	SURNATUREL	IMPUISSANCE	SOLITUDE	SOI
Endurcissements	Endurcissements	Endurcissements	Endurcissements	Endurcissements
Fragilisations	Fragilisations	Fragilisations	Fragilisations	Fragilisations

PERSONNALITE	HISTOIRE DE TA VIE	MAGIE

EVENEMENT DECLENCHEUR

ECOLE OU ARCHETYPE

UNKNOWN ARMIES

TABOUS

NOTES SUR TA CABALE

ARMES A FEU

Nom	Calibre	Chargeur	Dégâts Max.

ARMES DE MELEE

Nom	Bonus aux Dégâts

RITUELS

Nom	Niveau	Charges

ARTEFACTS

Nom	Niveau

NOTES

OBJETS

MAGIE

INDEX

- A -

Abel, Alex, 213, 214
Adepte, 81, 94, 108
Affinité, 152
Ajustement, 7
Alcoolo, 125
Allen, Dirk, 127, 236
Âme, 36
Anté-chambre, 208
Archétype, 167
Arme, 50, 57, 60
Au-delà, 80, 198, 207
Avatar, 82 ,94, 167

- C -

Cabale, 82, 88, 91
Caractéristique, 7, 34
Clergé Invisible, 206
Comte (de St-Germain), 207
Compétence, 7, 36
Compétence obsessionnelle, 44
Compétence paradigme, 40
Cosmos, 198
Coup de pouce, 102, 250
Corps, 34
Critique, 7, 52

- D -

Daphnee Lee, 218 ,219
Déesse Nue, 90, 217
DeGhoule, Rebecca, 232, 233
Derek Jackson, 222, 223
Double, 7

- E -

Échelle de folie, 35, 66
École de Magie, 109, 115, 165
Écorcheur, 132
Endurcissement, 63
Équarrisseur, 132
Entropie, 197
Esprit, 35
Événement déclencheur, 26
Extra, 52, 115

- F -

Femme Volante, 172
Flip-flop, 7
Focus, 47, 57
Formule de sort, 112, 163, 250
Forsythe, Angela, 210, 212
Fou, 173
Fragilisation, 63

- J -

Jeeter, 238, 278
Jet de dé, 7

- L -

Loge de la Renonciation, 207
Lovac, Tina, 238

- M -

Macchabée, 129
Mage du chaos, 129
Magie, 80, 93, 261
Mak Attax, 90, 222
Marchand de sable, 89, 210
Mécanomancien, 136
Morgan, Lili, 209
Monstre (Le), 237

- N -

Narquis, 140
Noblesse, 32
Nouvelle Inquisition (La),88, 213

- O -

Obsession, 30, 71
Ordre, 197
Ordre de Ste Cécile, 229

- P -

Passion, 31, 71
Père José Carrillo, 231
Peur, 31
Point d'Expérience, 43
Point de Résistance, 34
Poivrot, 125

- R -

Rage, 32
Ramirez, Selena, 237
Randy Douglas, 227
Rat, 155
Rat de bibliothèque, 115, 210
Relais, 99
Rituel, 95, 251

- S -

Smith, Jim, 234
Société de Libération Mondiale, 226
Stress, 62

- T -

Temple des Élus de Satan, 232
Test, 7, 246
Thaumaturgie, 99
Thespien, 144
Tir, 49
Tisseurs, 120

- U -

Underground, 20, 84, 196, 200

- V -

Vidiot, 158
Vitesse, 34
Voitures, 38, 56, 248

- W -

Wilson, Molly, 235

BIENVENUE DANS L'UNDERGROUND...

Il se passe quelque chose en dessous…

Sous le reflet terrestre du Paradis, sous le monde de nos désirs, il y a des rues. Des rues aux noms secrets, des rues qui relient les arrière-cours de notre civilisation aux terrains vagues puants d'urine du cosmos. Des rues qui plongent tout droit dans l'Underground.

Visionnaires obsédés, dégénérés mystiques, délinquants bardés de diplômes, païens déchus, érudits renégats, dealers hermaphrodites, vétérans de l'armée aux penchants francs-maçons, habitants des égouts, adorateurs de boîtes en carton, confréries occultes d'employés d'épicerie, disciples de James Dean, terroristes holistes, animateurs de télé-réalité, autistes extralucides, adeptes du zapping sur la chaîne tantrique, partisans de la théorie du suicide de JFK…

Dans l'Underground, personne n'est ordinaire...

Il y a ces enfants élevés comme des divinités, ces acteurs qui refusent d'être vus ou entendus, ces types qui parlent le langage des chats, ce gamin du cours élémentaire qui s'est dévoré le pouce, ces vieilles âmes réincarnées dans des corps d'enfants, ces types qui croient que l'homme n'est jamais allé sur la lune, ces types qui croient qu'ils *sont* la lune…

Le Monde ordinaire peut bien aller se faire foutre...

Unknown Armies, un jeu de rôle sur l'occulte et ses conséquences.
Adaptation française de la seconde édition.
POUR JOUEURS AVERTIS

Le 7e Cercle
Chaosium Inc. Atlas Games
Prix de Vente : 42.00 €
ISBN : 2-914892-17-9