



ins
MV

IN NOMINE SATANIS
MAGNA VERITAS

SYSTEME DE JEU



IN NOMINE SATANIS
MAGNA VERITAS

SOMMAIRE

LE PERSONNAGE . . . 2

Le personnage	3
Les traits et les niveaux	4
Les caractéristiques	5
Les talents	5
Les pouvoirs	7
Les valeurs annexes	7
Création du personnage	8
La création rapide	8
La création sur mesure	20
La création intermédiaire	22
L'évolution du personnage	22
L'entraînement	22
Les récompenses	22
Les limitations	22
Les grades	23

LE JEU 24

Trop de règles	25
Moteur de jeu	25
Les dés	25
La table Unique-Multiple	26
Le test standard	27
Le test en opposition	30
Le test révisé	31
Les caractéristiques	31
Force (ou Fo)	31
Agilité (ou Ag)	33
Perception (ou Pe)	33
Volonté (ou Vo)	34
Présence (ou Pr)	34
Chance (ou Ch) / Foi (ou Foi)	34

CREDITS

Règles du jeu par Olivier Fanton sous la houlette ferme mais néanmoins bienveillante de Croc.
INS/MV, avant tout un jeu d'ambiance par Stéphane Bura.
Relecture, vidange des 15.000 et contrôle technique par Croc.
Corrigé par Claire Fanton et Cyril Derny.
Lookage total par Benji.
Couverture par Benji et Philippe Briones.
Coloriste : Stéphane Paitreau.
Maquette de la couverture par Philippe « Iceman » Mouret.
Illustrations intérieures par SWAL (tout le bouquin)
et Last Minute Varanda (les pages 86 et 87).
Mise en page par Bouly qui la met profond à Beleth et Blandine.

Les talents	36
Le combat	39
Le temps et le tour de jeu	39
Le début du combat	39
Les actions	41
Les attaques	42
Les points de fatigue	43
Description des blessures	43
La guérison des blessures	45
Le corps à corps	46
Le combat armé	48
Le tir	49
Les armures	50
La mort, ou « Oh mon Dieu, il a tué le PJ — Espèce d'enfoiré ! »	51
La vie, la mort et l'au-delà	51
Le retour au service	51

LES POUVOIRS . . . 52

Les points de pouvoirs	53
Utilisation des pouvoirs	53
Pouvoirs communs	54
Les pouvoirs	54
Les pouvoirs de grade	81
Armes, armures et objets magiques	84
Les armes magiques	84
Les armures magiques	85
Les talismans	85
Les autres objets magiques	85

Avantages matériels	86
Lieux de réunions et planques	86
Couvertures et ressources	86
Serviteurs et troupes	88

LA HIERARCHIE . . . 90

Invoyer l'aide de son supérieur	91
Faire passer des informations	92
Les récompenses	93
Demander une récompense	94
Exiger une récompense	94
Avertissements	95
Blâmes	95
Caractéristiques des supérieurs	96
Les archanges	96
Les princes-démons	106

ANNEXES . . . 120

INS/MV, avant tout un jeu d'ambiance	121
Autres types de personnages	124
Dans les deux camps (ou dans aucun)	124
Dans le camp du bien	125
Dans le camp du mal	126
Conversions	127
Conversion des personnages	127
Conversion des PNJ puissants	127
Adaptation des modificateurs	127
Adaptation des nouveaux pouvoirs	127

L'interface Asmodée – Forum Casus Belli a été assurée de main de maître par Croc.

Olivier Fanton remercie Nanabozo le Grand Lapin, le seul Vrai Dieu. Merci aussi à Mr Meuble, Ariocho, Fiora, Jérôme, Eric Remérand et Ze Meister, ainsi qu'à Timbre Poste, pour leurs commentaires. Les blâmes du chapitre 4 sont partiellement inspirés d'une aide de jeu conçue par le Haddock Café.
Ps : hé, t'as vu chef ? J'ai pas mis d'attaque d'opportunité !
Claire Fanton remercie les dictionnaires.





LE PERSONNAGE

— ... ils ont collé à Jésus la voix de Marc Green !

— Marque Grine ?

— Oui, le docteur ! Trop grave, non ? Et quand Robert Smith envoie Mécha-Streisand dans l'espace, Jésus hurle « Notre sauveur ! », mort de rire.

— Mékastrizend ?

— Elle a été transformée par le diamant de Panthéos... »

Des récits comme celui-ci, vous pourrez bientôt en raconter à votre voisin de palier sans avoir à regarder South Park ! Vous passerez alors, à tort ou à raison, pour un hurluberlu au dernier degré, ce qui est un peu notre marque de fabrique à nous, les rôlistes. Imposer les mésaventures pathétiques de ses personnages fétiches fait partie des habitudes les plus pénibles de la gent rôliste. Car, au risque de rassurer Sainte Mireille (Dumas), le jeu de rôles consiste à vivre des aventures, certes, mais au travers de personnages fictifs et non en hurlant soi-même dans des souterrains bien trop humides pour la santé fragile de la plupart d'entre nous.

Dans ce chapitre fort bien nommé, nous allons voir comment tous les personnages d'INS/MV sont définis, avant de s'atteler à leur création. Comme en dessin, le résultat est toujours plus beau si l'on sait où se trouvent les muscles et les articulations avant de poser un crayon sur le papier (quelques années d'études aident aussi, mais nous devons nous en passer). Comme on dit en Louisiane, il faut laisser l'étang aux taons, alors lisez lentement, c'est important. (Moi-même, j'ai passé plusieurs jours à écrire ce chapitre, alors vous pouvez bien y passer quelques dizaines de minutes. Faichiez quoi...)

LE PERSONNAGE

La relation entre un rôliste et son personnage est assez semblable à celle qui lie un acteur et son rôle. C'est une personnalité fictive qu'il endosse le temps d'une partie ; c'est l'un des héros (dans MAGNA VERITAS) ou l'un des grands méchants (dans IN NOMINE SATANIS) de l'histoire que va raconter le MJ. Néanmoins, contrairement à un acteur, un joueur possède une certaine liberté de manœuvre. Rien ne l'oblige à descendre seul à la cave sous prétexte qu'une tempête fait rage, que les plombs viennent de sauter et qu'un meurtre horrible a été commis dans le manoir, ou à ignorer toute une série d'indices évidents jusqu'aux cinq dernières minutes du film. Il est liiibre, quoi.

Enfin presque... le contrôle du joueur sur son personnage est tout de même limité, par la logique et le réalisme tout d'abord, quel que soit le sens de ces termes dans un jeu de rôles mettant en scène le combat des anges contre les démons (et réciproquement) ; par le maître de jeu ensuite, qui contrôle l'ensemble de l'univers de jeu en dehors des personnages des joueurs ; par les règles enfin, qui permettent aux joueurs et au maître de jeu de résoudre les actions des personnages et des figurants.

L'utilisation de règles et de dés plutôt que du jugement du MJ assure une certaine équité. Un joueur ne peut pas décider d'un coup que son personnage éclate la tête d'un figurant sur le trottoir parce qu'il y a des règles pour régir les combats, mais celles-ci protègent aussi le personnage contre un traitement identique de la main d'un figurant. Les règles sont vos amies. Néanmoins, si le MJ est bon, faites-lui plus confiance qu'à un bête système de jeu qui n'a *in fine* aucune notion de mise en scène et d'ambiance. Le maître de jeu est théoriquement là pour que tout le monde s'amuse (ce qui ne veut pas toujours dire réussir la mission ! Échouer est parfois plus drôle). S'il doit faire violence aux règles pour cela, il n'y a pas à s'en offusquer.

Mais revenons à nos opossums, voulez-vous ? Pour que le système de jeu puisse fonctionner, il faut que les personnages soient définis suffisamment



LE PERSONNAGE

précisément. « Je suis un ange qui ressemble à Bruce Willis » pourrait suffire, mais en fait... non. C'est pourquoi les personnages sont tous bardés de caractéristiques, de talents et de pouvoirs. Nous verrons dans ce chapitre à quoi tout cela ressemble, puis comment créer un personnage, puisque cela ne se fait pas au hasard (enfin, pas complètement). Le chapitre suivant explique en détail comment utiliser son personnage en jeu.

LES TRAITS ET LES NIVEAUX

Les personnages sont définis par des qualités (les traits) auxquelles sont associées des valeurs numériques (les niveaux). Les traits comprennent les caractéristiques (les qualités innées), les talents (les qualités acquises) et les pouvoirs (les qualités surnaturelles).

L'échelle numérique utilisée pour les niveaux s'étend de 0 à 6 (ou plus), suivie ou pas d'un signe « + » : 0, 0+, 1, 1+, 2, 2+ et ainsi de suite. Une progression de 1 point correspond à une importance doublée de la qualité correspondante. L'importance d'un niveau suivi d'un signe « + » est intermédiaire entre ce niveau et le suivant (c'est un demi-point en fait). La notion d'importance est assez floue et pas directement transposable en QI ou en poids soulevé à l'arraché. Elle sert surtout à donner une idée de la valeur de chaque niveau. On parle de « rang » pour désigner une différence d'un demi-point (c'est-à-dire d'un « + ») dans un niveau. Par exemple, il y a un rang de différence entre 2 et 2+ ou entre 2+ et 3, et de même trois rangs de bonus transformant un 1+ en un 3. Pour des raisons qui deviendront évidentes dans le chapitre suivant, les termes « colonne » et « rang » sont interchangeables.

La table 1 donne quelques détails sur l'échelle des niveaux appliquée aux caractéristiques et aux talents.

TABLE 1 : ÉCHELLE DES TRAITS
Rapport à

Niveau	un humain moyen	Caractéristiques	Talents
0	x0,25	Nul	Nul
0+	x0,35		
1	x0,5	Faible pour un humain	Débutant
1+	x0,75		
2	x1	Moyen pour un humain	Professionnel
2+	x1,5		
3	x2	Élevé pour un humain	Expert
		Ange ou démon débutant	
3+	x3	Niveau maximal pour un humain ordinaire	
4	x4	Début des niveaux extraordinaires.	Spécialiste reconnu du domaine
		Ange ou démon moyen	
4+	x6		Niveau maximal pour un humain ordinaire
5	x8	Ange ou démon fort	Prix Nobel, athlète olympique
			Début des niveaux extraordinaires.
5+	x12		Ange ou démon moyen
6	x16	Ange ou démon très fort	Ange ou démon ayant quelques années d'expérience
6+	x24	Niveau maximal pour un ange ou un démon incarné dans un corps humain	
7	x32	Début des niveaux réservés aux archanges et princes-démons (et à certaines créatures surnaturelles)	Ange ou démon ayant quelques décades d'expérience
7+	x48		
8	x64		Ange ou démon ayant quelques siècles d'expérience
8+	x96		
9	x128	Très, très, très, très rare	Ange ou démon ayant quelques millénaires d'expérience
9+	x192		Niveau maximal pour un esprit incarné dans un corps humain
au-delà	au-delà	Inexistant	Début des niveaux réservés aux archanges et princes-démons (et à certaines créatures surnaturelles)

LES QUESTIONS DE MOVO

Quelle est la limite des caractéristiques d'un ange ou un démon incarné dans le corps d'un animal ?

Ni les anges, ni les démons ne s'incarnent dans des corps d'animaux. En effet, ce genre de chose est très mal vu dans les deux camps et interdit par les règles du Grand Jeu. De plus, pour les anges, cela oblige à transgresser deux autres règles, puisqu'il leur faut normalement l'accord de l'hôte avant l'incarnation et que ce dernier doit être croyant.

Si jamais un ange ou un démon se trouvait tout de même incarné dans un animal, il subirait globalement les mêmes limitations que dans un corps humain, c'est-à-dire que ses caractéristiques physiques seraient limitées à un niveau de 6+. Cependant, cette limite peut varier d'un point si l'animal en question est très différent d'un humain. Si l'animal est très nettement inférieur à un homme (en Force, Agilité ou Perception), le maximum est diminué d'un point (5+) dans cette caractéristique. Inversement, si l'animal est nettement meilleur, le maximum est augmenté d'un point (7+).

Un ange ou un démon incarné dans le corps d'un animal ne peut pas parler. La plupart du temps, il ne pourra utiliser ni arme, ni outil.

LES CARACTERISTIQUES

Tous les rôlistes savent ce qu'est une caractéristique, au point qu'ils ne liront sans doute pas ce paragraphe. Mais vous, vous êtes un Marcel, un vrai, du genre qui lit son livre en entier pour en avoir pour son argent. C'est bien. Les caractéristiques, donc, sont six qualités innées choisies selon leur importance pendant les aventures : la Force (dont l'abréviation est Fo), l'Agilité (Ag), la Perception (Pe), la Volonté (Vo), la Présence (Pr) et la Foi (euh... Foi !). La description complète des caractéristiques se trouve dans le chapitre suivant.

Le niveau des caractéristiques d'un humain moyen est généralement de 1+, 2 ou 2+. On trouve des humains plus faibles (jusqu'à 0) et d'autres plus forts (jusqu'à 3+, ce qui est le maximum humain pour toutes les caractéristiques). La plupart des humains ne sont pas assez croyants pour bénéficier des effets de la vraie Foi. Ils disposent cependant d'une caractéristique équivalente, la Chance (Ch).

Lorsqu'un ange ou un démon s'incarne dans un corps humain, sa nature divine lui permet d'améliorer les dons naturels de son hôte, jusqu'à atteindre des niveaux extraordinaires (c'est-à-dire égaux à 4 ou plus). Il est très rare qu'une caractéristique reste alors à un niveau inférieur à 2, et elles sont en moyenne autour de 3+ pour un ange ou 3 pour un démon nouvellement incarné. Le corps humain est trop limité pour que les caractéristiques physiques (Force, Agilité, Perception) dépassent un niveau de 6+, même en accueillant un être surnaturel. Les caractéristiques mentales

et spirituelles (Volonté, Présence et Chance/Foi) ne sont pas limitées de cette façon. Enfin, les avatars des archanges et des princes-démons sont des corps artificiels, qui ne subissent aucunement les restrictions d'un corps mortel et il n'y a aucune limite théorique au niveau qu'ils peuvent atteindre dans les différentes caractéristiques (en pratique, aucune ne dépasse 9+).

Cependant, les niveaux extraordinaires ne sont pas réservés aux êtres surnaturels. Par exemple, les animaux (contrairement aux humains) ne sont pas limités à un niveau de 3+. Ils peuvent parfois avoir des caractéristiques (principalement la Force et l'Agilité) dont le niveau atteint ou dépasse 4. Heureusement que les animaux sont cons comme des bêtes, sinon cela ferait longtemps qu'ils nous auraient botté le cul.

LES TALENTS

Les talents représentent l'acquis du personnage, son expérience et ses dons particuliers. Les talents sont très variés et beaucoup plus nombreux que les caractéristiques. La description complète des talents se trouve dans le chapitre suivant, mais vous en trouverez une liste ci-dessous (ou page suivante selon les manigances de la PAO, mais en tout cas dans le coin).

La plupart des humains ont quelques talents au niveau 2, 2+ ou 3 (ceux qui sont liés à leur métier) et quelques autres autour du niveau 1. Le niveau des talents d'un humain ne peut dépasser 4+.

Les anges et les démons sont libérés de ces contraintes. Grâce à leurs facultés surnaturelles, ils peuvent atteindre un niveau de compétence inimaginable pour un simple humain (surtout si ce dernier s'appelle Marcel). Le niveau des talents d'un ange ou d'un démon ne peut cependant dépasser 9+. Comme pour les caractéristiques, le niveau des talents des avatars de princes-démons et d'archanges est théoriquement illimité (mais les niveaux supérieurs à 13+ sont quasiment inexistant).

NIVEAU DE BASE DES TALENTS

Chaque talent est associé à une caractéristique, qui permet de déterminer son niveau initial. La caractéristique associée est indiquée entre parenthèses derrière le talent dans la liste qui suit. Le niveau de base d'un talent est égal à la moitié du niveau de sa caractéristique associée (voir la table 2 ci-dessous qui explicite cette affirmation). Si une caractéristique augmente au cours du jeu (de façon temporaire ou permanente), les talents associés à cette caractéristique augmentent aussi, toujours dans la proportion de deux pour un.

TABLE 2 : NIVEAU DE BASE DES TALENTS

Niveau de la caractéristique associée	0 ou 0+	1 ou 1+	2 ou 2+	3 ou 3+	4 ou 4+	5 ou 5+	6 ou 6+
Niveau de base du talent	0	0+	1	1+	2	2+	3

LE PERSONNAGE

TALENTS PRINCIPAUX

Baratin (Présence)
Combat (Agilité, spécifique)
Corps à corps (Agilité)
Défense (Agilité)
Discrétion (Agilité)
Discussion (Volonté)

Enquête (Chance/Foi)
Fouille (Perception)
Intrusion (aucune)
Médecine (aucune)
Séduction (Présence)
Tir (Perception, spécifique)

TALENTS SECONDAIRES

Acrobatie (Agilité)
Aisance sociale (Présence)
Art (Présence, spécifique)
Athlétisme (Force)
Conduite (Agilité)
Culture générale (aucune, spécifique)
Hobby (aucune, multiple)
Informatique (aucune)
Intimidation (Force)
Langues (spécial, multiple)
Métier (aucune, multiple)
Navigation (aucune)
Piloteage (aucune)

Savoir criminel (aucune, spécifique)
Savoir d'espion (aucune, spécifique)
Savoir militaire (aucune, spécifique)
Savoir occulte (aucune, spécifique)
Science (aucune, spécifique)
Survie (Perception, spécifique)
Technique (aucune, spécifique)

TALENTS EXOTIQUES

Contorsionnisme (Agilité)
Humour (aucune)
Hypnotisme (Volonté)
Kama sutra (aucune)
Jeu (aucune)
Langage animal (Perception)

Narcolepsie (aucune)
Pickpocket (Agilité)
Prestidigitation (Agilité)
Sixième sens (Chance/Foi)
Torture (aucune)
Ventriiloquie (aucune)

Certains talents n'ont aucune caractéristique associée. Leur niveau de base est de 1 pour tous les personnages, quelles que soient leurs caractéristiques.

Qu'un talent soit associé à une caractéristique ou pas, le fait d'avoir un niveau de base ne suffit pas à pouvoir en profiter pleinement. On distingue ici deux types de talents : les talents innés, qui sont toujours utilisables normalement (même à leur niveau de base), et les talents acquis, qui sont limités dans leur emploi si l'on ne possède pas au moins un rang supplémentaire par rapport à la base. Lorsqu'un personnage ne possède que son niveau de base dans un talent acquis, il est considéré comme un novice. Il est incapable d'effectuer une opération compliquée, mais peut utiliser son niveau de base pour des tâches simples.

Job ne possède aucun rang en Médecine (un talent acquis). Il ne peut donc tenter une opération compliquée ou diagnostiquer une maladie. Mais il peut utiliser son niveau de base (1) pour panser une plaie par exemple.

AUGMENTATION DES TALENTS

On distingue trois catégories de talents selon leur rareté et leur intérêt pour des personnages de jeu de rôles. Les talents principaux sont vitaux lors des aventures et sont utiles à quasiment tous les personnages. Ils permettent de survivre

au combat, de mener une enquête et de convaincre ou séduire les figurants. Les talents secondaires sont aussi sympas mais moins universellement nécessaires. Ils permettent tout de même de sauver la mise de temps en temps, mais pas de façon aussi régulière que les talents principaux.

À la création, et plus tard lors de son évolution, un personnage dispose de points à attribuer aux talents. Un point permet d'augmenter un talent principal d'un rang et accorde de plus un rang bonus dans un talent secondaire (c'est gratuit, c'est cadeau, c'est comme ça !). On peut aussi utiliser un point pour augmenter deux talents secondaires si on le désire. Non, on ne peut pas l'utiliser pour deux talents principaux, vil tricheur.

Marie-Charlotte, une ange de Francis, a une Présence de 5+. Son niveau de base en Séduction et Aisance sociale est de 2+. En dépensant un seul point, elle peut augmenter ces deux talents d'un rang (le premier est principal et le second secondaire). Elle obtient alors un niveau de 3 pour les deux talents.

Il existe aussi des talents exotiques, qui sont plus rares que les deux précédents et qui sont aussi beaucoup plus spécialisés. Les talents exotiques sont considérés soit comme des talents principaux, soit comme des talents secondaires. Pour la plupart des gens, y compris tous les humains, ce sont des talents principaux. Mais selon son supérieur, un ange ou un démon peut considérer certains talents exotiques comme des talents secondaires. Par exemple, pour les serveurs de Jordi, Langage animal est un talent secondaire plutôt qu'un talent principal.

Les talents sont en général très vastes dans leurs applications. On ne fait aucune distinction par exemple entre les différentes formes d'athlétisme. Même si la natation et la course sont des choses clairement séparées dans la réalité, cela a peu d'importance dans le cadre de INS/MV. On parle alors de talent générique. Mais il existe aussi des talents spécifiques, où l'on développe une spécialité (et une seule) parmi les différentes spécialités possibles. Par exemple, pour le talent Combat, on distingue le combat à l'épée, à la masse, etc. Un personnage possède alors deux niveaux pour le même talent : celui de sa spécialité et un deuxième qui sert pour toutes les autres. On note d'abord le niveau général, puis entre parenthèses le nom de la spécialité suivie et son niveau ; par exemple « Combat 1+ (épée longue 3) ».

Lorsqu'on dépense un point dans un talent spécifique, il s'applique soit à la spécialité, soit au niveau général, qui sont en fait considérés comme deux talents distincts (et donc augmenter le niveau général n'augmente pas le niveau de la spécialité). Le truc, c'est que niveau général ne peut jamais dépasser le niveau de la spécialité. C'est-à-dire que pour développer son niveau général (et devenir superpolyvalent-man) il faut déjà s'entraîner sur une spécialité.

C5, un démon de Baal qui possède une Agilité de 3, a un niveau de base de 1+ en Combat. S'il choisit la spécialité « haches », il l'a aussi au niveau 1+. En dépensant six points pour cette spécialité, il obtient alors « Combat 1+ (haches 4+) ». Il peut maintenant dépenser jusqu'à six points pour augmenter parallèlement son

LES QUESTIONS DE MOMO

Peut-on changer de spécialité ?

Pas de façon simple, non. Un combattant à la hache ne peut pas décider tout d'un coup qu'il maîtrise maintenant l'épée. Il ne peut annuler d'un coup de baguette magique toutes ses heures d'entraînement au maniement de la hache.

Il y a tout de même une solution, mais elle est longue et coûteuse. Il faut développer le niveau général du talent jusqu'à ce qu'il rejoigne celui de la spécialité. À ce moment d'équilibre, la spécialité « disparaît » en quelque sorte. On peut alors développer une nouvelle spécialité à la place de l'ancienne.

Le démon C5 possède le talent Tir 3 (armes de poing 5+), et voudrait maintenant se concentrer sur les armes d'épée. Il doit alors dépenser cinq points de talent pour arriver à Tir 5+ (armes de poings 5+), ce qui lui permet de changer sa spécialité pour Tir 5+ (armes d'épée 5+). À partir de là, il peut développer sa nouvelle spécialité.

niveau général car celui-ci ne peut pas être supérieur au niveau de sa spécialité. Il peut par exemple dépenser trois points pour passer à « Combat 3 (haches 4+) ». Cela augmente son niveau général en Combat, mais pas celui de sa spécialité.

Enfin (« ouf ! » diront certains, comme... euh, moi), certains talents sont multiples, c'est-à-dire qu'ils regroupent sous une seule dénomination plusieurs talents qui sont en fait différents. C'est le cas de Hobby, Langues et Métier. Il est possible d'avoir plusieurs fois le même talent multiple pour avoir plusieurs hobbies, langues ou métiers différents.

CARPATHES

LES POUVOIRS

Les anges et les démons possèdent des capacités surnaturelles qui leur permettent de s'abstraire des limites usuelles de la réalité, et qu'on appelle des pouvoirs. Les pouvoirs ont un niveau, compris entre 1 pour un ange ou un démon nouvellement incarné, jusqu'à un maximum de 9+ en fin de carrière. Une fois encore, les archanges et princes-démons peuvent dépasser cette valeur et atteindre 13+ pour les plus power-rangers d'entre eux.

Les humains ne possèdent aucun pouvoir. Enfin, c'est ce qu'ils veulent nous faire croire.

LES VALEURS ANNEXES

Les personnages de IN NOMINE SATANIS et MAGNA VERITAS sont définis par quelques valeurs supplémentaires qui ne suivent pas l'échelle des niveaux des autres traits. Ce sont les points de fatigue et de pouvoir, ainsi que les seuils de blessures.

Les points de fatigue (ou PF) représentent exactement ce à quoi on s'attend : l'énergie et l'état physique du personnage. Toutes les créatures vivantes possèdent des points de fatigue, y compris les anges et les démons. (Leur esprit

immortel ne se fatigue pas, mais le corps de leur hôte reste celui d'un humain). Le total de PF est égal à Force + Volonté. (Notez que l'addition de deux « + » donne « 1 ». C'est-à-dire qu'avec une Force de 2+ et une Volonté de 2+, le nombre de PF est de 5).

Les points de pouvoirs (ou PP) servent à alimenter les pouvoirs des anges et des démons (et de toutes les autres créatures possédant des pouvoirs, comme les soldats de Dieu ou les morts-vivants). Le total de PP initial est au moins égal à la somme Volonté + Foi (là encore, les « + » comptent pour 0,5), avec un certain nombre de points en bonus (voir la section correspondante de chaque méthode de création). Le nombre de PP peut augmenter au cours de la carrière du personnage. Ils sont dépensés lors de l'activation des pouvoirs, mais les PP se régénèrent alors au



LE PERSONNAGE

rythme de un toutes les six heures (à condition de ne pas utiliser de pouvoirs), jusqu'au maximum du personnage (voir le chapitre 3 pour plus de détails).

Les seuils de blessures servent à déterminer l'importance des coups reçus lors d'un combat. Le seuil de blessure légère (ou BL) est égal à Force +3 pour les anges et à Force +2 pour les démons. Le seuil de blessure grave (ou BG) est égal à deux fois celui de BL. Le seuil de blessure fatale (ou BF) est égal à trois fois celui de BL. Le seuil de mort subite (ou MS) est égal à quatre fois celui de BL. (Notez cette fois encore qu'un « + » compte pour « 0,5 ». Par exemple, avec une Force de 3+, les seuils d'un ange sont de 6 pour une BL (en fait 6,5 mais on arrondit en dessous), 13 pour BG, 19 pour BF et 26 pour une MS).

Les pouvoirs qui modifient les caractéristiques ne changent pas les valeurs annexes qui en dépendent à la création. Elles sont définies une fois pour toutes et ne changent plus.

CREATION DU PERSONNAGE

Pour créer un personnage, vous avez besoin d'une feuille de brouillon et d'une copie de la feuille de personnage. Vous pouvez aussi utiliser directement celle qui se trouve page 96 du livret INS ou du livret MV, mais pensez alors à racheter un autre livre la prochaine fois.

Vous avez le choix entre deux méthodes de création de personnage. La rapide est idéale pour les débutants et la sur-mesure permet de construire son personnage.

LA CREATION RAPIDE

Comme j'espère que son nom l'indique, la méthode de création rapide est censée être rapide. Son utilisation est conseillée pour vos premières parties, puisqu'elle permet de créer un personnage cohérent et compétent en un temps record. On sait bien qu'alors que le MJ est pressé de commencer son scénario, les joueurs se prennent la tête pendant des heures pour savoir si leur personnage doit apprendre le talent Informatique ou plutôt Hobby (enculage de poules). Pas de ça ici, juste une série de choix et d'instructions claires : un profil, un supérieur, on tire les pouvoirs et zou !, emballez, c'est pesé.

Il existe aussi un système de création sur mesure, qui se trouve un peu plus loin dans ce chapitre, et qui permet de modeler à sa guise son personnage.

ÉTAPE 1 : ANGE OU DÉMON ?

Déterminez avec le MJ si vous jouez des anges ou des démons.

ÉTAPE 2 : LE PROFIL

Choisissez l'un des six profils suivants. Le profil est un peu le résumé du concept de votre personnage. La description

LES QUESTIONS DE MOMO

Je peux jouer un filou érudit ?

Non, pas avec la méthode de création rapide. Pour des concepts moins caricaturaux que ceux proposés par les profils, utilisez la méthode de création sur mesure, plus loin dans ce chapitre. Vous pourrez alors éventuellement vous aider des profils pour faire vos choix. Autrement dit : oui, mais faites-le vous-même.

des profils est une caricature, une exagération destinée à vous faire comprendre le style des personnages appartenant à ce profil. Ils décrivent un archétype, pas votre futur personnage. Certains ont deux descriptions, qui peuvent donner de petites différences selon votre choix.

Ne me faites pas dire ce que je ne dis pas : un profil n'est pas une classe de personnage. Les profils n'ont aucune influence sur le jeu en dehors de la création de personnage. Une fois que vous avez fait votre choix, notez-le sur votre feuille de brouillon, mais ce n'est pas la peine d'encombrer votre feuille de personnage avec ça.

* Baroudeur/Sauvage.

Le **baroudeur** aime les voyages. Pas les transatlantiques à Mach 2 avec champagne à volonté, non, les vrais voyages, à la dure, à pied. Ceux qui forment la jeunesse. Il parle plusieurs langues, il sait se débrouiller dans la nature et il est assez à l'aise avec des étrangers. Comme il est parfois passé par quelques coins chauds, il sait aussi se défendre, même s'il est probablement pour sa part peu agressif.

Le **sauvage** est un survivant. Il hait la nature, qui le lui rend bien, mais sait l'asservir et y survivre, non comme une souris dans son trou, mais comme un véritable prédateur.

* Filou.

Le **filou** aime les possessions, surtout celles des autres. Pour lui l'herbe (et éventuellement la femme) du voisin est toujours plus verte (et la femme plus bandante). Il se lasse vite de posséder, alors qu'il trouve un véritable défi à obtenir. Le filou sait se faufiler discrètement là où il ne devrait pas aller pour y faire des choses qu'il ne devrait pas faire. Le vol n'est qu'une facette de ses activités. Les défis envers l'ordre et les convenances en sont d'autres. Le filou n'apprécie guère les combats, à moins qu'ils servent à détourner l'attention de ses méfaits.

* Charmeur/Corrupteur.

Le **charmeur** aime séduire. L'élégance est son maître mot. Rien ne lui plaît autant que de soumettre autrui à sa volonté juste par un sourire. Même s'il n'est pas forcément beau, il est au moins séduisant ou beau parleur. Pas spécialement attiré par les combats physiques, il préfère négocier ou trouver un compromis, ou, mieux encore, éviter entièrement d'être impliqué dans une situation d'affrontement.

Le **corrupteur** est fondamentalement malveillant. Il cherche à faire le mal par tous les moyens, sans nécessairement en tirer profit lui-même. Il aime semer la destruction et la corruption et apprécie par-dessus tout de prouver l'absurdité du Bien et de la vie en général. Il trouve un

POUR LES ANGES

Baroudeur	Alain, Daniel, Jordi, Novalis (éventuellement Christophe, Jean-Luc)
Filou	Janus (éventuellement Christophe)
Charme	Blandine, Didier, Francis, Marc (éventuellement Ange, Janus, Mathias, Novalis)
Érudit	Guy, Jean, Yves (éventuellement Blandine)
Martial/Violent	Jean-Luc, Laurent / Daniel, Michel
Missionnaire/Inquisiteur	Ange / Dominique, Joseph, Walther (éventuellement Laurent)

POUR LES DÉMONS

Sauvage	Caym, Gaziel, Uphir, Vephar (éventuellement Crocell, Furfur)
Filou	Valefor, Kobal, Ouikka, Samigina (éventuellement Asmodée)
Charme/Corrupteur	Andrealphus, Mammon, Morax, Nybbas, Samigina (éventuellement Baalberith, Valefor) / Abalam, Asmodée, Furfur, Haagenti, Kobal, Malphas, Nisroch, Scox, Shaytan (éventuellement Andrealphus, Beleth, Nog)
Érudit	Kronos, Morax, Vapula (éventuellement Asmodée, Baalberith, Beleth)
Martial/Violent	Baal, Belial / Bifrons, Crocell, Ouikka (éventuellement Baal, Belial)
Missionnaire/Inquisiteur	Malthus, Shaytan, Nog / Andromalius (éventuellement Beleth)

PROFIL CARACTÉRISTIQUES

Baroudeur/Sauvage	Force +1/+2, Agilité +1, Perception +3, Volonté +1, Présence —/—1, Foi —
Filou	Force —, Agilité +3, Perception +2, Volonté —, Présence +1, Foi —
Charme/Corrupteur	Force —, Agilité +1, Perception —, Volonté +2, Présence +3, Foi —
Érudit	Force —1, Agilité —, Perception —, Volonté +3, Présence —, Foi +2
Martial/Violent	Force +2/+3, Agilité +2, Perception +2, Volonté —/—1, Présence —, Foi —
Missionnaire/Inquisiteur	Force —, Agilité —, Perception —, Volonté +1/+2, Présence +2/+1, Foi +3

BAROUDEUR/SAUVAGE

* Talents principaux	Corps à corps +2/+4, Défense +2, Discrétion +2, Fouille +2, Médecine +2/—
* Talents secondaires	Aisance sociale +2/—, Athlétisme +2, Intimidation —/+2, Langues (2 au choix, généralement anglais et espagnol), Survie +0 (au choix +4, généralement jungle ou montagne)

FILOU

* Talents principaux	Défense +4, Discrétion +4, Intrusion +2
* Talents secondaires	Acrobatie +4, Aisance sociale +2, Athlétisme +2, Savoir criminel +0 (au choix +2, généralement milieu de la pègre)

CHARMEUR/CORRUPTEUR

* Talents principaux	Baratin +2/+4, Défense +2, Discussion +2, Séduction +4/+2
* Talents secondaires	Aisance sociale +4, Intimidation +2, Langues (4 au choix, généralement anglais, italien, espagnol, allemand)

ÉRUDIT

* Talents principaux	Discussion +2, Médecine +4
* Talents secondaires	Culture générale +2 (au choix +4, généralement histoire), Langues (grec, latin, hébreux et un autre au choix, généralement anglais ou allemand), Savoir occulte +2 (au choix +4, généralement soit les anges, soit les démons), Science (ou Technique) +2 (au choix +4, généralement physique (ou électronique))

MARTIAL/VIOLENT

* Talents principaux	Combat +0 (au choix +4, généralement épées ou haches), Tir +0 (au choix +2, généralement armes de poing), Corps à corps +2, Défense +2
* Talents secondaires	Athlétisme +2/+4, Intimidation +2/+4, Savoir militaire +2/+0 (au choix +4/+2, généralement stratégie/tactique)

MISSIONNAIRE/INQUISITEUR

* Talents principaux	Baratin +2/—, Discussion +4, Enquête +2/+4, Fouille +2
* Talents secondaires	Aisance sociale +4/+2, Intimidation +2/+4, Savoir d'espion +0 (au choix +4, généralement renseignement)

LE PERSONNAGE

BAROUDEUR/SAUVAGE

- 11 Adh rence 1, +2 PP
- 12 Ana robose, Immunit  contre les maladies et les poisons, +2 PP
- 13-14 Armure corporelle 1, +2 PP
- 15-16 Arts martiaux 1, +2 PP
- 21-22 Augmentation de Force 1, +2 PP
- 23-24 Augmentation d'Agilit  1, +2 PP
- 25-31 Augmentation de Perception 1, +2 PP
- 32-33 Cam leon 1, +2 PP
- 34 Champ de force 1, +2 PP
- 35-36 Contr le des animaux 1, +2 PP
- 41 Conversion physique 1
- 42 D tection du danger 1, +2 PP
- 43-44  v ntration 1, +2 PP (les anges doivent relancer)
- 45 Invisibilit  1
- 46 Membre blind , +2 PP
- 51 Membre exotique : griffes, +2 PP (les anges doivent relancer)
- 52 Onde de choc 1, +2 PP
- 53 Paralysie 1, +2 PP
- 54-55 Peur 1, +2 PP
- 56 Poison 1, +2 PP (les anges doivent relancer)
- 61-62 R g n ration 1, +2 PP
- 63-64 Sens surd velopp s, +2 PP
- 65 Vitesse 1, +2 PP
- 66 Volont  supra-normale 1, +2 PP

FILOU

- 11 Adh rence 1, +2 PP
- 12 Armure corporelle 1, +2 PP
- 13 Arts martiaux 1, +2 PP
- 14-16 Augmentation d'Agilit  1, +2 PP
- 21 Augmentation de Perception 1, +2 PP
- 22-23 Augmentation de Pr sence 1, +2 PP
- 24 Aura de confusion 1, +2 PP
- 25 Aura d'inattention 1, +2 PP
- 26 Cam leon 1, +2 PP
- 31 Champ magn tique 1, +2 PP
- 32 Charme 1, +2 PP
- 33 Corps gazeux, +2 PP
- 34 D charge  lectrique 1, +2 PP (anges de Jean +4 PP)
- 35 D guisement superficiel 1, +2 PP (Janus/Valefor +4 PP)
- 36 D phasage 1
- 41 D tection du danger 1, +2 PP
- 42-43 Esquive acrobatique 1, +2 PP
- 44-45 Invisibilit  1
- 46 Lire les pens es 1, +2 PP
- 51 Non-d tection 1
- 52-53 Obscurit  1, +2 PP (anges de Janus/Valefor +4 PP)
- 54 Rebond 1
- 55 R duction 1, +2 PP
- 56 Sommeil 1, +2 PP
- 61-62 T l kin sie 1, +2 PP
- 63-64 Vitesse 1, +2 PP
- 65 Vol 1, +2 PP
- 66 Volont  supra-normale 1, +2 PP

CHARMEUR/CORRUPTEUR

- 11 (pour les anges) Absorption d'amour 1, +2 PP (pour les d mons) Absorption d' nergie sexuelle 1, +2 PP
- 12 Absorption de pr sence 1
- 13 Arts martiaux 1, +2 PP
- 14 Augmentation de Volont  1, +2 PP
- 15-21 Augmentation de Pr sence 1, +2 PP
- 22-23 Aura de pacification 1 (anges + 2PP, anges de Jean-Luc +4 PP)
- 24 Aura d'inattention 1, +2 PP
- 25 Cauchemar 1
- 26 Champ magn tique 1, +2 PP
- 31-33 Charme 1, +2 PP
- 34 D guisement superficiel 1, +2 PP (Janus/Valefor +4 PP)
- 35 D tection des ennemis 1, +2 PP
- 36 D tection du mensonge 1
- 41 Langage universel, +3 PP (+5 PP pour les anges de Didier)
- 42-43 Lire les pens es 1, +2 PP
- 44 Onde de choc 1, +2 PP
- 45-46 Paralysie 1, +2 PP
- 51-53 Peur 1, +2 PP
- 54 Psychom trie 1, +2 PP
- 55 R ve 1
- 56-61 Sommeil 1, +2 PP
- 62-63 T l pathie 1, +2 PP
- 64 Trait d' nergie 1, +2 PP
- 65-66 Volont  supra-normale 1, +2 PP

 RUDIT

- 11 (pour les anges) Absorption de gentillesse 1, +2 PP (pour les d mons) Absorption de douleur 1
- 12 Arts martiaux 1, +2 PP
- 13 Augmentation de Perception 1, +2 PP
- 14-15 Augmentation de Volont  1, +2 PP
- 16 Augmentation de Foi 1, +2 PP
- 21 Aura de pacification 1 (anges + 2PP, anges de Jean-Luc +4 PP)
- 22 Cauchemar 1
- 23 Charme 1, +2 PP
- 24 D charge  lectrique 1, +2 PP (anges de Jean +4 PP)
- 25 D tection des cr atures invisibles 1, +2 PP
- 26 D tection des ennemis 1, +2 PP
- 31 D tection du danger 1, +2 PP
- 32-33 D tection du mensonge 1
- 34 Invisibilit  1
- 35-36 Langage universel, +3 PP (anges de Didier +5 PP)
- 41-42 Lire les pens es 1, +2 PP
- 43 Non-d tection 1
- 44-45 Protection de l'esprit, +2 PP
- 46-51 Psychom trie 1, +2 PP
- 52 R ve 1
- 53 Sommeil 1, +2 PP
- 54-55 T l kin sie 1, +2 PP
- 56-62 T l pathie 1, +2 PP
- 63 Trait d' nergie 1, +2 PP
- 64-66 Volont  supra-normale 1, +2 PP

Martial/Violent

- 11 Absorption de violence 1
- 12-14 Arme exaltée 1, +2 PP
- 15-21 Armure corporelle 1, +2 PP
- 22-23 Arts martiaux 1, +2 PP
- 24-26 Augmentation de Force 1, +2 PP
- 31-32 Augmentation d'Agilité 1, +2 PP
- 33-34 Augmentation de Perception 1, +2 PP
- 35 Aura de courage 1, +2 PP
- 36-41 Champ de force 1, +2 PP
- 42 Conversion physique 1
- 43 Décharge électrique 1, +2 PP (anges de Jean +4 PP)
- 44 Éclats de glace 1, +2 PP
- 45 Esquive acrobatique 1, +2 PP
- 46 Événement 1, +2 PP
(les anges doivent relancer)
- 51 Jet d'eau du robinet 1, +2 PP
- 52 Jet de flammes 1, +2 PP
- 53 Membre blindé, +2 PP
- 54 Membre exotique : dents de sabre, +2 PP
(les anges doivent relancer)
- 55 Membre exotique : grandes cornes, +2 PP
(les anges doivent relancer)
- 56 Membre exotique : sabots, +2 PP
(les anges doivent relancer)
- 61 Onde de choc 1, +2 PP
- 62 Peur 1, +2 PP
- 63 Régénération 1, +2 PP
- 64 Trait d'énergie 1, +2 PP
- 65 Vitesse 1, +2 PP
- 66 Volonté supra-normale 1, +2 PP

MISSIONNAIRE/INQUISITEUR

- 11-12 (pour les anges) Absorption du bien 1, +2 PP
(pour les démons) Absorption du mal 1, +2 PP
- 13 Arme exaltée 1, +2 PP
- 14 Armure corporelle 1, +2 PP
- 15 Arts martiaux 1, +2 PP
- 16 Augmentation de Force 1, +2 PP
- 21 Augmentation de Perception 1, +2 PP
- 22-23 Augmentation de Volonté 1, +2 PP
- 24-26 Augmentation de Foi 1, +2 PP
- 31 Cauchemar 1
- 32 Champ de force 1, +2 PP
- 33 Charme 1, +2 PP
- 34 Détection des créatures invisibles 1, +2 PP
- 35 Détection des ennemis 1, +2 PP
- 36-41 Détection du bien 1 / Détection du mal 1
- 42 Douleur 1, +2 PP (les anges doivent relancer)
- 43-45 (pour les démons) Jet d'acide 1, +2 PP
(pour les anges) Jet d'eau béate 1
- 46 Langage universel, +3 PP
(+5 PP pour les anges de Didier)
- 51 Lueur insoutenable 1, +2 PP
(les démons doivent relancer)
- 52 Non-détection 1
- 53 Paralyse 1, +2 PP
- 54 Peur 1, +2 PP
- 55 Protection de l'âme, +2 PP
- 56 Psychométrie 1, +2 PP
- 61 Rêve 1
- 62 Télékinésie 1, +2 PP
- 63 Télépathie 1, +2 PP
- 64 Trait d'énergie 1, +2 PP
- 65-66 Volonté supra-normale 1, +2 PP

malin plaisir à provoquer subtilement un conflit au sein de son entourage.

* Érudit.

L'érudit aime la connaissance. Il l'accumule sous toutes ses formes, que ce soit en compétences personnelles ou en petits secrets sur ses amis et ses ennemis. Naturellement doué pour les sciences et l'informatique, il l'est moins pour les tâches manuelles ou physiques. Les gens ne l'intéressent que par ce qu'ils peuvent lui apprendre. L'érudit est très attentif à tout ce qui l'entoure et possède un grand sens logique.

* Martial/Violent.

Le martial est un militaire. Il aime la discipline et l'ordre avant le combat. L'entretien des armes est aussi important que leur utilisation. Il s'entraîne longuement pour être prêt à suivre les ordres, jusqu'au jour où ce sera à lui de les donner. Le violent aime se battre. Il peut s'être trouvé ses propres justifications, être tourmenté ou assumer complètement sa nature violente. Toujours est-il qu'il aime la poussée d'adrénaline que provoque le combat et l'ivresse de la victoire. Les outils qu'il utilise importent peu, car bien qu'il

ait une préférence pour les armes de contact, les armes à feu sont aussi fascinantes et bien plus dangereuses. En dehors du combat, le violent est, disons-le, un raté. Antisocial et généralement incompétent, il ne sait rien faire d'autre de ses dix doigts que les foutre dans la gueule du premier type qui le regarde de travers.

* Missionnaire/Inquisiteur.

Le missionnaire est sûr de sa foi et veut la faire partager. C'est un prêcheur, parfois vindicatif, mais passionné.

L'inquisiteur a une mission sacrée. Ses valeurs sont pour lui si importantes et si naturelles qu'il est incapable de comprendre qu'on puisse ne pas les suivre. Il cherche d'une part à convaincre ceux qui ne se sont pas trop éloignés du juste chemin d'y retourner, et d'autre part à combattre ceux qui représentent pour lui l'antithèse de sa doctrine. Que cette dernière soit celle du Bien ou du Mal change en fin de compte peu de choses.

ÉTAPE 3 : LE SUPÉRIEUR

Choisissez un supérieur. Bien que toutes les combinaisons profil/supérieur soient théoriquement possibles, certaines sont plus cohérentes et plus fréquentes et nous

LE PERSONNAGE

les donnons ci-dessous. Vous pouvez consulter la liste des supérieurs qui indique les profils les plus présents parmi leurs serviteurs.

Lorsque deux listes sont séparées par une barre, elles concernent respectivement les deux variantes d'un même profil.

ÉTAPE 4 : LES CARACTÉRISTIQUES

Le niveau de base des six caractéristiques d'un ange ou d'un démon débutant est de 2. Appliquez ensuite les modificateurs de profil (page 9), puis de supérieur (voir la table des supérieurs). Les deux modificateurs s'additionnent. Attention, tous les modificateurs sont en rangs, pas en niveau. C'est-à-dire qu'un modificateur de +1 fait passer une caractéristique de 2 à 2+ (et pas à 3!).

Lorsque deux valeurs sont séparées par une barre, elles concernent respectivement les deux variantes d'un même profil.

ÉTAPE 5 : LES TALENTS

Calculez le niveau de base des talents principaux (voir la présentation des talents). Appliquez ensuite les modifications de profil (page 9), puis de supérieur (voir la table des supérieurs). Les deux modificateurs s'additionnent. Là encore, les modificateurs sont donnés en rangs. Par exemple, un modificateur de +4 fait passer un talent de 1+ à 3+.

Pour les talents spécifiques, on indique le modificateur du niveau général et de la spécialité (Le niveau général est souvent égal à +0). La spécialité est parfois laissée au choix du joueur, mais rappelez-vous qu'on ne peut en avoir qu'une. Il faut donc vérifier que ni le profil, ni le supérieur n'imposent une spécialité pour pouvoir la choisir librement.

Lorsque deux valeurs sont séparées par une barre, elles concernent respectivement les deux variantes d'un même profil.

ÉTAPE 6 : LES POUVOIRS

Votre personnage possède des pouvoirs fixes en fonction de son supérieur (voir pages 13 à 19) et d'autres aléatoires en fonction de son profil. Tirez deux fois 1d66 sur la table appropriée page 10 et 11. Si vous obtenez plusieurs fois le même pouvoir, relancez les dés. Si une ligne indique un bonus de PP, notez-le, cela servira pour l'étape suivante.

ÉTAPE 7 : LES VALEURS ANNEXES

Calculez les totaux de points de fatigue (Force + Volonté) et de points de pouvoir (Volonté + Foi + les points acquis à l'étape précédente; sans toutefois dépasser 15 PP), ainsi que les seuils de blessures de votre personnage (pour cela, voir la présentation des valeurs annexes au début de ce chapitre).

Exemple

Je vous présente Charles-Henri, c'est un copain à moi. Dis bonjour C-H. « — 'Lut ». Nous allons créer un personnage ensemble pour te montrer comme ça marche, ami lecteur. Dis-moi, C-H, tu veux créer un ange ou un démon ? « — un démon ! ». Bien, d'accord, arrête de bavarder, tu veux bien ? Et il fait quoi dans la vie, ton futur démon ? « — Il meule sévère... ». Bien, un violent donc. Ici, je dois avouer que C-H ne connaît pas bien IN NOMINE SATANIS (en fait, il s'est contenté de lire la critique dans Casus). Il a le choix entre plusieurs supérieurs, mais je le pousse vers un serviteur de Baal, ce qui m'arrange bien en tant que maître.

C'est le moment de sortir une feuille blanche, ou mieux une feuille de personnage officielle (10 euros seulement la feuille, envoyez-moi directement votre CB à l'adresse habituelle). Le personnage de C-H commence à un niveau de 2 pour chaque caractéristique : Force 2, Agilité 2, Perception 2, Volonté 2, Présence 2, Foi 2.

On ajoute à cette base les modificateurs (en nombre de rangs !) du profil Violent : Force 3+, Agilité 3, Perception 3, Volonté 1+, Présence 2, Foi 2.

Puis, ceux correspondant à son supérieur (Baal) : Force 5, Agilité 3+, Perception 3, Volonté 1+, Présence 3, Foi 2.

Voyons maintenant les niveaux de base des talents principaux : Baratin 1+, Combat 1+, Corps à corps 1+, Discrétion 1+, Discussion 0+, Enquête 1, Défense 1+, Fouille 1+, Séduction 1+, Tir 1+; et des talents secondaires : Acrobatie 1+, Aisance sociale 1+, Art 1+, Athlétisme 2+, Conduite 1+, Intimidation 2+ (les talents qui ne sont pas indiqués ont un niveau de 1).

Charles-Henri peut maintenant appliquer les modificateurs de profil : Combat 1+ (haches 3+), Tir 1+ (armes d'épaulé 2+), Corps à corps 2+, Défense 2+; Athlétisme 4+, Intimidation 4+, Savoir militaire 1 (tactique 2).

Puis, ceux du supérieur : Combat 2+ (au choix 6+), Défense 3+, Tir 2+ (au choix 5+); Acrobatie 3, Athlétisme 7, Intimidation 6+, Savoir militaire 2 (tactique 4).

Il possède les pouvoirs accordés par son supérieur : Art de combat 1, Forme de combat 1. C-H tire les dés et obtient 24 et 36 pour ceux de son profil, ce qui donne Augmentation de Force 1 (+2 PP) et Champ de force 1 (+2 PP).

Je calcule pour lui ses valeurs annexes : le nombre de PF est de 5 (Force) plus 1 (Volonté, on ignore le « + »), soit 6, celui de PP est de 1 (Volonté), plus 2 (Foi), plus 2+2 (bonus de l'étape 6), soit 7 en tout. Le seuil de blessure légère du personnage est de 5 (Force) plus 2 (démon), soit 7, celui de BG de 14, celui de BF de 21 et enfin celui de MS de 28.



LISTE DES SUPÉRIEURS

La liste qui suit donne toutes les informations nécessaires pour la création d'un serviteur de n'importe quel archange ou prince-démon selon la méthode rapide.

ARCHANGES

ALAIN

Profil des serviteurs : Baroudeur

- * **Caractéristiques** : Force +1, Agilité +2, Perception +4, Volonté +2, Présence +1, Foi +4
- * **Talents principaux** : Baratin +4, Discrétion +3, Défense +3, Discussion +4, Fouille +2, Intrusion +2, Médecine +4
- * **Talents secondaires** : Aisance sociale +3, Athlétisme +3, Culture générale +0 (agriculture et élevage +5), Intimidation +2, Savoir criminel +0 (réseaux écoterroristes +3), Survie +2 (au choix +4, généralement savane ou désert)
- * **Pouvoirs** : Abondance 1, Bénédiction : fertilité 1, Jeûne, +2 PP

ANGE

- * **Profil des serviteurs** : Missionnaire (éventuellement Charmeur)
- * **Caractéristiques** : Force +1, Agilité +2, Perception +2, Volonté +3, Présence +3, Foi +3
- * **Talents principaux** : Baratin +2, Corps à corps +2, Défense +3, Discrétion +3, Discussion +5, Enquête +3, Séduction +4
- * **Talents secondaires** : Acrobatie +3, Aisance sociale +4, Intimidation +5, Langues (3 au choix, généralement créole, portugais et anglais), Savoir occulte +0 (au choix +4, généralement troisième force ou renégats), Survie +0 (au choix +3, généralement jungle)
- * **Pouvoirs** : Assaut spirituel 1, Protection de l'âme

BLANDINE

- * **Profil des serviteurs** : Charmeur (éventuellement Érudite)
- * **Caractéristiques** : Force —, Agilité +1, Perception +2, Volonté +3, Présence +5, Foi +3
- * **Talents principaux** : Baratin +4, Défense +4, Discrétion +3, Discussion +3, Fouille +2, Séduction +6
- * **Talents secondaires** : Acrobatie +3, Aisance sociale +6, Art +0 (au choix +3, généralement peinture ou poésie), Hobby (potins de stars +2), Savoir occulte +0 (marche des rêves +4), Narcolepsie +4
- * **Pouvoirs** : Rêve divin 1, Sommeil 1

CHRISTOPHE

- * **Profil des serviteurs** : aucun (éventuellement Baroudeur ou Filou)
- * **Caractéristiques** : Force —, Agilité +5, Perception +2, Volonté +1, Présence +2, Foi +4
- * **Talents principaux** : Baratin +4, Corps à corps +2, Défense +4, Discrétion +5, Fouille +2, Médecine +2, Séduction +3
- * **Talents secondaires** : Acrobatie +4, Aisance sociale +2, Athlétisme +2, Hobby (truc de gamin à la mode +2), Métier (puéricultrice +4), Contorsionnisme +4, Prestidigitation +4
- * **Pouvoirs** : Coup de bol 1, Enfance 1



DEE PEE

LE PERSONNAGE

DANIEL

- * Profil des serveurs : Baroudeur, Violent
- * Caractéristiques : Force +4, Agilité +3, Perception +3, Volonté +1, Présence —, Foi +3
- * Talents principaux : Combat +0 (au choix +4, généralement contondantes), Corps à corps +2, Défense +4, Discrétion +3, Discussion +2, Fouille +3, Tir +0 (au choix +4, généralement projectiles)
- * Talents secondaires : Athlétisme +4, Hobby (sport +2), Intimidation +6, Savoir criminel +0 (milieu skin +4), Savoir militaire +0 (au choix +2, généralement tactique), Survie +0 (souterrains +4)
- * Pouvoirs : Pétrification 1, avantage matériel : groupe d'humains (skinheads)

DIDIER

- * Profil des serveurs : Charmeur
- * Caractéristiques : Force +1, Agilité +1, Perception +2, Volonté +3, Présence +4, Foi +3
- * Talents principaux : Baratin +2, Discussion +4, Enquête +5, Fouille +5, Intrusion +4, Séduction +2
- * Talents secondaires : Aisance sociale +3, Culture générale +2 (au choix +4, généralement politique), Informatique +6, Métier (archiviste +3), Savoir occulte +0 (hiérarchie angélique +4)
- * Pouvoirs : Message officiel, Téléportation 1

DOMINIQUE

- * Profil des serveurs : Inquisiteur
- * Caractéristiques : Force +1, Agilité —, Perception +2, Volonté +4, Présence +3, Foi +4
- * Talents principaux : Baratin +4, Discussion +6, Enquête +6, Fouille +4
- * Talents secondaires : Aisance sociale +2, Intimidation +4, Savoir d'espion +2 (au choix +4, généralement renseignement), Savoir occulte +2 (au choix +4, généralement Grand Jeu), Sixième sens +2
- * Pouvoirs : Détection des ennemis 1, Jugement 1

FRANCIS

- * Profil des serveurs : Charmeur
- * Caractéristiques : Force +1, Agilité +1, Perception +3, Volonté +2, Présence +4, Foi +3
- * Talents principaux : Baratin +4, Défense +2, Discussion +6, Enquête +4, Fouille +2, Séduction +4
- * Talents secondaires : Aisance sociale +4, Culture générale +0 (géopolitique +3), Informatique +2, Intimidation +3, Langues (4 au choix, généralement anglais, allemand, japonais, russe), Savoir d'espion +2 (au choix +4, généralement renseignement)
- * Pouvoirs : Alliance 1, Aura de pacification 1

GUY

- * Profil des serveurs : Érudit
- * Caractéristiques : Force +1, Agilité +1, Perception +3, Volonté +3, Présence +2, Foi +4
- * Talents principaux : Baratin +2, Défense +2, Discussion +4, Médecine +6, Enquête +3, Fouille +3, Séduction +2
- * Talents secondaires : Aisance sociale +4, Culture générale +0 (géopolitique +4), Informatique +2, Langues (2 au choix, généralement anglais et espagnol), Sciences +2 (au choix +4, généralement biologie), Survie +0 (au choix +4, généralement jungle ou désert)
- * Pouvoirs : Bénédiction : guérison de maladies 1, Guérison 1, +2PP

JANUS

- * Profil des serveurs : Filou (éventuellement Charmeur)
- * Caractéristiques : Force +1, Agilité +4, Perception +3, Volonté +1, Présence +3, Foi +2
- * Talents principaux : Baratin +2, Défense +2, Discrétion +6, Fouille +4, Intrusion +4, Séduction +4
- * Talents secondaires : Acrobatie +5, Aisance sociale +4, Athlétisme +3, Savoir criminel +2 (au choix +4, généralement milieu de la pègre ou arnaques), Pickpocket +4
- * Pouvoirs : Déguisement superficiel 1, Obscurité 1, Ouverture 1

JEAN

- * Profil des serveurs : Érudit
- * Caractéristiques : Force +1, Agilité +2, Perception +3, Volonté +4, Présence +1, Foi +3
- * Talents principaux : Baratin +2, Défense +2, Discussion +4, Enquête +5, Fouille +4, Médecine +3
- * Talents secondaires : Informatique +5, Langues (2 au choix, généralement anglais et japonais), Science +2 (au choix +5, généralement physique), Technique +4 (au choix +6, généralement électronique)
- * Pouvoirs : Décharge électrique 1, Innovation 1, +2 PP

JEAN LUC

- * Profil des serveurs : Martial (éventuellement Baroudeur)
- * Caractéristiques : Force +3, Agilité +3, Perception +2, Volonté +2, Présence +1, Foi +3
- * Talents principaux : Corps à corps +4, Défense +5, Discrétion +2, Fouille +2, Médecine +3, Tir +0 (au choix +4, généralement armes d'épaule), Survie +0 (au choix +2, généralement jungle ou désert)
- * Talents secondaires : Acrobatie +2, Aisance sociale +2, Athlétisme +3, Conduite +2, Intimidation +3, Métier (garde du corps +4), Savoir militaire +2 (au choix +4, généralement tactique)
- * Pouvoirs : Protection partagée, Sacrifice ultime 1



JORDI

- * Profil des serveurs : Baroudeur
- * Caractéristiques : Force +1, Agilité +2, Perception +4, Volonté +2, Présence +2, Foi +3
- * Talents principaux : Baratin +2, Défense +4, Discussion +2, Discrétion +4, Fouille +4, Médecine +3, Séduction +3
- * Talents secondaires : Acrobatie +2, Aisance sociale +2, Métier (vétérinaire +4), Science +0 (biologie +3), Survie +2 (au choix +4, généralement forêt), Langage animal +5
- * Pouvoirs : Appel des animaux 1, Contrôle des animaux 1, +2 PP

JOSEPH

- * Profil des serveurs : Inquisiteur
- * Caractéristiques : Force +1, Agilité —, Perception +4, Volonté +4, Présence +2, Foi +3
- * Talents principaux : Baratin +4, Défense +3, Discussion +6, Discrétion +3, Enquête +4, Fouille +2
- * Talents secondaires : Aisance sociale +2, Culture générale +0 (histoire +4), Intimidation +6, Savoir d'espion +2 (au choix +4, généralement interrogation), Torture +4
- * Pouvoirs : Détection du danger 1, Torture 1

LAURENT

- * Profil des serveurs : Martial (éventuellement Inquisiteur)
- * Caractéristiques : Force +3, Agilité +4, Perception +1, Volonté +2, Présence +1, Foi +3
- * Talents principaux : Combat +2 (au choix +6, généralement épées), Défense +4, Discussion +2, Fouille +2, Tir +2 (au choix +4, généralement armes d'épaule)
- * Talents secondaires : Acrobatie +3, Aisance sociale +2, Athlétisme +4, Intimidation +3, Savoir militaire +4 (au choix +6, généralement stratégie)
- * Pouvoirs : Aura de courage 1, Juste-lame 1

MARC

- * Profil des serveurs : Charmeur
- * Caractéristiques : Force +1, Agilité +2, Perception +2, Volonté +3, Présence +4, Foi +2
- * Talents principaux : Baratin +6, Corps à corps +2, Défense +2, Discrétion +2, Discussion +4, Enquête +3, Séduction +3
- * Talents secondaires : Aisance sociale +6, Culture générale +0 (économie +6), Informatique +4, Intimidation +3, Langues (3 au choix, généralement anglais, allemand et japonais)
- * Pouvoirs : Augmentation de Présence 1, Contrat divin 1, +2 PP

MATHIAS

- * Profil des serveurs : aucun (éventuellement Charmeur)
- * Caractéristiques : Force +2, Agilité +1, Perception +1, Volonté +3, Présence +4, Foi +3
- * Talents principaux : Baratin +6, Défense +3, Discrétion +4, Discussion +2, Enquête +3, Fouille +2, Séduction +2
- * Talents secondaires : Acrobatie +3, Aisance sociale +5, Athlétisme +2, Intimidation +2, Savoir d'espion +4 (au choix +6, généralement procédures démoniaques)
- * Pouvoirs : Apparence démoniaque 1, Déguisement superficiel 1, +2 PP

MICHEL

- * Profil des serveurs : Violent
- * Caractéristiques : Force +5, Agilité +3, Perception +1, Volonté +2, Présence +1, Foi +2
- * Talents principaux : Combat +3 (au choix +6, généralement haches), Corps à corps +4, Défense +5, Tir +0 (au choix +4, généralement armes d'épaule)
- * Talents secondaires : Acrobatie +2, Athlétisme +6, Intimidation +6, Langues (2 au choix, généralement norvégien et russe), Savoir militaire +0 (au choix +2, généralement tactique), Technique +0 (forge +4)
- * Pouvoirs : Augmentation de Force 1, Maîtrise martiale 1

NOVALIS

- * Profil des serveurs : Baroudeur (éventuellement Charmeur)
- * Caractéristiques : Force —, Agilité +1, Perception +4, Volonté +2, Présence +3, Foi +4
- * Talents principaux : Baratin +2, Défense +3, Discussion +5, Fouille +4, Médecine +3, Séduction +5
- * Talents secondaires : Acrobatie +3, Aisance sociale +5, Art +0 (au choix +4, généralement poésie ou peinture), Science +0 (botanique +4), Survie +2 (au choix +4, généralement forêt ou jungle)
- * Pouvoirs : Pollen 1, Sens surdéveloppés

WALTHER

- * Profil des serveurs : Inquisiteur
- * Caractéristiques : Force +1, Agilité +1, Perception +1, Volonté +4, Présence +3, Foi +4
- * Talents principaux : Baratin +2, Corps à corps +2, Défense +3, Discussion +4, Enquête +4, Fouille +3, Médecine +4
- * Talents secondaires : Aisance sociale +2, Intimidation +4, Langues (2 au choix, généralement latin et grec), Savoir occulte +4 (au choix +6, généralement sorcellerie), Hypnotisme +4
- * Pouvoirs : Exorcisme 1, Détection des ennemis 1



LE PERSONNAGE

YVES

- * Profil des serveurs : Érudit
- * Caractéristiques : Force —, Agilité —, Perception +2, Volonté +5, Présence +2, Foi +5
- * Talents principaux : Baratin +2, Défense +3, Discussion +6, Enquête +4, Fouille +3, Séduction +2
- * Talents secondaires : Aisance sociale +2, Culture générale +2 (au choix +4, généralement histoire), Informatique +2, Langues (2 au choix), Science +2 (au choix +4), Savoir occulte +2 (au choix +4, généralement marches intermédiaires)
- * Pouvoirs : Philosophie 1, Volonté supra-normale 1



PRINCES-DEMONS

ABALAM

- * Profil des serveurs : Corrupteur
- * Caractéristiques : Force —, Agilité —, Perception +2, Volonté +2, Présence +2, Foi —
- * Talents principaux : Baratin +6, Corps à corps +2, Défense +2, Discussion +3, Fouille +2, Médecine +3
- * Talents secondaires : Acrobatie +2, Aisance sociale +4, Art (au choix +2), Science +0 (psychiatrie +4), Hypnotisme +6
- * Pouvoirs : Camisole 1, Esprit chaotique

ANDREALPHUS

- * Profil des serveurs : Charmeur (éventuellement Corrupteur)
- * Caractéristiques : Force -1, Agilité +1, Perception +1, Volonté +1, Présence +3, Foi +1
- * Talents principaux : Baratin +4, Corps à corps +2, Défense +2, Discussion +2, Discrétion +2, Séduction +6
- * Talents secondaires : Acrobatie +3, Aisance sociale +6, Athlétisme +2, Langues (2 au choix), *Kama sutra* +5
- * Pouvoirs : Charme 1, Orgasme mortel 1

ANDROMALIUS

- * Profil des serveurs : Inquisiteur
- * Caractéristiques : Force —, Agilité —, Perception —, Volonté +2, Présence +2, Foi +2
- * Talents principaux : Combat +0 (au choix +2), Défense +2, Discussion +6, Enquête +4, Fouille +2
- * Talents secondaires : Aisance sociale +3, Athlétisme +2, Intimidation +5, Savoir d'espion +2 (au choix +4, généralement renseignement)
- * Pouvoirs : Détection des ennemis 1, Humanité 1

ASMODEE

- * Profil des serveurs : Corrupteur (éventuellement Filou, Érudit)
- * Caractéristiques : Force +1, Agilité -1, Perception +2, Volonté +2, Présence +1, Foi +1
- * Talents principaux : Baratin +5, Corps à corps +2, Défense +3, Discrétion +2, Intrusion +2, Séduction +4
- * Talents secondaires : Acrobatie +2, Aisance sociale +4, Informatique +2, Savoir militaire +0 (stratégie +4), Jeu +6
- * Pouvoirs : Aura de confusion 1, Pari stupide 1

BAAL

- * Profil des serveurs : Martial (éventuellement violent)
- * Caractéristiques : Force +3, Agilité +1, Perception —, Volonté —, Présence +2, Foi —
- * Talents principaux : Combat +2 (au choix +6), Défense +2, Tir +2 (au choix +6)
- * Talents secondaires : Acrobatie +3, Athlétisme +5, Intimidation +4, Savoir militaire +2 (au choix +4, généralement stratégique)
- * Pouvoirs : Art de combat 1, Forme de combat 1

BAALBERITH

- * Profil des serveurs : aucun (éventuellement Érudit, Charmeur)
- * Caractéristiques : Force -1, Agilité —, Perception +2, Volonté +2, Présence +2, Foi +1
- * Talents principaux : Baratin +2, Corps à corps +2, Défense +2, Discussion +4, Enquête +5, Fouille +3
- * Talents secondaires : Acrobatie +2, Aisance sociale +4, Informatique +6, Langues (2 au choix), Métier (archiviste +4)
- * Pouvoirs : Message officiel, Polymorphie 1

BELETH

- * Profil des serveurs : aucun (éventuellement Inquisiteur, Corrupteur, Érudit)
- * Caractéristiques : Force —, Agilité —, Perception +1, Volonté +1, Présence +1, Foi +3
- * Talents principaux : Corps à corps +2, Défense +4, Discrétion +4, Discussion +6, Séduction +2
- * Talents secondaires : Acrobatie +4, Art +0 (au choix +4), Langues (2 au choix), Savoir occulte +0 (marche des cauchemars +4), Narcolepsie +4
- * Pouvoirs : Cauchemar mortel 1, Sommeil 1

BELIAL

- * Profil des serveurs : Martial (éventuellement violent)
- * Caractéristiques : Force +2, Agilité +1, Perception +1, Volonté +1, Présence +1, Foi —
- * Talents principaux : Combat +2 (au choix +6), Tir +0 (au choix +4), Corps à corps +2, Défense +4

CHAPITRE UN

- * Talents secondaires : Aisance sociale +2, Athlétisme +4, Intimidation +4, Savoir militaire +2 (au choix +6, généralement explosifs)
- * Pouvoirs : Immunité contre le feu, Incendie 1, +2 PP

BIFRONS

- * Profil des serveurs : Violent
- * Caractéristiques : Force +3, Agilité +2, Perception +2, Volonté -1, Présence -1, Foi +1
- * Talents principaux : Combat +0 (au choix +4), Corps à corps +6, Défense +4, Médecine +4
- * Talents secondaires : Acrobatie +2, Athlétisme +5, Intimidation +5, Métier (embaumeur +4), Savoir militaire +0 (au choix +2, généralement tactique)
- * Pouvoirs : Nécrose 1, Résurrection macabre 1

CAYM

- * Profil des serveurs : Sauvage
- * Caractéristiques : Force —, Agilité +2, Perception +3, Volonté +1, Présence —, Foi —
- * Talents principaux : Tir +0 (au choix +4), Corps à corps +5, Défense +2, Discrétion +5, Fouille +2
- * Talents secondaires : Acrobatie +2, Athlétisme +2, Intimidation +4, Savoir criminel +0 (trafic d'animaux +4), Survie +2 (au choix +4)
- * Pouvoirs : Contrôle des animaux 1, Transformation 1

CROCELL

- * Profil des serveurs : Violent (éventuellement Sauvage)
- * Caractéristiques : Force +3, Agilité +1, Perception +1, Volonté —, Présence —, Foi +1
- * Talents principaux : Combat +0 (au choix +4), Tir +0 (au choix +4), Corps à corps +4, Défense +4, Discrétion +2
- * Talents secondaires : Acrobatie +2, Athlétisme +4, Intimidation +4, Savoir militaire +0 (au choix +4, généralement tactique), Survie +0 (milieu arctique +4)
- * Pouvoirs : Immunité contre le froid, Froid polaire 1, +2 PP

FURFUR

- * Profil des serveurs : Corrupteur (éventuellement Sauvage)
- * Caractéristiques : Force +1, Agilité +2, Perception +1, Volonté —, Présence —, Foi +2
- * Talents principaux : Baratin +2, Corps à corps +5, Défense +4, Discussion +2, Discrétion +3, Intrusion +2

- * Talents secondaires : Acrobatie +2, Aisance sociale +2, Art +0 (au choix +4, généralement techno-hardcore), Athlétisme +3, Informatique +2, Intimidation +5
- * Pouvoirs : Onde de choc 1, Suicide 1

SERPENT D'ACIER



Elbros

LE PERSONNAGE

GAZIEL

- * Profil des serveurs : Sauvage
- * Caractéristiques : Force +2, Agilité +1, Perception +3, Volonté —, Présence —, Foi —
- * Talents principaux : Tir +0 (au choix +2), Corps à corps +4, Défense +3, Discrétion +5, Fouille +4
- * Talents secondaires : Acrobatie +2, Athlétisme +4, Intimidation +4, Science +0 (géologie +4), Survie +0 (souterrains +4)
- * Pouvoirs : Séisme 1, Sens surdéveloppés

HAAGENTI

- * Profil des serveurs : Corrupteur (éventuellement Filou)
- * Caractéristiques : Force +1, Agilité +2, Perception —, Volonté +1, Présence +2, Foi —
- * Talents principaux : Baratin +6, Corps à corps +2, Défense +4, Discrétion +4, Séduction +2
- * Talents secondaires : Acrobatie +4, Aisance sociale +5, Métier +0 (cuisinier +4), Humour +5
- * Pouvoirs : Cuisine démoniaque, Goinfrerie 1, +1 PP

KOBAL

- * Profil des serveurs : Corrupteur, Filou
- * Caractéristiques : Force —, Agilité +2, Perception +2, Volonté —, Présence +2, Foi —
- * Talents principaux : Baratin +6, Corps à corps +2, Défense +4, Discrétion +4, Discussion +2
- * Talents secondaires : Acrobatie +5, Aisance sociale +5, Art +0 (au choix +2), Humour +6
- * Pouvoirs : Gag absurde 1, Élastique 1

KRONOS

- * Profil des serveurs : Érudit
- * Caractéristiques : Force —, Agilité -1, Perception +2, Volonté +3, Présence —, Foi +2
- * Talents principaux : Corps à corps +2, Défense +2, Discussion +4, Enquête +4, Fouille +2
- * Talents secondaires : Culture générale +2 (au choix +4, généralement histoire), Informatique +4, Science +2 (au choix +4), Savoir occulte +2 (au choix +4, généralement continu spatio-temporel)
- * Pouvoirs : Déplacement temporel 1, Projection temporelle 1

MALPHAS

- * Profil des serveurs : Corrupteur
- * Caractéristiques : Force -1, Agilité —, Perception —, Volonté +3, Présence +3, Foi +1
- * Talents principaux : Baratin +6, Corps à corps +2, Défense +2, Discrétion +2, Discussion +4, Enquête +2
- * Talents secondaires : Acrobatie +2, Aisance sociale +4, Athlétisme +2, Langues (4 au choix), Savoir d'espion +2 (au choix +4, généralement infiltration)
- * Pouvoirs : Augmentation de Présence 1, Discorde 1

MALTHUS

- * Profil des serveurs : Missionnaire
- * Caractéristiques : Force +1, Agilité +2, Perception +1, Volonté +2, Présence -1, Foi +1
- * Talents principaux : Baratin +2, Corps à corps +2, Défense +2, Discrétion +4, Fouille +2, Médecine +6
- * Talents secondaires : Athlétisme +3, Aisance sociale +4, Informatique +3, Intimidation +4, Science +0 (au choix +4, généralement biologie)
- * Pouvoirs : Infection 1, Maladie 1

MAMMON

- * Profil des serveurs : Charmeur
- * Caractéristiques : Force —, Agilité —, Perception +1, Volonté +3, Présence +2, Foi —
- * Talents principaux : Baratin +4, Corps à corps +2, Défense +2, Discussion +4, Enquête +3, Séduction +3
- * Talents secondaires : Aisance sociale +6, Culture générale +0 (finance +4), Savoir criminel +0 (fraude financière +4), Savoir d'espion +0 (au choix +4, généralement renseignement)
- * Pouvoirs : Corruption 1, Ressource : directeur d'un établissement rentable (casino, clinique privée, banque ou boutique de luxe)

MORAX

- * Profil des serveurs : Érudit, Charmeur
- * Caractéristiques : Force -1, Agilité —, Perception +1, Volonté +1, Présence +3, Foi +2
- * Talents principaux : Baratin +5, Corps à corps +2, Défense +2, Discrétion +2, Discussion +3, Séduction +4
- * Talents secondaires : Aisance sociale +4, Art +2 (au choix +6), Langues (2 au choix), Savoir criminel +0 (trafic d'art +4)
- * Pouvoirs : Charme 1, Œuvre d'art, +1 PP

NISROCH

- * Profil des serveurs : Corrupteur
- * Caractéristiques : Force +1, Agilité —, Perception —, Volonté +2, Présence +2, Foi +1
- * Talents principaux : Baratin +4, Corps à corps +2, Défense +2, Discrétion +4, Discussion +2, Médecine +2, Séduction +2
- * Talents secondaires : Aisance sociale +4, Athlétisme +2, Intimidation +4, Savoir criminel +2 (réseaux de dealers +6)
- * Pouvoirs : Accoutumance 1, Lire les pensées 1

NOG

- * Profil des serveurs : aucun (éventuellement Missionnaire, Corrupteur)
- * Caractéristiques : Force —, Agilité —, Perception —, Volonté +2, Présence +1, Foi +3
- * Talents principaux : Corps à corps +2, Défense +6, Discrétion +6, Séduction +4

CHAPITRE UN

LE PERSONNAGE

- * Talents secondaires : Acrobatie +2, Aisance sociale +2, Hobby (ronfler +6), Hypnotisme +4, Narcolepsie +4
- * Pouvoirs : Glandage 1, Sommeil 1

NYBBAS

- * Profil des serveurs : Charmeur
- * Caractéristiques : Force —, Agilité —, Perception +1, Volonté +2, Présence +3, Foi —
- * Talents principaux : Baratin +4, Corps à corps +2, Défense +2, Discussion +4, Séduction +6
- * Talents secondaires : Aisance sociale +6, Culture générale +0 (médias +6), Langues (2 au choix), Métier (producteur musique, ciné ou télé +4)
- * Pouvoirs : Charme 1, Message subliminal, +1 PP

QUIKKA

- * Profil des serveurs : Filou, Violent
- * Caractéristiques : Force +2, Agilité +2, Perception +1, Volonté —, Présence +1, Foi —
- * Talents principaux : Tir +0 (au choix +4), Baratin +2, Corps à corps +2, Défense +2, Discrétion +4, Intrusion +4
- * Talents secondaires : Acrobatie +2, Aisance sociale +2, Athlétisme +2, Pilotage +4, Savoir criminel +0 (réseaux terroristes +4), Savoir militaire +0 (explosifs +4)
- * Pouvoirs : Disparition 1, Immunité contre les maladies et les poisons, +1 PP

SAMIGNA

- * Profil des serveurs : Charmeur, Filou
- * Caractéristiques : Force +1, Agilité +2, Perception —, Volonté +1, Présence +2, Foi —
- * Talents principaux : Baratin +2, Corps à corps +2, Défense +4, Discrétion +4, Médecine +2, Séduction +4
- * Talents secondaires : Acrobatie +4, Aisance sociale +4, Art +0 (au choix +4), Athlétisme +4, Survie +0 (souterrains +2)
- * Pouvoirs : Baiser vampirique 1, Corps gazeux

SCOX

- * Profil des serveurs : Corrupteur
- * Caractéristiques : Force -1, Agilité —, Perception —, Volonté +2, Présence +3, Foi +2
- * Talents principaux : Baratin +4, Corps à corps +2, Défense +2, Discussion +6, Séduction +4
- * Talents secondaires : Acrobatie +2, Aisance sociale +6, Savoir criminel +0 (sectes +6), Hypnotisme +4
- * Pouvoirs : Possession 1, Protection de l'âme

SHAYTAN

- * Profil des serveurs : Missionnaire, Corrupteur
- * Caractéristiques : Force +2, Agilité +1, Perception +1, Volonté +1, Présence -1, Foi +2
- * Talents principaux : Baratin +4, Corps à corps +3,

Défense +3, Discussion +4, Médecine +4

- * Talents secondaires : Athlétisme +4, Aisance sociale +4, Art +0 (art moderne +4), Intimidation +6
- * Pouvoirs : Décrépitude 1, Peur 1

UPHIR

- * Profil des serveurs : Sauvage
- * Caractéristiques : Force +2, Agilité —, Perception +2, Volonté +2, Présence -1, Foi +1
- * Talents principaux : Tir +0 (au choix +4), Baratin +4, Corps à corps +2, Défense +2, Discrétion +4, Enquête +2
- * Talents secondaires : Aisance sociale +2, Athlétisme +2, Culture générale +0 (écologie +4), Informatique +2, Savoir criminel +0 (fraudes industrielles +4), Science +0 (chimie +4)
- * Pouvoirs : Immunité contre l'acide, Vengeance toxique 1, +2 PP

VALEFOR

- * Profil des serveurs : Filou (éventuellement Charmeur)
- * Caractéristiques : Force —, Agilité +3, Perception +2, Volonté —, Présence +1, Foi —
- * Talents principaux : Baratin +2, Corps à corps +2, Défense +2, Discrétion +5, Intrusion +5, Séduction +2
- * Talents secondaires : Acrobatie +4, Aisance sociale +2, Athlétisme +2, Savoir criminel +2 (au choix +4, généralement milieu de la pègre ou receleurs), Pickpocket +4
- * Pouvoirs : Déguisement superficiel 1, Obscurité 1, Ouverture 1

VAPULA

- * Profil des serveurs : Érudit
- * Caractéristiques : Force +1, Agilité —, Perception +1, Volonté +3, Présence —, Foi +1
- * Talents principaux : Corps à corps +2, Défense +2, Discussion +4, Enquête +2, Médecine +4
- * Talents secondaires : Aisance sociale +2, Informatique +4, Langues (2 au choix, généralement anglais et russe), Science +2 (au choix +4), Technique +2 (au choix +6, génération électronique)
- * Pouvoirs : Invention 1, Protection de l'esprit

VEPHAR

- * Profil des serveurs : Sauvage
- * Caractéristiques : Force +2, Agilité —, Perception +2, Volonté +1, Présence —, Foi +1
- * Talents principaux : Tir +0 (au choix +4), Baratin +2, Corps à corps +4, Défense +2, Discrétion +2, Discussion +4
- * Talents secondaires : Acrobatie +2, Athlétisme +4, Intimidation +2, Navigation +4, Survie +0 (milieu aquatique +6)
- * Pouvoirs : Anaérobiose, Vie subaquatique 1, +3 PP



LE PERSONNAGE

LES QUESTIONS DE MOMO

La création sur mesure n'ouvre-t-elle pas la porte aux optimisateurs ??

Si, effectivement. Elle est principalement là pour les gens qui ont déjà une idée précise de ce qu'ils veulent jouer, et elle leur donne les moyens de le faire. Hélas, dans le même temps, elle donne aussi beaucoup de possibilités pour créer un « super-personnage » extrêmement compétent dans son domaine, généralement le combat. D'ailleurs, pour simplifier le travail à ce type de joueur, voici un exemple de bourrin :

Bourrinos, Ange de Michel

Caractéristiques : Force 5+, Agilité 5+, Perception 2, Volonté 2, Présence 1+, Foi 5.

Talents : Acrobatie 7+, Athlétisme 7+, Combat 2+ (haches 7+), Conduite 4, Défense 7+, Intimidation 7+, Tir 1 (armes automatiques 7+).

Pouvoirs : Armure corporelle 2, Maîtrise martiale 2.

Combat : 12 PP, 7 PF, BL 8/BG 17/BF 25/MS 34.

Une bonne brute, bien efficace certes, mais est-il amusant à jouer ?

— Tu n'aimes pas les personnages pré-tirés ? Prends donc une feuille vierge !

LA CREATION SUR MESURE

Contrairement à la création rapide qui vous guide dans vos choix et construit votre personnage pour vous, la création sur mesure suppose que vous savez déjà à quoi il ressemble et ne fait que vous donner les outils nécessaires à sa création. La création sur mesure est conseillée aux joueurs ayant déjà une certaine expérience de l'univers et du système d'INS/MV, car cette expérience est nécessaire d'une part pour concevoir un type de personnage cohérent avec l'histoire et le style du jeu, et d'autre part pour déterminer quels sont les caractéristiques et talents les plus adaptés à ce futur personnage.

ÉTAPE 1 : ANGE OU DÉMON ?

Déterminez avec le MJ si vous jouez des anges ou des démons. Vous disposez de 100 points d'administration (ou PA) pour créer un ange et de 80 PA seulement si vous créez un démon. Vous devez les dépenser entièrement, ils ne seront ni repris ni échangés.

Vous pouvez obtenir 5 points d'administration supplémentaires, mais votre personnage commence le jeu avec un avertissement (voir la section sur les limitations plus loin dans ce chapitre et la liste des avertissements dans le chapitre 4).

Si le maître de jeu vous le permet, vous pouvez aussi consulter le chapitre 5 qui propose d'autres types de personnages que des anges et des démons, comme de simples

humains ou d'autres créatures surnaturelles comme des succubes (c'est vendeur les succubes, ça coco – bientôt en poster central !).

ÉTAPE 2 : LE CONCEPT

C'est le moment de réfléchir à ton personnage, ma couille. Attention, la création sur mesure n'utilise pas les profils. Pas question d'appliquer les modificateurs de la méthode rapide, puis de dépenser les points d'administration de la création sur mesure. Tss, tss.

ÉTAPE 3 : LE SUPÉRIEUR

Choisissez un supérieur.

Attention, les modificateurs de supérieur de la création rapide ne sont pas utilisés lors de la création sur mesure. Je répète : seuls les points d'administration permettent d'obtenir des rangs de caractéristiques ou de talents et des pouvoirs dans la création sur mesure.

ÉTAPE 4 : LES CARACTÉRISTIQUES

Le niveau de base des caractéristiques de votre personnage est de 2. Chaque rang supplémentaire vaut 2 PA. Attention, on parle bien de rang et pas de niveau. Il faut par exemple 6 PA pour passer de 2 à 3+. Le niveau maximal d'un ange ou d'un démon débutant est de 5+ pour les premiers et de seulement 5 pour les seconds. À titre exceptionnel, il est possible de baisser une (et une seule) caractéristique (à l'exception de la Foi) d'un rang pour obtenir 2 PA supplémentaires. Aucun ange ou démon ne peut avoir une caractéristique inférieure à 1+.

Les anges doivent dépenser entre 20 et 50 PA pour acheter leurs caractéristiques (en règle générale, ils dépensent autour de 40 PA). Les démons doivent dépenser entre 16 et 40 PA pour leurs caractéristiques (avec une moyenne de 24 PA).

ÉTAPE 5 : LES TALENTS

Calculez le niveau de base des talents de votre personnage en fonction de ses caractéristiques. Chaque rang supplémentaire de talent vaut 1 PA. Attention, comme pour les caractéristiques, on parle bien ici de rang et pas de niveau. Par exemple, en dépensant 1 point pour le talent Corps à corps, son niveau augmente de 1 à 1+ (et pas à 2). Le niveau maximal lors de la création est de 7+ pour un ange et de 7 seulement pour un démon.

Rappelez-vous que vous achetez ainsi un rang supplémentaire à la fois dans un talent principal et – cadeau bonux ! –

aussi dans un talent secondaire. (Les deux talents augmentés n'ont pas à être liés de quelque façon que ce soit ; on peut donc apprendre en même temps à combattre et à faire la cuisine.)

Reportez-vous à la section concernant les talents au début de ce chapitre pour avoir plus de précisions quant à l'art et la manière de les augmenter.

Les anges doivent dépenser entre 25 et 50 PA en emplettes dans le magasin de talents (et 32 PA en général). Les démons doivent dépenser entre 20 et 40 PA en talents (avec une moyenne de 28 PA).

ÉTAPE 6 : LES POUVOIRS

Choisissez les pouvoirs de votre personnage au choix dans le chapitre qui leur est consacré.

Vous devez bien sûr remplir les conditions d'accès à un pouvoir avant d'avoir le droit de le sélectionner. Le coût de chaque pouvoir est indiqué dans sa description, mais ils coûtent dans leur écrasante majorité 3 PA par rang supplémentaire. Le niveau de chacun de ces pouvoirs doit être au moins égal à 1 (soit deux rangs) et on ne peut acheter un pouvoir à un niveau supérieur à 2+ pour les anges ou 2 pour les démons lors de la création du personnage.

En règle générale, les anges et les démons dépensent au moins 24 PA pour leurs pouvoirs. Les anges ne peuvent dépenser plus de 35 PA lors de cette étape et les démons 28 PA, et ni les uns ni les autres ne doivent dépenser moins de 20 PA.

ÉTAPE 7 : LES VALEURS ANNEXES

Calculez les totaux de points de fatigue (ou PF), ainsi que les seuils de blessures de votre personnage (pour cela, voir la présentation des valeurs annexes au début de ce chapitre).

Le total de points de pouvoir (ou PP) de base de votre personnage est égal à la somme de sa Volonté et de sa Foi. Vous pouvez acheter 1 PP supplémentaire pour 1 PA (mais vous ne pouvez pas dépasser 15 PP au total). Les anges doivent dépenser entre 2 et 10 PA pour acquérir des PP supplémentaires et entre 2 et 8 PA pour les démons. Ils dépensent généralement 4 PA de cette manière.

ÉTAPE 8 : L'ACCORD DU MAÎTRE DE JEU

Tout personnage créé par la méthode sur mesure doit être approuvé par le maître de jeu. Celui-ci a tout à fait le droit

MARIE CHARLOTTE



LE PERSONNAGE

de refuser un personnage s'il estime qu'il sera domma-geable au jeu ou qu'il est contraire à l'ambiance qu'il désire instaurer dans ses parties.

LA CREATION INTERMEDIAIRE

Les deux méthodes de création de personnage précédentes sont entièrement compatibles. Un personnage créé par la méthode rapide « pèse » exactement 100 PA pour les anges et 80 PA pour les démons. Il est donc possible de s'aider de la première lorsqu'on utilise la seconde. Pour cela, on peut commencer par créer un personnage grâce à la méthode rapide, puis le modifier à sa guise en suivant les consignes de la création sur mesure, par exemple en échangeant un talent pour un autre, en changeant la distribution des points de caractéristiques et en choisissant ses pouvoirs. Attention cependant à rester dans les limites de dépense pour chaque catégorie ! (Il est facile d'obtenir un personnage déséquilibré en sacrifiant les talents pour les caractéristiques, et c'est Mal).

L'EVOLUTION DU PERSONNAGE

Les anges et les démons débutants ne possèdent qu'une fraction de leur puissance céleste. Venant d'arriver sur terre, ils ne sont pas encore habitués à leur corps d'accueil et n'ont pas accès à beaucoup de pouvoirs. Tout cela change au cours du temps et de leurs aventures. Les personnages peuvent progresser principalement de deux manières : d'une part grâce à l'entraînement et à l'expérience et d'autre part grâce à des récompenses de leur hiérarchie.

L'ENTRAINEMENT

L'entraînement est la méthode « humaine » de progression. Cela couvre les heures en salle de sports, les études, l'apprentissage auprès d'un maître et les expériences de travail. Les anges et les démons ont généralement un peu de temps à y consacrer entre deux missions et c'est heureux car l'entraînement est extrêmement long. Chaque année, un personnage reçoit l'équivalent de 1 PA à dépenser en caractéristiques ou en talents à condition de s'entraîner régulièrement (voir La création sur mesure pour savoir quoi faire de ces PA). S'il suit des cours intensifs (ce qui est généralement impossible pour des personnages qui ne sont pas en congé sabbatique), il reçoit 2 PA par an. Il faut évidemment justifier de l'utilisation des « PA » reçus de cette façon. Un an en école d'ingénieur ne peut rien pour le Combat et la Survie et inversement, un stage chez les commandos n'enseignera rien sur l'Informatique.

Il est impossible d'augmenter son total de PP et d'acquérir ou d'améliorer ses pouvoirs par l'entraînement.

LES RECOMPENSES

Une façon plus simple, ou en tout cas plus rapide (comme le côté obscur ; hum...), de s'améliorer est d'être récompensé par sa hiérarchie. La première condition est bien sûr d'avoir une hiérarchie, donc d'appartenir aux forces du bien ou du mal. La seconde est d'être bien noté par ses supérieurs. Cette note prend la forme d'un total de points d'administration (PA) que le personnage peut dépenser à sa guise pour acheter de nouveaux pouvoirs ou augmenter ses caractéristiques, ses talents, ses pouvoirs existants ou son total de PP.

Le personnage obtient des points d'administration lorsqu'il participe à une mission réussie. Plus la réussite est éclatante, plus le gain est important. (Suivant l'archange ou le prince-démon que l'on sert, il peut y avoir d'autres moyens de gagner des PA, comme soigner des innocents pour Guy, l'archange des guérisseurs). Il y a cependant deux problèmes. Le premier est que le gain de PA ne dépend pas vraiment du résultat réel de la mission, mais uniquement de la perception qu'en a l'administration. Elle se fonde pour cela sur le rapport de mission que rend l'équipe des personnages ainsi que sur les rapports de ses propres observateurs et sur les conséquences qu'elle peut constater des actions des personnages. Cela signifie que le membre du groupe en charge des rapports a une sacrée responsabilité, mais aussi un sacré pouvoir puisque le gain de PA n'est pas forcément le même pour tous les membres du groupe selon ses commentaires.

L'autre problème est que l'administration ne communique jamais à un administré ni son total de PA, ni le gain pour chaque mission. Lorsqu'un personnage veut dépenser des PA, il doit en faire la demande par écrit à ses supérieurs. La demande sera généralement accordée si le total de PA du personnage est positif, même s'il n'a pas assez de points. Mais dans ce cas, son total passera en dessous de zéro, ce qui influencera négativement ses rapports avec sa hiérarchie. Le chapitre réservé au maître de jeu donne plus de détails sur la façon de gérer les points d'administration.

LES LIMITATIONS

Obtenir des points d'administration supplémentaires n'est qu'une face de la médaille. Si les personnages foirent une mission, ils vont se manger l'autre face en pleine tronche. Lors d'une mission ratée, le total de PA de chaque personnage du groupe baisse. S'il devient négatif, ou si la mission est vraiment trop foirée, l'administration leur inflige une limitation. Il en existe trois catégories :

* **Les avertissements.** Ce sont des contraintes physiques ou mentales mineures, simplement destinées à signaler à l'ange ou au démon qu'il est sur la mauvaise pente. Elles sont généralement temporaires et assez bénignes (tout en restant gênantes). Les avertissements se trouvent dans le chapitre 4.

* **Les blâmes.** Les blâmes servent à punir un comportement répété ou excessif. Ils sont toujours extrêmement pénalisants pour le personnage. Ils sont décrits dans le chapitre 4.

* **La mesure disciplinaire.** On arrive ici dans le domaine de l'exceptionnel. Il faut vraiment se faire des ennemis bien placés (c'est-à-dire un archange ou un prince-démon) ou être la cause d'une débâcle sérieuse pour mériter une mesure disciplinaire. Cela peut aller de l'abrogation de l'ensemble des pouvoirs au déclassement à un grade inférieur en passant par la mise au placard dans un poste auxiliaire. Les mesures disciplinaires sont laissées à la discrétion du maître de jeu. La plupart des récompenses et des limitations viennent de l'administration, mais elles peuvent aussi être reçues ou infligées directement par son supérieur, notamment lorsque les personnages travaillent sur une mission officieuse. (Cela ne change alors pas le total de PA du personnage, qui obtient directement un bonus en pouvoir ou en PP).

LES GRADES

Les personnages débutants sont placés à la base de la pyramide hiérarchique. On dit qu'ils sont « sans grade » ou encore « de grade 0 ». Au fil de leur carrière, ils pourront accéder aux trois grades suivants, à condition de bien remplir leurs missions. Une promotion n'est jamais automatique, même si l'on en satisfait tous les critères. Inversement, il est possible d'obtenir un grade par des manœuvres politiques (à la lèche !) même sans un CV impeccable. (Les conditions indiquées ci-dessous sont « seulement » officielles).

GRADE 0

C'est le grade auquel commencent les personnages lorsqu'ils s'incarnent sur terre.

- Aucun pouvoir de grade.
- Le niveau des caractéristiques ne peut dépasser 5+.
- Le niveau des talents ne peut dépasser 7+.
- Le niveau des pouvoirs ne peut dépasser 2+.
- Le total de PP est limité à 15.

GRADE 1

La promotion au grade 1 est normalement assez rapide, une mission réussie suffit.

- * **Conditions :**
- Total de PA supérieur à 0 pendant une durée de un mois.
- Aucun blâme.
- * **Avantages :**
- Acquisition des premiers pouvoirs de grade (voir le chapitre 3).

- Le niveau maximal des caractéristiques est inchangé.
- Le niveau maximal des talents passe à 8+.
- La limite des pouvoirs passe à 4+.
- Le total de PP est limité à 25.

GRADE 2

Le grade 2 est réservé aux personnages expérimentés et compétents. En théorie. En pratique, il est quasiment automatique après quelques temps de service.

- * **Conditions :**
- Total de PA supérieur à 10 pendant une durée de un an.
- Niveau de Foi de 3.
- Total de PP supérieur à 20.
- Aucun blâme.
- * **Avantages :**
- Augmentation des pouvoirs de grade.
- Le niveau maximal des caractéristiques est de 6+.
- Le niveau maximal des talents passe à 9+.
- La limite des pouvoirs passe à 6+.
- Le total de PP est limité à 40.

GRADE 3

Les grades 3 sont les grands manitous des forces du bien et du mal. Au mieux des agents « 00 » hyper-compétents qui sauvent le monde, au pire des Torquemada qui terrorisent leurs condisciples.

- * **Conditions :**
 - Total de PA supérieur à 20 pendant une durée de cinq ans.
 - Niveau de Foi de 5.
 - Total de PP supérieur à 30.
 - Aucun blâme.
 - Le personnage doit se faire remarquer de son supérieur par une action d'éclat.
 - * **Avantages :**
 - Augmentation des pouvoirs de grade.
 - Le niveau maximal des caractéristiques est de 7+.
- Cependant, le niveau des caractéristiques physiques est ramené à 6+ tant que le personnage est incarné dans un corps humain. Il n'obtient ses niveaux supérieurs que de retour au paradis ou en enfer ou en visite sur la marche des Rêves et des Cauchemars.
- Le niveau maximal des talents passe à 10+.
 - La limite des pouvoirs passe à 8+.
 - Le total de PP est limité à 60.

Le grade est aussi utile lors d'une tentative d'invocation de son supérieur (voir le chapitre 4) ou pour déterminer le temps d'attente entre deux incarnations à la mort du personnage sur Terre (voir le chapitre 2).



5/6/03.



Je suis un lecteur assidu de votre revue depuis plusieurs années déjà. Je compulse régulièrement ma collection, au point que certains numéros tiennent quasiment debout tout seul. Et pourtant, je pensais que votre courrier des lecteurs était écrit par des professionnels et que ce qu'ils racontaient n'était que pure invention. Or, pour mon dernier anniversaire, ma femme a invité à la maison deux de ses amies. Elles avaient toutes les trois un air très complice et très coquin. C'est alors que devant moi, elles ont commencé à se...

« — Allo, Olivier, c'est Bouly. J'entame la mise en page du deuxième chapitre, et il commence bizarrement. Tu veux bien vérifier ton truc ?

— Hum ? Euh... oups. Je me suis planté de fichier, désolé ! Attends, je t'envoie le bon d'ici cinq minutes. »

TROP DE REGLES...

... tuent le jeu. Au cours de votre lecture de ce chapitre, souvenez-vous d'une chose : aucune de ces règles n'est une contrainte absolue et le maître de jeu ne doit les suivre que s'il estime qu'elles correspondent à ses besoins. Les règles sont longues et parfois touffues, mais vous n'avez pas à les apprendre par cœur ou à vous y référer à chaque occasion. Seules les bases sont véritablement importantes ; tout le reste n'est en fin de compte qu'un ensemble d'exemples de façons dont ces bases peuvent être utilisées en cours de jeu, un catalogue de solutions à quelques cas d'école, dont la vocation est d'être interprétées et réinventées par chaque groupe de joueurs.

Je me répète pour qu'on soit bien d'accord : aucun démon de Belial ne viendra vous brûler en place publique si vous ne suivez pas les règles. Au contraire, vos joueurs préféreront sûrement une résolution rapide et adaptée de leurs actions plutôt qu'une résolution conforme à la lettre à ce chapitre.

Pour résumer, la philosophie du jeu est de vous donner suffisamment d'outils pour que vous ayez les moyens de faire ce que vous voulez, et suffisamment peu de contraintes pour que vous puissiez en profiter. Alors ne venez pas me faire chier en me disant qu'il y a trop de règles. Si elles vous font mal au cul, rappelez-vous qu'il est plus facile d'ignorer une règle existante que d'inventer une règle inexistante.

MOTEUR DE JEU

« Moteur de jeu », voilà une belle expression... Vroum-vroum ! C'est plus sexy que « système de jeu », non ? Enfin, moi je préfère. En plus, cela exprime bien la portée de ce chapitre. Le moteur n'est qu'une pièce d'un ensemble plus large. Après tout, la liste des pouvoirs est aussi sûrement une partie fondamentale d'IN NOMINE SATANIS et de MAGNA VERITAS que la façon de lancer ces satanés machins cubiques, comment dit-on déjà... Ah oui, les dés. Bon, comme nous allons beaucoup parler d'eux pendant quelques pages, autant commencer par en dire quelques mots.

LES DES

IN NOMINE SATANIS et MAGNA VERITAS se jouent à l'aide de trois dés. Des dés normaux, à six faces. Des dé6 quoi. Si l'expression « dé6 » ne vous paraît pas bizarre, vous êtes sans doute un rôliste convaincu, et vous pouvez passer directement à la section suivante, sans toucher vingt mille euros. Sinon, j'imagine que votre lecture jusqu'ici a dû vous paraître un rien bizarre. Je sais, ça fait toujours ça la première fois. Prenez ma main, je vais vous expliquer pas à pas comment lancer des dés et avoir l'air cool.

Sortez votre Monopoly® et votre Cluedo® du placard et piquez-y trois dés. Serrez-les fiévreusement dans votre petite main potelée et prenez un air satisfait et possessif à la fois. Félicitations, vous êtes maintenant officiellement un rôliste. Vous êtes donc prêt à connaître les codes du milieu.

* « 1d6 » Cette expression signifie qu'il vous faut lancer un dé (à six faces, je le rappelle) et annoncer fièrement le résultat (vous pouvez même hurler pour un « 6 »). Une petite précision pour nos amis les je-prends-tout-au-pied-de-la-lettre-istes : lorsque je dis « lancer un dé », ce que je veux dire par là, c'est

« lancer calmement un dé sur la table en face de vous, de façon à ce qu'il roule un peu, mais pas trop loin, histoire de pouvoir lire le résultat sans se pencher sous la commode du salon », et pas « lancer de toutes ses forces un dé dans le couloir et compter le nombre de blessés ». Non, non. Ou alors si, mais vous assumez les conséquences.

* « 2d6 » Plus dur. Cette fois, vous devez lancer deux dés à la fois et faire la somme des résultats de chaque dé. Avec des dés normaux, cela revient à compter les petits points sur les faces du dessus. Criez lorsque vous faites 12 (double six). Vous pouvez annoncer n'importe quel autre résultat en vous lamentant.

* « 1d6+3 » Pour joueurs expérimentés uniquement. Lancez un dé, regardez le résultat et ajoutez trois avant d'annoncer le résultat. Attention : il n'y a plus de raison d'être fier d'un 6. En fait, c'est même plutôt un résultat minable. La procédure est identique avec une autre valeur que 3 (comme 1 ou encore 397). Pour « 1d6-2 », il vous faudra faire une soustraction au lieu d'une addition. Notez que vous pouvez alors obtenir un résultat négatif. Vous avez le droit d'utiliser une calculatrice, mais votre coolitude en prendra un coup.

* « 2d6+2 ». Je vous le laisse en exercice à la maison.

* « d66 » On s'approche du vif du sujet. Prenez deux dés de couleurs différentes ! Celui dont la couleur est la plus chaude, ou la plus foncée, est dit « dé des dizaines ». L'autre, étant plus laid, est appelé « dé des unités ». Lancez les deux dés. Si vous faites le total, frappez-vous le front en hurlant « que je suis con ! ». La procédure correcte est la suivante : transformez mentalement les petits points en chiffres, et placez celui des dizaines (le beau) devant celui des unités (le laid). Lisez le résultat comme si c'était un nombre normal. Par exemple, votre dé rouge fait « 3 » et votre dé bleu « 5 ». Le résultat à annoncer au MJ est « 35 » (et surtout pas « 8 »). Vous avez le droit de changer d'ordre entre vos dés des dizaines et des unités au cours du jeu. Enfin, vous avez le droit, tant que le MJ ne vous prend pas en flagrant délit, puisque cela revient à tricher. Il peut alors verser ce qui reste de boisson à bulles sur la fiche de votre personnage, ce qui semble juste.

* « d666 » Un symbole démoniaque se cache dans cette expression. Il est heureusement précédé du « d » de « Dieu », ce qui atténue ses pouvoirs déléterès (non, je ne voulais pas dire « de les terres », et oui, c'est un mot du dico). Procédez comme précédemment en jetant un dé de plus, qui doit être blanc. Le bô dé devient « dé des centaines », le pas-bô dé le « dé des dizaines » et le petit nouveau sera désigné sous le sobriquet de « dé des unités ». Les matheux auront déjà deviné la suite. Dans votre tête, après avoir jeté les trois dés, placez le résultat du petit nouveau derrière les deux autres, afin

LES QUESTIONS DE MOMO

On arrondit comment lors d'une division ?

Il n'y a pas d'arrondi. C'est-à-dire qu'on ignore simplement les fractions : trois divisé par deux fait un, dix divisé par trois fait trois, dix-neuf divisé par dix fait un, etc. Ils vécurent heureux et eurent beaucoup de divisions...

Évidemment, cette règle générale ne s'applique pas si une méthode d'arrondi est précisée dans le texte.

d'obtenir un nombre de trois chiffres (un peu comme un salaire de pigiste). Allez, un petit exemple pour la route : (attention, il y a un piège !) le blanc fait « 2 », le rouge fait « 6 », et le bleu « 3 ». Le résultat final est donc « 632 ». Ceux qui ont répondu « 263 » ou « 326 » sont tombés dans le piège et peuvent reprendre les explications depuis le début. Attention, il est important que le dé des unités soit blanc. Si vous n'avez pas de dé blanc, il ne vous reste plus qu'à frapper votre professeur de physique de cinq coups de couteau en brillant « je suis le prince des ténébères » et faire 10 ans de taule tout en donnant une mauvaise image au jeu de rôles. Alors, achetez-vous un putain de dé blanc !

* « d66+6 » C'est le jet le plus courant au cours du jeu. Il ressemble comme deux gouttes d'eau au précédent, puisqu'on lance trois dés, mais on ne lit pas le résultat comme un nombre à trois chiffres. On garde d'un côté le résultat des dés des centaines et des dizaines pour obtenir un nombre à deux chiffres (qu'on appelle simplement « résultat ») et d'autre part un nombre à un chiffre, qu'on appelle le RU (l'acronyme de « Résultat des Unités »). Cette façon très particulière de lancer les dés est principalement utilisée conjointement à la table Unique-Multiple, dont je vais vous parler pas plus tard que maintenant.

LA TABLE UNIQUE MULTIPLE

La TUM sert à résoudre les actions dont l'issue est incertaine, c'est-à-dire celles dont ni le bon sens, ni la nécessité dramatique n'indiquent clairement si elles doivent réussir ou échouer.

La table Unique Multiple, ou table UM, ou encore TUM, est la plus parfaite expression de l'infailibilité de Dieu. C'est le Grand Tout que les physiiciens cherchent bêtement à grands coups d'accélérateurs de particules hors de prix (et qui, d'ailleurs, chatouillent horriblement Dieu. Je ne sais pas pour vous, mais moi, je n'ai aucune envie d'être là le jour où Il se grattera). Bref, voilà donc cette charmante minette :

TABLE UNIQUE-MULTIPLE

absolue	-	-	-	-	-	0	0+	1	1+	2	2+	3	3+	4	4+	5	5+	6	6+
LN	x	11	12	13	15	21	23	26	33	36	43	46	53	55	61	63	64	65	66
relative	-4,5	-4	-3,5	-3	-2,5	-2	-1,5	-1	-0,5	0	+0,5	+1	+1,5	+2	+2,5	+3	+3,5	+4	+4,5



Comme vous pouvez le voir, elle est composée de trois lignes superposées. La première est appelée la ligne absolue et est utilisée pour les tests standards. La troisième est la ligne relative et l'on s'y réfère lors des tests opposés. Enfin, celle du milieu est la Litanie des Nombres ou LN, d'où le petit surnom de la table Unique Multiple : la belle Hélène. Enfin, on appelle les nombres de la LN des « seuils ». Le seuil noté « x » signifie que l'action est impossible, quel que soit le résultat des dés (ou presque, voir les sections l'Unique et Le chiffre de la bête).

Voyons maintenant toutes les petites complications qui font le piment de la vie et d'un bon système de jeu.

LE TEST STANDARD

Un test standard permet de déterminer si un personnage réussit ou non à utiliser l'un de ses traits (c'est-à-dire une caractéristique, un talent ou un pouvoir) pour une action de difficulté intermédiaire, qui, sans être simple, n'est pas non plus spécialement ardue. Un humain moyen (i.e. ayant un niveau de 2) a une chance sur deux de réussir un test standard. (Si le personnage agit contre une autre personne plutôt que par lui-même, on utilise alors un test opposé ou résisté).

Pour effectuer un test standard, on recherche sur la ligne absolue de la belle Hélène (c'est la première ligne) la colonne correspondant au niveau de la caractéristique, du talent ou du pouvoir à tester. La ligne LN de cette colonne donne le seuil de réussite. On peut alors lancer un $d66+6$. Si le résultat (c'est-à-dire la partie « $d66$ ») est inférieur (ou égal) au seuil, alors l'action est réussie. Sinon, le personnage se vautre comme une merde (proucht, ou parfois splatch suivant la teneur en fibres du repas de la veille).

Carpathes, un démon de Samigina, fouille l'appartement d'un archéologue à la recherche d'une relique que celui-ci avait découverte. Le maître de jeu lui demande de faire un test de Fouille. Son niveau est de 2+, ce qui correspond à un seuil de réussite de « 43 ». Le joueur de Carpathes obtient 132, c'est-à-dire un résultat de 13 et un RU de 2. Le résultat étant inférieur au seuil, l'action est une réussite.

Le RU (c'est-à-dire le résultat des unités, le dé blanc quoi ; si vous ne comprenez pas, c'est que vous avez sauté la section sur les dés ; ce qui n'est pas gentil pour l'auteur), le RU donc, indique l'ampleur de la réussite (ou de l'échec). Plus il est élevé, meilleure est la réussite et pire est l'échec. Vous trouverez plus de détails sur cette notion dans la section qui lui est consacrée.

LES QUESTIONS DE MIMO

Il n'y a pas de difficulté « moyenne » ?

Nom. Ce n'est pas un mot assez descriptif et passer directement de « facile » à « difficile » permet de mieux visualiser le sens de chaque catégorie. La difficulté la plus fréquemment utilisée au cours du jeu « en moyenne » est « difficile », car elle a l'avantage de laisser une chance d'échec à tous les niveaux de caractéristiques. (Oui, c'est un avantage). Si vous tenez à avoir une difficulté « moyenne », alors c'est celle-ci, mais le fait qu'elle s'appelle « difficile » est plus cohérent avec les chances de succès d'un humain « moyen », qui ne sont que de 50%.

ÉCHELLE DE DIFFICULTÉ

Toutes les actions ne correspondent pas au niveau de difficulté du test standard. Quelques-unes sont plus simples, mais, hélas pour les joueurs (et heureusement pour la tension dramatique), beaucoup sont aussi plus dures. La difficulté s'exprime par un nombre de colonnes de bonus ou de malus à appliquer sur la TUM. Une fois la colonne correspondant au niveau du trait trouvée, on applique le décalage lié à la difficulté pour déterminer le seuil de réussite de l'action. Si le niveau du personnage est supérieur à 6+, les colonnes de malus réduisent son niveau jusqu'à 6+ avant d'imposer des décalages de colonnes sur la TUM. (Rappelez-vous dans le chapitre précédent, je vous avais déjà dit que les rangs et les colonnes étaient interchangeables).

La difficulté d'une action est déterminée par le MJ, éventuellement au moyen des règles. La liste suivante décrit les différentes catégories de difficultés, y compris deux catégories spéciales (trivial et impossible), qui ne nécessitent pas de jet de dés sur la TUM.

Lors de l'estimation de la difficulté d'une action, son contexte est aussi important que sa nature même, et la même action peut avoir une difficulté très différente selon les conditions. Par exemple, l'opération de l'appendicite se fait habituellement dans une salle stérile, avec du temps, de l'équipement et des assistants. Tout cela fait que c'est au final une action facile (mais il faut tout de même un minimum en Médecine !). Par contre, la même opération en plein de champ de bataille avec un canif et un cure-dent devient très difficile ou pire.

Triviale. Les actions de difficulté triviale sont tellement simples qu'elles n'échouent quasiment jamais. Le seuil de réussite est toujours de « 66 ». Le MJ peut parfois faire faire des jets de difficulté triviale pour estimer la qualité d'une action, et seule la marge de réussite est alors importante. Cependant, un ange ou un démon a une chance d'échouer par grâce satanique ou divine, respectivement sur un 666 ou un 111.

Par exemple : monter à une échelle.

Facile (+4 colonnes). Un humain compétent et dans de bonnes conditions réussit très souvent une action facile. Cela devient automatique avec un niveau extraordinaire.

Par exemple : grimper à un arbre.

Difficile (—). Un humain moyen a une chance sur deux de réussir une action difficile. À moins d'un talent extraordinaire, même un être surnaturel peut rater une action difficile. (Le test standard est en fait un test difficile).

Par exemple : escalader une paroi relativement escarpée.

Très difficile (-4 colonnes). Les actions très difficiles restent à la portée des humains normaux, mais comme leur nom l'indique, elles ont de bonnes chances d'échouer.

Par exemple : escalader la tour Eiffel en moins de temps qu'il n'en faut pour se faire arrêter.

Incroyable (-8 colonnes). Il s'agit d'actions peu crédibles, mais qui sont cependant réalisables par un humain, bien que cela arrive très rarement. Même les créatures surnaturelles auront peu de chances de réussir.

Par exemple : escalader seul le mont Blanc.

Légendaire (-12 colonnes). Les simples humains n'ont véritablement aucune chance de réussir une action légendaire. Elles sont réservées aux créatures surnaturelles, et, même alors, restent extrêmement difficiles.

Par exemple : escalader l'Everest seul et sans équipement.

Impossible. Ces actions sont hors de portée même des créatures surnaturelles. Elles échouent systématiquement, mais le maître de jeu peut demander un jet pour avoir une marge d'échec. À l'opposé des actions triviales, un ange ou un démon peut réussir une action véritablement impossible, respectivement sur un « 111 » ou un « 666 ».

Par exemple : sauter jusqu'en haut de l'Everest.

Dans le bureau de l'archéologue, Carpathes trouve un coffre fermé par une serrure complexe. Le maître de jeu estime qu'il faut un test d'Intrusion très difficile pour la forcer. Le niveau d'Intrusion de Carpathes est de 2+, ce qui correspond habituellement à un seuil de « 43 ». Mais avec 4 colonnes de malus, il est réduit à un seuil de « 23 ».

Si Carpathes avait fait appel aux services d'un démon de Valefor ayant un niveau d'Intrusion de 8, celui-ci aurait eu un seuil de réussite de « 65 » (ce qui correspond à un niveau de 6, soit son niveau de 8 moins quatre rangs).

LES MODIFICATEURS

S'il estime que les catégories de difficultés ne sont pas assez précises, le maître de jeu peut infliger des malus ou accorder des bonus aux actions des personnages. Il peut se fonder sur le contexte de l'action, sur la qualité de la description du joueur, sur son envie de le voir réussir ou échouer ou encore sur son humeur du moment. Ces modificateurs sont exprimés en colonnes comme ceux des catégories de difficultés et ils s'y ajoutent.

Les modificateurs ont un bon moyen de récompenser un joueur pour ses idées ou son interprétation du personnage. Ils fournissent aussi au maître un bon moyen d'exprimer sa vision du monde et de l'ambiance qu'il souhaite donner à sa partie.

C5 se trouve en planque sur le toit d'un immeuble. Quand Justinienne, un ange, sort de l'hôtel, le joueur de C5 déclare qu'il s'accroche à un fil électrique et se laisse glisser pour traverser la rue et tomber directement sur son ennemie. Si le maître de jeu aime les ambiances cinématographiques et trouve ça cool, il peut lui accorder la surprise et un bonus de +3 sur sa première attaque. Si au contraire, il souhaite un jeu plus « réaliste », il peut lui demander un test d'Acrobatie avec un malus de -3 et déclarer que s'il rate, il tombe dans la rue et se blesse, tandis que même s'il réussit, il atterrit avec fracas, ce qui lui fait perdre tout espoir de surprise.

Les deux approches sont possibles, et aucune n'est plus valable que l'autre. Tout dépend de ce qui amuse le groupe et de la façon dont il perçoit le jeu.

LA RÈGLE D'OR DES DIX COLONNES

Une petite règle pour changer : un personnage qui cumule des modificateurs de plusieurs sources (action facile, modificateurs divers, pouvoirs, etc.) ne peut pas obtenir de cette façon plus de dix colonnes de bonus. Par contre, une source unique (le plus souvent un pouvoir) peut dépasser ce maximum et donner plus de dix colonnes de bonus.

LA MARGE DE RÉUSSITE (OU MR)

La marge de réussite permet d'estimer la qualité de la réussite d'une action (enfin, d'une action réussie uniquement, bien sûr). Elle est égale au RU (le résultat du dé blanc) plus le niveau du trait testé (on ne tient pas compte des « + »), mais quelques facteurs viennent compliquer l'affaire.

* Le niveau qu'on utilise prend en compte les décalages dus à la difficulté et aux modificateurs. (Par exemple, si C5 (Force 4) fait un test de Force avec +4 colonnes de bonus, sa MR est égale à son RU+6, comme s'il avait un niveau de 6. D'ailleurs, il a aussi fait son test sur la colonne 6, c'est dire. Rappelez-vous, les rangs et les colonnes, c'est pareil). En cas de gros malus, si le niveau modifié est négatif, on l'ignore et le RU est utilisé tel quel pour déterminer la marge de réussite.

* Si les deux dés du résultat sont identiques, on parle de « double » (ou de « résultat spécial »). Dans ce cas, le niveau de Chance/Foi est ajouté à la MR. (Attention, le dé des unités n'intervient pas dans la notion de double. Ni « 242 », ni « 422 » ne sont des résultats spéciaux, mais uniquement « 224 »).

* Si les trois dés du d66+6 sont identiques, on parle de « triple » (ou de « résultat critique »). La marge de réussite est alors augmentée de deux fois le niveau de Chance/Foi.

* Le personnage peut prendre des risques pour augmenter sa MR, au prix d'une chance de réussite inférieure. Cette règle sera expliquée dans la section suivante.

La marge de réussite peut s'interpréter de plusieurs façons. En combat, une marge de réussite élevée indique un coup plus difficile à éviter et plus meurtrier. Lors d'interactions sociales, la marge de réussite indique dans quelle mesure votre interlocuteur se range à votre avis. Lors d'une création, la marge de réussite jauge la beauté ou la qualité du résultat. Dans les cas où une action n'admet pas clairement de degré dans la réussite (par exemple, une escalade ou une fouille), la marge de réussite peut représenter le temps nécessaire pour réussir l'action.

Voici une petite table résumant mieux qu'un long discours ce que signifient les différentes valeurs de marge de réussite.

Justinième s'entraîne au tir sur cible. Le niveau de son talent Tir est de 5, le seuil est donc de « 63 ». Son joueur lance les dés et obtient 224. La marge de réussite est égale à la somme du RU (4), de son talent (5) et de sa Foi (3), puisqu'elle a obtenu un double, ce qui fait un total de 12, soit une réussite exceptionnelle. Le chaton vient de perdre un œil !

TABLE 3 : MARGE DE RÉUSSITE

MR	Résultat
1-3	Réussite faible. Pas de chocolat.
4-6	Réussite moyenne. Un caramél.
7-9	Réussite forte. Deux croissants et l'addition.
10 et plus	Réussite exceptionnelle. La serveuse vous cultube dans l'arrière-salle.

PRISE DE RISQUE

Un personnage peut décider d'entreprendre son action de façon plus flamboyante, plus efficace mais plus risquée, dans l'espoir d'obtenir un résultat plus probant que s'il avait agi prudemment. Les chances de succès de l'action sont alors réduites, mais en cas de réussite, la MR est augmentée.

Le personnage peut ainsi choisir de s'imposer un nombre de colonnes de décalage volontaire vers la gauche compris entre un et le niveau du trait qu'il teste (on ignore les « + »). S'il réussit, ce même nombre est ajouté à la MR de l'action. (Contrairement aux décalages liés à la difficulté ou au contexte, la prise de risque n'affecte pas le niveau du trait testé en ce qui concerne la MR).

Dee-Pee, un démon d'Andréalplust est sur le dance-floor d'une boîte de nuit, décidée à laisser une impression mémorable aux quelques mâles présents. Elle enchaîne quelques pas de danse aux-cieux et acrobatiques. Le maître de jeu lui demande d'effectuer un test standard de danse pour juger de son effet sur le public. Son niveau de danse est de 3+. Son seuil de réussite normal est donc de 53, mais elle peut prendre jusqu'à 3 colonnes de décalage volontaire, ce qu'elle fait. Son seuil de réussite n'est plus que de 36, mais si elle réussit, sa marge de réussite sera égale à son RU, plus 3 pour son niveau en danse, plus 3 grâce à sa prise de risque.

Si le niveau du trait est supérieur à 6+, les décalages volontaires de prise de risque doivent tout de même se faire à partir de la dernière colonne de droite de la table UM (c'est-à-dire un seuil de « 66 »). Cela permet de s'assurer que toute prise de risque entraîne une baisse des chances de réussites (et donc la possibilité d'un échec), même avec un niveau exceptionnel.

Le niveau d'Acrobatie de Carpathes est de 7, ce qui correspond à un seuil de « 66 » pour un test standard. S'il prend une colonne de prise de risque, ses chances baissent à « 65 ».

L'UNIQUE

Lorsque le joueur d'un ange ou un démon obtient « 111 » aux dés, son personnage attire l'attention de Dieu, qui intervient directement sur l'action en cours. Il aura tendance à favoriser les anges et à foutre les démons dans la merde, mais Dieu est un vieux farceur un peu gâteux, et tout est possible. D'ailleurs, le plus souvent, ce n'est pas la partie consciente de Dieu qui se déplace (il a autre chose à faire), mais plutôt

LES QUESTIONS DE MOMO

En faisant un jet opposé, on apprend le niveau de son adversaire ?

Oui, c'est effectivement un problème. Plusieurs solutions s'ouvrent au maître de jeu. Il peut annoncer la différence de niveau (ou directement le seuil de réussite) au joueur, qui lance alors lui-même le $d6^6$. Le maître de jeu peut aussi garder la différence secrète, mais faire tout de même lancer les dés au joueur. Il peut enfin garder toutes les infos pour lui, et lancer secrètement le $d6^6$. Les trois méthodes sont envisageables, chacune ayant ses avantages.

La première est la plus rapide, mais elle revient à donner aux joueurs le niveau de leurs adversaires. À ne faire que pour des PNJ peu importants, donc.

La deuxième permet aussi d'estimer le niveau de l'adversaire, tout en laissant au joueur un peu de contrôle sur le destin de son personnage. C'est un bon compromis, surtout quand le PJ a effectivement l'occasion d'estimer l'opposition (comme lors d'un bras de fer par exemple).

La troisième peut être un peu frustrante pour les joueurs, surtout si elle est utilisée trop souvent. Elle est cependant nécessaire quand les PJ ne peuvent pas mesurer la force qui s'oppose à eux, d'autant plus s'ils n'ont pas conscience de sa présence (par exemple, lorsqu'ils sont victimes d'un pouvoir mental).

Le mieux est de varier les trois solutions selon les besoins de la partie. Heureusement, le problème ne se pose pas pendant un combat, puisque les attaques ne sont pas résolues par des tests en opposition.

l'univers lui-même (qui est le corps de Dieu et une extension de Sa volonté). Cela tient donc plus d'une action réflexe que d'une sainte réflexion.

Les résultats exacts d'un « 111 » sont à la discrétion du MJ, et peuvent prendre la forme de coïncidences extraordinaires, de signes plus subtils ou de phénomènes surnaturels pas toujours discrets. Ce sera en tout cas spectaculaire, et souvent en rapport avec la religion d'une façon ou d'une autre. En tout cas, un « 111 » est une toujours une réussite pour les anges et un triple qui plus est (on ajoute donc le double du score de Foi à la MR). Bien que le dé des unités indique un « 1 », on considère que le RU est en fait égal à douze. Pour les démons, un « 111 » est toujours un échec de la pire espèce, là aussi avec un RU de douze.

LE NOMBRE DE LA BÊTE

De la même façon, un résultat de « 666 » attire l'attention de Satan ou du moins du mal suprême. Il favorisera ses serviteurs et mettra ceux du Bien dans l'embarras (doux euphémisme). Avec un « 666 », les démons réussissent toujours

TABLE 4 : CONSÉQUENCES D'UN ÉCHEC

RU	Résultat
1-3	Échec faible. Pas un pas de plus.
4-5	Échec fort. Le pied dans une chéride de mien.
6	Catastrophe. Le cul à terre,
(ou plus ?)	le coccyx en miettes.

leurs actions (avec un RU de huit, bien que le dé des unités indique un « 6 ») et les anges échouent toujours (là encore, avec un RU de huit).

LA MARGE D'ÉCHEC

En cas d'échec, on ne s'emmerde pas avec un calcul de marge. Le RU n'est en général pas modifié et il sert seul à estimer l'amplitude de l'échec.

LE TEST EN OPPOSITION

Le test en opposition permet de résoudre les conflits entre deux personnages. Les chances de succès lors d'un test contre une opposition égale à son niveau sont de 50%.

Pour effectuer un test en opposition, on calcule la différence entre le niveau du trait du personnage et le niveau du trait opposé d'un PNJ (que le maître de jeu trouve dans ses fiches ou qu'il invente au passage tout en faisant semblant de compulsurer ses notes). Sauf erreur, le résultat est positif si le PJ est plus fort que le PNJ. (Les « + » comptent pour 0,5). On cherche alors cette différence sur la ligne relative de la belle Hélène (c'est la troisième) et la ligne du dessus indique le seuil de réussite de l'action.

Si la différence entre les deux niveaux est égale à 5 ou plus, on « bloque » sur les extrémités de la table, sauf autre effet. (Cela donne soit un échec, soit une réussite quasi-automatique).

C5 (Force 4) a été défait au bras de fer contre un humain plutôt costaud (Force 3). C'est un test opposé et la colonne à utiliser est celle qui indique « +1 » sur la ligne relative. Le seuil de réussite est donc de « 46 ». Le joueur de C5 lance ses dés et obtient 145. C'est un succès, et il remporte le bras de fer

Si la plupart des tests opposés se font sur la même caractéristique ou le même talent pour les deux protagonistes, c'est loin d'être une règle générale. On peut, par exemple, opposer un talent à une caractéristique (comme Discrétion contre Perception, Séduction contre Volonté ou Voter à droite contre Humanisme).

Lors d'un conflit entre personnages, le RU sert à déterminer à la fois la MR du vainqueur et la marge d'échec du perdant. Les doubles et les triples jouent normalement, mais avantagent uniquement le gagnant. Le nombre de la bête et l'unique fonctionnement normalement, à moins d'un conflit entre deux alignés du même camp. Grâce à Dieu (ou Dominique plutôt pour cette fois), ce genre de conflit n'est heureusement jamais censé arriver entre anges. Entre démons, par contre... D'ailleurs, même entre anges parfois...

Max est dans de sales draps. Il a été surpris par la police dans une voiture qui n'est pas la sienne, et un ange, Marie-Charlotte, accompagne les flics. Heureusement pour lui, ces derniers n'ont pas l'air aware. Il tente de convaincre l'officier que la caisse appartient à un ami, et qu'il doit le laisser partir. Marie-Charlotte conseille d'emmener le voleur au poste. Le niveau de Max en Discussion est de 4, celui

de Marie-Charlotte est de 6. La différence est de -2 en défaveur de Max et le seuil de réussite est de « 21 ». Le joueur lance le $d66+6$ et obtient 354, un échec. Oups.

Les deux participants à un test opposé peuvent choisir de prendre des risques, comme pour un test standard. Cependant dans le cas du PNJ (qui ne lance pas les dés), sa prise de risque donne des colonnes de bonus au test du personnage (plutôt que de modifier son propre jet de dé — puisque celui-ci n'existe pas).

LE TEST RESISTE

Le test résisté est une variante du test opposé qui sert surtout en combat, où il représente une attaque et une défense. Dans un test résisté, le défenseur cherche à empêcher son adversaire de réussir son action plutôt qu'à obtenir quelque chose lui-même. Le test résisté est plus long à jouer que les deux précédents et pour les cas les plus courants un test opposé est sans doute préférable. Le maître de jeu peut l'utiliser quand il veut ajouter de la tension à une action.

L'attaquant et le défenseur font chacun un test standard (soit avec le même trait, soit avec un trait différent). Ensuite, plusieurs cas peuvent se produire :

- * L'attaquant rate son test : l'action est un échec (logique !). Il n'avait pas besoin de son adversaire pour louper son coup tout seul comme un grand.

- * L'attaquant réussit son test et le défenseur le rate : l'action est une réussite totale. La MR est appliquée normalement. Le défenseur n'a pas réussi à entraver l'action de son rival.

- * Les deux réussissent leur test : si la MR du défenseur est supérieure à celle de l'attaquant, l'action est un échec. Sinon, l'action réussit partiellement, c'est-à-dire que la MR finale est égale à la MR de l'attaquant moins la MR du défenseur. (On peut ainsi avoir une MR nulle, ce qui dénote une réussite limitée).

Bien qu'on parle d'attaquant et de défenseur, le test résisté peut s'appliquer à d'autres moments que le combat.

Max tente de pénétrer dans le réseau informatique d'une entreprise liée aux forces du bien. Le maître de jeu décide de le jouer comme un test d'Informatique résisté par les mesures de protection du site. Le niveau d'Informatique de Max est de 6 et le maître de jeu estime la protection du site à 8. Le seuil de Max est de « 65 » et il obtient 236. Sa marge de réussite est de 6 (RU) plus 6 (niveau), soit 12. Le seuil de la protection est de « 66 » et le MJ obtient 511, pour une MR de 1 (RU) plus 8 (niveau), soit 9. L'action est une réussite partielle, et la MR finale de Max est de 12 moins 9, soit 3, ce qui correspond à une réussite faible.

L'attaquant comme le défenseur peuvent prendre des risques lors d'un test résisté afin d'augmenter leur marge de réussite, comme lors d'un test standard.

LES CARACTERISTIQUES

FORCE (OU FOI)

Malgré son nom très spécifique, la Force représente non seulement la puissance physique (le tonus musculaire), mais aussi la vitesse, la détente, l'endurance, la résistance aux coups et la brutalité en combat. La Force permet de faire mal en frappant ses adversaires et de résister aux coups reçus.

QUELQUES APPLICATIONS DE LA FORCE

Soulever des trucs. Consultez la table page 32 pour connaître le poids qu'un personnage peut soulever et transporter » selon sa Force. Cette expression signifie qu'il tient l'objet des deux mains, éventuellement sur le dos, et qu'il est capable de marcher (mais pas de courir). Il faut évidemment que l'objet transportable soit d'une taille raisonnable, qu'il offre des prises, etc. On peut soulever un poids deux fois plus important, mais sans être capable de se déplacer (ou très peu, ou en tout cas pas très longtemps).

Casser des trucs. Pour enfoncer des portes, briser des armes et toutes ces sortes de choses, on fait un test de Force dont la difficulté dépend de la solidité de l'objet. Cette valeur est très délicate à mesurer et elle doit prendre en compte non seulement la matière elle-même, mais aussi l'épaisseur de l'objet, sa construction et surtout les moyens employés pour le détruire. Le mieux est que le MJ la pipote en fonction des besoins de son scénario, mais il pourra toujours s'aider des valeurs de la Table 6 : solidité des objets.

Dans le même ordre d'idées, déraciner un arbre est une action entre très difficile et légendaire selon la taille de l'arbre. Se servir d'un tronc comme arme est généralement impossible, sauf si on se contente de le lancer sur ses adversaires.

Projeter des trucs. (Les notions évoquées ici, comme la précision, la puissance et les portées, sont originaires de la section combat qui se trouve un peu plus loin). Pour lancer un objet, il faut déjà pouvoir le porter (duh !). Un personnage peut lancer à bout portant un objet dont le poids correspond à son maximum (voir deux tables plus haut). Cela revient en gros à le laisser tomber, ce qui est on s'en doute très peu précis (précision -8). Un objet pouvant être porté avec un niveau de force de moins peut être lancé à portée très courte. Il y a toujours un malus au tir, mais il est moins important (précision -6). Un objet dont le poids correspond à deux niveaux de force de moins que celle du lanceur peut être projeté à portée courte avec une précision de -4 (en général). Si un objet (pierre, dague, etc.) apparaît sur la table 23 des armes à distance, elle prend le pas sur cette règle.

La puissance d'un objet dépend de son poids, selon la Table 7 : puissance des objets lancés. Ces valeurs considèrent que la victime n'est pas complètement écrasée sous une



TABLE 5 : LA FORCE

Niveau	Description
0	Enfant ou vieillard, peut soulever et transporter plus de 2 kg.
1	Humain sédentaire travaillant dans un bureau ou passant ses journées sur le net ou à jouer aux jeux de rôles, peut soulever et transporter plus de 10 kg.
2	Humain en bonne forme, peut soulever et transporter à peu près 50 kg.
3	Athlète de haut niveau ou autre personne au métier physique (de déménageur à gros bras pour la pègre), peut soulever et transporter plus de 100 kg.
4	Peut soulever et transporter à peu près 500 kg ou se battre à mains nues avec un ours (et survivre pour s'en vanter).
5	Peut soulever et transporter à peu près une tonne ou rattraper un cheval à la course.
6	Peut soulever et transporter à peu près deux tonnes, lancer une twingo sur quelques mètres ou faire un croche-pattes à un éléphant.
7	Peut soulever et transporter à peu près cinq tonnes (par exemple, un éléphant mâle).
8	Peut soulever et transporter à peu près vingt tonnes (par exemple, un conteneur de six mètres de long).
9	Peut soulever et transporter à peu près cent tonnes (par exemple, un concorde à vide).

TABLE 6 : SOLIDITÉ DES OBJETS

Objet	Difficulté
Papier, pare-brise (en disposant d'un objet contondant)	Triviale
Bout de bois, fourchette	Facile
Porte intérieure, barre de fer, pare-brise (à mains nues)	Difficile
Porte extérieure solide, gros bloc de glace (sans pic)	Très difficile
Mur, arme à feu (à mains nues)	Incroyable
Fortification, gros bloc de pierre	Légendaire

TABLE 7 : PUISSANCE DES OBJETS LANCÉS

Poids de l'objet lancé (approximatif)	Puissance
2 kg	-8
10 kg	-4
50 kg	-2
100 kg	+0
500 kg	+2
1 tonne	+4
2 tonnes	+6
5 tonnes	+8
20 tonnes	+12, Attaque de zone (très courte)
100 tonnes	+16, Attaque de zone (courte)

Les dégâts provoqués par les objets mous ont le défaut non-létal (comme des attaques à mains nues).



surface plane, mais qu'elle reçoit seulement un coup et que l'objet va se poser ailleurs (sinon, les dégâts seraient encore plus élevés).

Si l'objet lancé est une personne, elle va se faire mal en arrivant sur le sol ou sur une victime innocente (ou pas). Elle peut faire un test simple d'Acrobatie pour se rétablir avant l'atterrissage. Si elle le rate, elle subit une attaque (de puissance +0 et qui possède le défaut non-létal si le personnage chute sur quelque chose de mou, comme Ophélie Winter). Évidemment, avant de lancer quelqu'un, il faut déjà l'attraper et le maîtriser, et pour cela consultez la section Corps à corps de ce chapitre.

Endurer des trucs. La caractéristique Force représente aussi l'endurance. Elle permet par exemple de quantifier le temps qu'un personnage peut passer en apnée tout en restant actif. Le temps de base est de une minute pour un humain normal (niveau 2) et il double à chaque augmentation de niveau (deux minutes au niveau 3, quatre au niveau 4, huit au niveau 5, un quart d'heure au niveau 6 et ainsi de suite). Après cela, le personnage subit une blessure fatale (voir l'inévitable section combat) qui entraîne généralement assez rapidement la mort, selon le milieu dans lequel il se trouve.

La Force mesure de même le temps que l'on peut passer sans boire ou sans manger avant de subir des blessures. Le temps de base est de 1 journée sans boire ou 4 jours sans manger, mais en buvant. Il est ajusté selon la Force comme dans le paragraphe précédent. Après une période de jeûne égal au temps de latence on subit une blessure légère, après une deuxième cela devient une blessure grave, puis une blessure fatale après trois périodes et enfin la mort après quatre périodes de jeûne.

Le froid et la chaleur excessifs fonctionnent de la même façon que le jeûne (un personnage sans protection est blessé au bout d'un certain temps de latence), si ce n'est qu'à partir d'un certain niveau de Force, les conditions climatiques terrestres ne sont plus assez rigoureuses pour affecter le personnage. Pour le désert, le temps de latence est d'une journée et un personnage ayant un niveau de Force de 5 est insensible à la chaleur. Pour les régions arctiques, le temps n'est que de 4 heures et la Force nécessaire est de 6. Ce sont bien sûr des moyennes à ajuster selon l'endroit exact et les conditions dans lesquelles on se trouve. (Là encore, le temps de base est modifié selon la Force).

AGILITE (OU AG)

L'Agilité représente la finesse du contrôle psychomoteur. C'est bien dit, non ? En termes plus prosaïques, mais aussi plus clairs, cela veut dire : la souplesse, la coordination, le jeu de jambes, les réflexes, et ainsi de suite. L'agilité est la caractéristique prépondérante en combat au contact.

PERCEPTION (OU PE)

La Perception rassemble l'ensemble des cinq sens conventionnels, ainsi que le fameux sixième sens et les non moins fameux sens de l'orientation et de l'observation. Elle permet de fouiller un lieu, de trouver des indices et d'éviter de se

TABLE 8 : L'AGILITÉ

Niveau	Description
0	Vieillard.
1	Humain tout rouillé, du genre à ne pas pouvoir sauter plus de trente centimètres.
2	Humain assez souple pour toucher ses orteils du bout des doigts (debout et les jambes tendues, sinon, ça ne compte pas).
3	Danseur, contorsionniste, acrobate.
4	Peut courir sur une corde tendue, complètement ambidextre.
5	Peut faire un double salto arrière sans élan et, comme un chat, se laver <i>partout</i> avec la langue (beuark).
6	Peut parer des balles d'armes à feu (mais il risque de se faire mal aux mains).

TABLE 9 : LA PERCEPTION

Niveau	Description
0	Aveugle. (Pardon, malvoyant).
- 1	Humain myope, un peu sourd et globalement pas très observateur. Complètement nul à la pêche aux canards.
2	Humain normalement équipé et attentif.
3	Artiste, contrôleur aérien ou sniper.
4	Peut voir et entendre quatre fois mieux et plus loin qu'un humain normal, voit probablement assez bien dans la pénombre.
5	Peut voir et entendre huit fois mieux et plus loin qu'un humain normal, sensible aux variations fines de la température, odorat aussi développé qu'un chien de chasse, retrouve instinctivement le nord comme un pigeon.
6	Peut voir et entendre seize fois mieux et plus loin qu'un humain normal, voit dans le noir et à travers le brouillard, sensible aux variations du champ magnétique, peut (avec un peu d'entraînement et grossièrement) se repérer par écholocation.

TABLE 10 : LES DISTANCES DE PERCEPTION

Portée	Distance	Portée de base pour ...
Combat	moins de 2 m	—
Très courte	2 m — 4 m	... l'odorat
Courte	4 m — 10 m	... l'ouïe
Moyenne	10 m — 20 m	... la vue
Longue	20 m — 100 m	—
Extrême	100 m — maximum de 1 kilomètre x niveau de Perception	—

TABLE 11 : QUALITÉ DE PERCEPTION

Niveau de Perception effectif	Vue	Ouïe	Odorat
0	voit de vagues silhouettes	bruit assourdissant, arme à feu	odeurs très fortes
1	lit un panneau d'autoroute	hurlements	odeurs fortes
2	reconnaît quelqu'un	cris, combat	femme excessivement parfumée
3	lit le nom d'une rue	paroles	femme légèrement parfumée
4	distingue la couleur des yeux	chuchotements, bruit de pas	homme légèrement en sueur
5	lit un livre	bruit ténu	humain normal
6	repère une aiguille	battement de paupière	reconnaît quelqu'un

perdre. La Perception est aussi essentielle pour la précision des attaques à distance, du jet de pierre aux rafales d'UZI en passant par le cracher de flammes.

QUELQUES APPLICATIONS DE LA PERCEPTION

Les règles suivantes ne doivent pas être utilisées à tout bout de champ. Leur seul but est de fixer le sens d'une Perception élevée, c'est tout.

La qualité de la perception dépend de nombreux facteurs. Chacun modifie le niveau de Perception d'un personnage pour donner un niveau effectif, qui détermine le niveau de détail et de précision que celui-ci peut obtenir.

La distance. C'est souvent le facteur déterminant. Pour chaque catégorie au-dessus de la portée de base du sens utilisé, la Perception est réduite de deux rangs. Inversement, pour chaque catégorie en deçà de la portée de base, la Perception est augmentée de deux rangs.

Les conditions climatiques. La qualité de l'air est très importante pour la vue : le brouillard étouffe les sons et le vent chasse les odeurs. Si les conditions sont mauvaises, le niveau de Perception est réduit d'un rang (ou plus à la discrétion du MJ). En cas de brouillard, la portée de base de la vue devient courte (ou très courte en cas de brouillard épais) et le niveau de Perception diminue de deux rangs.

L'éclairage. Un autre point critique pour la vue ! Dans des conditions d'éclairage réduit (une nuit de pleine lune sans un nuage dans le ciel ou dans une rue bordée de lampadaires), la portée de base de la vue devient très courte. Dans des conditions d'éclairage faible (une nuit sans lune ou dans un bâtiment uniquement éclairé par les lampes de la rue), la portée est aussi très courte, mais en plus le niveau de Perception est réduit de deux rangs. S'il n'y a pas du tout de lumière (dans une caverne), la vue est tout simplement inutilisable.

Le résultat. Le niveau effectif détermine la qualité de la perception. Il peut être utilisé pour des tests standards ou opposés à la discrétion du MJ. La Table 11 : qualité de perception donne quelques indications de ce qui peut être perçu.

VOLONTÉ OU VO :

La Volonté représente la puissance et la résistance mentales. Elle sert en défense contre les pouvoirs mentaux, même pour les êtres ordinaires. Elle permet aussi de résister à

TABLE 12 : LA VOLONTÉ

Niveau	Description
0	Membre d'une secte.
1	Humain affaibli en permanence devant TF1, prêt à gober tout ce qu'il entend et ayant autant de courage qu'une courgette.
2	Humain ayant un caractère assez fort.
3	Intellectuel sûr de lui et de ses idées, ou mystique fort de ses croyances.
4	Peut ignorer tous les besoins corporels, implacable une fois lancé sur une idée.
5	Peut se concentrer sur sa tâche quelles que soient les conditions extérieures (par exemple, calculer la racine quatrième d'un nombre alors qu'il est en chiton libre et enflammé).
6	Permet à un démo de mettre la main dans de l'eau bénite sans grincer des dents, ou à un ange d'assister à une soirée pyjama chez des tops models sans faillir.

la peur, la torture ou l'intimidation, et elle mesure la conviction du personnage envers ses idéaux. Attention, la volonté n'est pas l'intelligence.

PRESENCE (OU PR)

La Présence peut venir de la beauté physique, mais aussi de l'élégance, de l'autorité naturelle ou de l'aura charismatique qui entoure certaines personnes (d'autant plus pour les créatures surnaturelles). La Présence influe sur toutes les interactions sociales.

CHANCE (OU CH)/ FOI (OU FOI)

Cette caractéristique double représente la force d'âme, dans un sens tout à fait littéral. (Rappelons que l'âme existe et qu'elle partage certaines propriétés avec l'énergie et la matière, tout en existant en dehors de l'univers matériel étudié par la science. Ce qui permet globalement aux auteurs et aux maîtres de jeu de raconter n'importe quoi à son sujet). La Chance/Foi permet de résister aux attaques spirituelles.

TABLE 13 : LA PRÉSENCE

Niveau	Description
0	Autiste.
1	Réaliste moyen (mais non, je déconne ... ho là là).
2	Les gens qu'on rencontre habituellement en se promenant dans la rue, ni beaux, ni laids.
3	Acteur, mannequin, reine de beauté.
4	Fait tourner toutes les têtes, paraît toujours bien vêtu, même en haillons, pourrait facilement briser plusieurs cœurs par jour.
5	Donne l'impression d'être familier lors de la première rencontre, inspire naturellement la confiance et la confiance, fait exploser les ventes de n'importe quel ouvrage sur lequel il est en couverture.
6	Peut représenter l'idéal des canons de la beauté (au point que sa morphologie ne sera probablement plus tout à fait humaine : pour une femme moderne, les jambes seront trop longues, la taille trop fine, etc.), affecte profondément les personnes à qui il parle, impose ses avis sans peine.

Plus une âme est « dense », plus elle déforme l'univers autour d'elle, au point de le faire « pencher » en sa faveur. C'est ce qui explique l'aspect Chance de cette caractéristique : le bonus lors des résultats spéciaux ou critiques (voir La marge de réussite au début de ce chapitre).

La Foi est la version alignée de la Chance. Les anges ont la Foi en Dieu, et les démons en Satan. Malgré son nom, la Foi n'implique pas forcément une piété extraordinaire, mais simplement une appartenance aux forces du bien ou du mal. (Même un ange sceptique vis-à-vis du Grand Jeu peut avoir une Foi élevée). La Foi fonctionne comme la Chance, mais elle a aussi d'autres effets, notamment pour les invocations de supérieur (voir le chapitre 4) ou le traitement post-mortem (voir la section La vie, la mort et l'au-delà plus loin dans ce chapitre).

Quelques humains peuvent eux aussi posséder la vraie foi. C'est le cas des soldats de Dieu par exemple. C'est cependant très rare et croire au bon Dieu et aller à la messe tous les dimanches est loin d'être suffisant.

QUELQUES APPLICATIONS DE LA CHANCE/FOI

La Chance/Foi mesure la puissance de l'âme et son affinité avec le fluide mystique (ce qu'on appelle parfois « la soupe primitive ») qui compose le corps de Dieu (c'est-à-dire l'univers). Ce fluide céleste coexiste avec la matière et les énergies plus cartésiennes, tout en leur étant supérieur. Quand la Bible dit que Dieu a créé les hommes à son image, elle ne parle évidemment pas de l'apparence physique (Dieu est devenu un vieillard barbu sur le tard), mais bien de ce fluide qu'ils ont en commun, et que nous appelons l'âme.

Les différentes marches sont plus ou moins concrètes. On dit de celles où l'âme prime sur la matière qu'elles sont éthérées. C'est le cas du paradis, de l'enfer, et plus encore du

TABLE 14 : LA CHANCE/FOI

Niveau	Description
0	Animal.
1	Humain malchanceux. Permet de créer un avatar sur une marche éthérée comme celle des rêves et des cauchemars ou au purgatoire.
2	Humain moyen. Niveau minimal pour un ange ou un démon. Permet de créer un avatar sur une marche peu matérielle comme le paradis ou l'enfer.
3	Mystique, joueur professionnel, sorcier. Niveau minimal pour passer grade 2.
4	Sorcier expérimenté, saint.
5	Niveau minimal pour passer grade 3.
6	Angé pur ou démon impur.
7	Permet créer un avatar sur une marche matérielle, comme la terre (c'est cependant interdit par le Grand Jeu à tous autres que les archanges et les princes-démons).

purgatoire ou de la marche des Rêves et des Cauchemars. Sur terre par contre, la matière est plus indépendante, et on dit de cette marche qu'elle est « matérielle » ou « dense ».

L'âme d'un humain, d'un ange ou d'un démon peut avoir trois états différents suivant les circonstances, sa puissance (le niveau de la caractéristique Chance/Foi) et la densité de la marche sur laquelle elle se trouve.

* Elle peut être liée à un corps physique « naturel ». C'est le cas des humains, ainsi que des anges et démons lorsqu'ils sont incarnés sur terre. Ces derniers ne peuvent choisir de quitter leur corps d'accueil, même temporairement. (Il leur est donc impossible de se créer un avatar). Les simples anges et démons ne sont jamais envoyés tels quels sur Terre, ils sont toujours prisonniers d'un corps physique. De plus, même si l'un d'eux réussissait à s'en libérer, son âme serait aussitôt renvoyée au paradis ou en enfer.

* Si sa puissance est supérieure (ou égale) à la densité de la marche, elle peut se créer un avatar. Un avatar est un corps artificiel, fabriqué en manipulant la matière de la marche. Les avatars sont en quelque sorte le vrai corps des anges et des démons, bien que la plupart d'entre eux ne puissent le manifester qu'au paradis ou en enfer.

* Elle peut être libre. C'est le cas d'un humain lorsqu'il meurt et perd le lien avec son corps physique, mais qu'il n'a pas la puissance nécessaire pour se créer un avatar. Les âmes libres ont tendance à être aspirées vers une marche suffisamment éthérée pour les accueillir (généralement, le purgatoire pour les humains et le paradis ou l'enfer pour les anges et les démons, respectivement), mais il arrive aussi qu'elles restent « coincées » sur terre ou qu'elles soient escamotées vers une marche intermédiaire.





LES TALENTS

Voici une description succincte des différents talents disponibles pour les personnages d'IN NOMINE SATANIS et MAGNA VERITAS.

Acrobatie | Agilité, inné | secondaire, générique

On utilise ce talent pour sauter par-dessus une haie, pour marcher sur les mains, pour avancer sur une corde tendue ou pour courir avec aisance et décontraction sur les toits de Paris. Il permet aussi de grimper aux murs, aux cordes ou aux arbres.

Aisance sociale | Présence, inné | secondaire, générique

Ce talent sert à avoir l'air cool en boîte et à savoir quoi dire pour ne pas passer pour un idiot lors d'un dîner en ville. Cela permet d'être à l'aise et inclut des notions d'étiquette.

Art | Présence, acquis | secondaire, spécifique

Chaque forme d'art est une spécialité différente. On distingue globalement deux catégories d'art : les représentations (chant, danse, etc.) et les créatifs (dessin, sculpture, écriture, etc.).

Athlétisme | Force, inné | secondaire, générique

Le talent Athlétisme regroupe toutes les formes de sports et évalue la condition physique générale du personnage.

Il sert pour la course, la nage et l'escalade. (Notez que Survie peut aussi servir pour la nage et Acrobatie pour l'escalade).

Baratin | Présence, inné | principal, générique

Ce talent très utile permet de mentir et d'embobiner. Il est utilisé pour avoir l'air crédible alors qu'on ment, pour imiter le comportement de quelqu'un d'autre (en complément d'un déguisement) ou pour ... baratiner en assomant de paroles et d'arguments sans fondements. Il sert aussi lors des marchandages.

Combat | Agilité, inné | principal, spécifique

Le talent Combat est utilisé lors d'affrontements à l'aide d'armes de contact. Chaque spécialité de Combat représente une famille entière d'armes (couteaux, épées, haches, contondants, faux, fléaux, etc.). Vous trouverez de nombreux détails sur la façon d'abimer votre prochain dans la suite de ce chapitre.

Conduite | Agilité, acquis | secondaire, générique

Ce talent permet de conduire n'importe quel véhicule terrestre (voitures, motos, camions, tanks). On n'effectue des tests de Conduite que pour faire des cascades, pour échapper à un accident ou lors d'une poursuite.

Contorsionnisme | *Agilité, acquis* | *exotique* (Christophe, Janus, Kobal, Valefor), *générique*

Ce talent exotique permet de se déboîter volontairement les articulations afin de passer dans des interstices étroits.

Corps à corps | *Agilité, inné* | *principal, générique*

On utilise ce talent lors de combats au corps à corps, qu'ils soient à coups de poing, de cornes ou de prises de catch.

Culture générale | *aucune, acquis* | *secondaire, spécifique*

Grâce à Culture générale, un personnage peut obtenir une connaissance sur un domaine plus ou moins restreint, comme l'économie ou l'histoire des chevaliers-paysans du lac de Paladru en l'an mil. Plus un domaine est pointu, plus les données sont précises.

Défense | *Agilité, inné* | *principal, générique*

Ce talent permet de se défendre en combat ou contre des tirs. Conseillé par l'association des PJ qui aiment rester en vie !

Discrétion | *Agilité, inné* | *principal, générique*

Ce talent permet de passer inaperçu et de ne pas faire de bruit. En cas d'échec, les gardes alentours ont droit à un test de Perception pour détecter le personnage.

Discussion | *Volonté, inné* | *principal, générique*

La Discussion permet de faire changer une personne d'avis au cours d'une longue discussion argumentée. Ce talent représente aussi l'éloquence face à une foule, que ce soit pour un discours ou pour la disperser.

Enquête | *Chance/Foi, inné* | *principal, générique*

Ce talent permet de mener une enquête, d'obtenir des indices et des témoignages utiles et fiables. Son utilisation ne doit pas remplacer l'interprétation du joueur, mais elle permet de déterminer rapidement le résultat d'une enquête quand le maître de jeu sait que l'intérêt de son scénario n'est pas là et qu'il veut éviter toute une série de jets de Fouille et de Baratin ou d'avoir à trouver un nom et une personnalité pour tous les voisins de l'immeuble.

Fouille | *Perception, inné* | *principal, générique*

Permet de passer une pièce au peigne fin et d'avoir une chance de dénicher un truc intéressant, comme l'adresse du Grand Méchant au dos d'une carte Pokémon.

Hobby | *aucune, acquis* | *secondaire, multiple*

Un hobby c'est un truc qui ne sert à rien, mais qu'on met quand même à la fin d'un CV ou d'une feuille de perso. Le Hobby (pêche aux moules) n'est d'aucune utilité en boîte.

Humour | *aucune, acquis* | *exotique* (Christophe, Haagenti, Kobal), *générique*

Ha ha hé. L'humour, c'est quand c'est drôle. Raconter des blagues, ça fait rire. En dehors de son utilité lors d'une soirée fondue entre copains et sur la scène de l'Olympia, ce talent peut aussi servir à dédramatiser une situation (et donc

permettre un nouveau test de résistance contre la peur) ou à déconcentrer un adversaire en combat. Un test d'Humour résisté par la Volonté de la cible permet de la prendre par surprise si le combat n'est pas engagé ou de bénéficier d'un bonus de +2 colonnes sur une attaque (ceci ne marche qu'une fois par combat). Le bonus peut être dû au rire, à l'énerverment ou à la déconcentration. (Pourquoi croyez-vous que Spiderman dise tant de bêtises en se battant ?)

Hypnotisme | *Volonté, acquis* | *exotique* (Joseph, Walther, Abalam, Nog, Scox), *générique*

L'Hypnotisme ne fonctionne que sur des personnes consentantes. Je le répète (c'est la base de la pédagogie), l'Hypnotisme ne fonctionne que sur des personnes consentantes ! À vous maintenant : dites-le à voix haute avec moi : « L'Hypnotisme ne fonctionne que sur des personnes consentantes ». Bien. Chantez-le maintenant. Comment ça, on vous regarde bizarrement dans le métro ? Pff, décidément, l'Hypnotisme ne fonctionne que sur des personnes consentantes...

Donc, l'Hypnotisme (qui ne fonctionne ... ah, je l'ai déjà dit ?) permet de faire revenir des souvenirs enfouis à la surface ou d'aider à soigner des dommages mentaux (mais pas mieux qu'un psychiatre humain ne pourrait le faire, c'est donc sans effet sur des folies surnaturelles).

Informatique | *aucune, acquis* | *secondaire, générique*

Vous savez, j'ai fait plusieurs années d'études en Informatique, et il y a bien un truc qui m'énerve dans les jeux de rôles (et dans les films), c'est l'aspect magique de l'Informatique. Reality check : même avec l'avènement d'Internet, un ordinateur ne peut pas servir d'Oracle divin pour obtenir n'importe quelle information. La plupart des ordinateurs contenant des informations vraiment importantes ne sont reliés à aucun réseau et la plupart des informations que vous pouvez rechercher ne sont probablement même pas sur un ordinateur où que ce soit sur terre !

Ceci étant dit, si le maître de jeu a besoin d'un moyen *deus ex machin*-esque pour donner des indices aux personnages, qu'il n'hésite pas. Reste que ce talent ne sert en fait qu'à utiliser un ordinateur et à avoir des bases de navigation et d'utilisation de programmes. Les tâches les plus complexes dépendent des talents Science (Algorithmique) et Technique (Programmation).

Intimidation | *Force, inné* | *secondaire, générique*

Je ne vais pas vous refaire le coup de l'hypnotisme, mais une chose est très importante pour ce talent : il ne fonctionne que sur les PNJ ! Un test réussi d'Intimidation permet de réduire la combativité d'un adversaire hostile (mais qui n'est pas déjà en train d'attaquer) ou d'augmenter les chances de reddition d'un adversaire qui est en train de perdre. (Tout cela étant à la discrétion du MJ).

Il existe cependant une application d'Intimidation efficace sur les PJ comme sur les PNJ. En combat, un personnage peut tenter d'intimider un adversaire avec une attaque particulièrement impressionnante. Si l'attaque et un test

d'intimidation résisté par la Volonté de l'adversaire réussissent, il subit un malus de -4 à sa prochaine attaque contre le personnage.

Intrusion | aucune, acquis | principal, générique

Ce talent permet de forcer les systèmes de sécurité, depuis les simples serrures jusqu'aux codes électroniques. Il permet aussi de saboter une alarme, de crocheter une serrure ou de faire démarquer une voiture dont on n'est pas le légitime propriétaire.

Jeu | aucune, acquis | exotique (Asmodée), générique

Ce talent permet deux choses : connaître les stratégies gagnantes aux jeux où elles existent et savoir tricher aux jeux de hasard. Il permet également de repérer les autres tricheurs.

Kama sutra | aucune, acquis | exotique (Andrealphus), générique

Je vais faire court, puisque la taille n'a censément pas d'importance. Ce talent permet de donner du plaisir à son partenaire lors d'un rapport sexuel. Il est exotique, hélas.

Langage animal | Perception, acquis | exotique (Jordi, Novalis, Cayn), générique

Non, non, non, vous ne pouvez pas parler avec les animaux comme Cheetah avec Tarzan (à moins que ce soit le contraire). Par contre, ce talent permet d'analyser le langage corporel d'un animal et de prévoir ses intentions (fuite, attaque) ou ses « sentiments » (faim, peur, etc.). Le personnage sait aussi comment se conduire pour ne pas effrayer ou provoquer un animal (« ne le regarde pas dans les yeux ! »).

Langues | spécial, acquis | secondaire, multiple

Le personnage est très doué pour lécher les timbres (entre autres ?). Mais, non je déconne (lécher dépend en fait de Kama Sutra !). Chaque langue doit être apprise indépendamment, et elles n'ont pas de niveau (on la parle ou pas, et basta !).

Ce talent permet aussi d'apprendre la langue des signes des sourds-muets, l'argot des voleurs ou les signaux de bataille utilisés par les commandos pour se comprendre à distance.

Médecine | aucune, acquis | principal, générique

Ce talent permet de porter une blouse blanche et un stéthoscope. Accessoirement, il permet aussi de soigner les blessures, de diagnostiquer les maladies, de les traiter et de mener une opération. Il est très utile aux anges pour comprendre comment fonctionne leur corps d'accueil, et donc aussi pour le réparer.

Métier | aucune, acquis | secondaire, multiple

Un peu comme les hobbies, mais en plus sérieux. Un métier permet de gagner de l'argent pour s'acheter des carambars.

Narcolepsie | Volonté, acquis | exotique (Blandine, Beleth, Nog), générique

Dans le monde réel (celui où vous lisez ces lignes je pense), la narcolepsie est une maladie. Dans le monde d'INS/MV

c'est un talent fort utile qui permet non seulement de s'endormir à volonté (test facile), mais surtout de contrôler plus ou moins ses rêves.

Navigation | aucune, acquis | secondaire, générique

Comme le talent Conduite, mais pour les véhicules marins ou sous-marins (bateaux, voiliers, yachts, sous-marins, etc.).

Pickpocket | Agilité, acquis | exotique (Janus, Valefor), générique

Le talent Pickpocket permet de faire les poches de touristes allemands en short à Disneyland. Ce qui représente un véritable exploit, vu le nombre de poches sur un short moyen. (À moins que la cible soit distraite, c'est un test au moins très difficile).

Pilotage | aucune, acquis | secondaire, générique

Toujours comme le talent Conduite, mais pour les véhicules aériens (avions, planeurs, U.L.M., etc.).

Prestidigitation | Agilité, acquis | exotique (Christophe, Janus, Valefor), générique

Très semblable au pickpocket, la prestidigitation est l'art de faire disparaître des objets dans ses manches et d'en faire apparaître dans les oreilles des enfants. Peut être utile pour passer un sabre laser au nez et à la barbe des impériaux dans ces putains de spacio-ports.

Savoir criminel | aucune, acquis | secondaire, spécifique

Ce talent regroupe tout un tas de connaissances illégales ou liées aux milieux criminels. Chaque trafic est une spécialité différente (drogue, faux, armes, etc.). La spécialité « milieu de la pègre » permet d'être affranchi de façon générale mais moins précise.

Savoir d'espion | aucune, acquis | secondaire, spécifique

Ce talent regroupe un certain nombre de compétences utiles aux espions, comme les techniques d'écoute ou d'interrogatoire et ce que les Américains appellent l'*intelligence* et nous autres le renseignement. Ce talent peut aussi servir pour infiltrer une organisation en tant que taupe (cette spécialité permet d'en apprendre les usages et les mots de passe), ce qui peut aussi être utile pour l'espionnage industriel.

Savoir militaire | aucune, acquis | secondaire, spécifique

Ah zut, j'avais une idée de blague, mais je l'ai déjà faite dans la section sur les pouvoirs de grade de Laurent (dans le chapitre suivant, oui, j'écris ce livre dans le désordre et alors ?). Les différentes spécialités de ce talent sont la discipline (pour obéir même quand on a peur), la tactique (pour commander un petit groupe d'hommes), la stratégie (pour mener une guerre), la logistique, le génie ou encore l'utilisation d'explosifs.

Savoir occulte | aucune, acquis | secondaire, spécifique

Il y a deux grandes classes de spécialités pour ce talent : celles qui concernent le monde « réel » de l'occulte (la wicca, le shamanisme, la khabale, etc.) et celles qui concernent le

« vrai vrai » monde d'INS/MV (le Grand Jeu, les anges, les démons, les marches intermédiaires, les dieux païens, etc.). Attention, en aucune façon ce talent ne permet de lancer des sorts ou de faire quoi que ce soit de surnaturel !

Science | *aucune, acquis* | *secondaire, spécifique*

Ha, la science ! Ou comment inventer naïvement les moyens de faire exploser le plus de gens possible ! Comme la Culture générale et l'Informatique, le talent Science est un bon outil pour le MJ pour donner des informations aux joueurs. Il permet d'identifier et de circonvier certains dangers. Chaque grand champ scientifique est une spécialité (Chimie, Physique, Maths, etc.).

Séduction | *Présence, inné* | *principal, générique*

Restons sobre. Vous avez déjà lu le talent *Kama Sutra*, j'imagine ? Hé bien, c'est le but et la Séduction est le moyen.

Sixième sens | *Chance/Foi, acquis* | *exotique (Dominique, Andromalius), générique*

Le sixième sens permet de repérer, de façon naturelle, des événements ou des créatures surnaturels. Peu d'humains le possèdent, mais il est très répandu chez les animaux, particulièrement les chiens. Ce talent est très limité, il laisse une impression bizarre à la base de la nuque, mais ne donne aucune indication précise (de lieu ou de nature).

Survie | *Perception, acquis* | *secondaire, spécifique*

Les clubs Med, c'est chouette, mais le reste de la jungle tropicale n'est pas si accueillant. Chaque spécialité de ce talent permet de survivre dans un milieu donné (désertique, arctique, jungle, océan, souterrains, urbain, forestier), ce qui veut dire trouver de la nourriture, s'abriter, faire du feu et éviter les dangers locaux (serpents, éboulements, toute la misère du monde).

Technique | *aucune, acquis* | *secondaire, spécifique*

La Technique est le pendant pratique de la Science théorique. Ce talent permet de construire des gadgets divers et variés, et, parfois, ils marchent. Il existe plusieurs spécialités (mécanique, électronique, armurerie, etc.).

Tir | *Perception, inné* | *principal, spécifique*

Pan ! T'es mort ! L'entraînement commence tôt pour le tir. Chaque catégorie d'armes à distance est une spécialité de ce talent (armes de poing, armes d'épaule, armes automatiques, grenades, etc.), ainsi que chaque pouvoir à distance (jet de flammes, éclat de glace, etc.). Néanmoins, il est important de noter que lors de l'utilisation d'un pouvoir, on peut remplacer le niveau du talent de Tir par celui du pouvoir si ce dernier est supérieur.

Torture | *aucune, acquis* | *exotique (Joseph), générique*

Ce talent permet de faire parler un personnage, à condition de l'avoir attaché et d'être cruel et sans scrupule (ce qui, hélas, n'exclut pas les anges). Le test est résisté par la Volonté de la victime.

Ventriloque | *aucune, acquis* | *exotique (Christophe), générique*

Comme la prestidigitation, un talent rigolo pour amuser les enfants.



LE COMBAT

Baston !

LE TEMPS ET LE TOUR DE JEU

Le temps est mesuré selon les mesures habituelles : secondes, minutes, heures. L'unité de temps la plus courte utilisée lors des combats est la seconde, et chaque protagoniste peut agir une fois au cours d'une seconde. Cela peut paraître court, mais c'est en fait déjà très long. Pensez qu'un sprinter (certes dopé à mort, mais quand même !) court un peu plus de 10 mètres en une seule seconde.

La résolution des actions se fait selon un principe très simple : dans un premier temps, on fait un tour de table, par exemple de gauche à droite, pendant lequel les joueurs font chacun agir leur personnage, puis dans un deuxième temps le maître de jeu fait agir tous ses PNJ. Quand tout le monde a agi une fois, le tour de jeu est fini (la seconde de « temps réel » aussi) et on commence le tour de jeu (et la seconde) suivant.

LE DEBUT DU COMBAT

Les débuts de combats sont des instants cruciaux, la puissance des anges et des démons étant telle que le premier tour peut parfois aussi être le dernier (surtout lorsqu'ils combattent des humains). Il est donc important de savoir qui frappe le premier. La règle principale est la suivante : le maître de jeu a tout pouvoir pour décider par lui-même qui agit le premier. Les conditions de combat sont trop variées et trop complexes pour en faire un panorama exhaustif et une fois de plus nous nous reposons sur les solides épaules du MJ en lui donnant tout pouvoir à ce sujet. Heureusement pour lui, les cas les plus fréquents sont tout de même traités ci-dessous.

Plutôt que de chercher à déterminer l'ordre exact des actions des protagonistes du combat, on classe les personnages des joueurs en deux groupes : les « plus rapides que les PNJ » et les « plus lents que les PNJ ». (On considère pour simplifier que les PNJ agissent tous à la même vitesse). Le groupe des lents devra « passer » son premier tour (et donc, ne pourra commencer à agir qu'après les PNJ). Mais les tours de table suivants se déroulent normalement, comme indiqué dans la section précédente.

Cas général. Le cas général correspond à un affrontement entre plusieurs personnes, qui sont conscientes de la présence les unes des autres avant l'engagement. Le maître de jeu doit

LES QUESTIONS DE MOMO

Mais... mais... mais... C'est n'importe quoi ce système d'initiative ! Si vous êtes un habitué du milieu interlope du jeu de rôles, vous avez sans doute l'habitude de gérer la détermination de l'ordre des actions par des règles plus ou moins complexes, ce qu'on appelle alors dans votre jargon « Initiative ». Dans IN NOMINE SATANIS et MAGNA VERITAS, il n'y a aucun système de ce genre. Comme je me doute que cela va choquer pas mal d'habitues, je prends un peu de temps pour me justifier et tenter de vous convaincre d'utiliser notre « non-système » d'initiative.

Ma théorie est que les systèmes d'initiative n'offrent un semblant de « réalisme » que tant qu'on observe ce qui se passe au cours d'un seul round au milieu du combat. Dès que l'on étend l'analyse à plusieurs rounds successifs, leur utilité diminue grandement. Sans initiative aléatoire, le combat revient à « Je tape, tu tapes. Je tape, tu tapes. Etc. ». Avec un système d'initiative, cela donne « Le plus rapide tape, le plus lent tape. Etc. » ce qui semble plus cohérent. Mais en fait, non. Imaginons un combat entre Carpathes et Job. Le premier gagne l'initiative 75% du temps (il est plus agile). Sur plusieurs rounds de combat, la séquence de leurs actions pourrait donner ceci « C. J. C. J. C. C. J. ... ». Alors, qui est le plus rapide des deux ? Ils ont tous les deux agi 4 fois en 4 tours et ils ont tous les deux agi deux fois de suite (mais c'est arrivé d'abord au plus lent !). Le résultat final n'est pas très différent d'une simple alternance.

Personnellement, je ne vois pas l'intérêt de se faire chier avec un jet de dé ou même un ordre d'action calculé d'une façon ou d'une autre pour un résultat qui ne sera même pas fondamentalement meilleur qu'un simple tour de table. D'autant plus que le gain de temps sur la gestion de l'initiative permet de donner plus de rythme au combat, ce qui est toujours appréciable.

En fait, il n'y a qu'un moment où savoir qui est le plus rapide est important, et c'est au début du combat. Porter le premier coup est primordial, et là, l'Agilité doit jouer un rôle. Les règles pour cela se trouvent dans la section Le début du combat.

déterminer le trait à utiliser pour la surprise, qu'on appelle le trait déterminant. Ce sera très souvent l'Agilité mais d'autres caractéristiques ou talents sont possibles (par exemple : Perception si le combat commence par des attaques à distance à longue portée, Volonté si le combat commence par une attaque mentale, Survie (jungle) si la rencontre a lieu dans la jungle, et ainsi de suite). Il doit aussi choisir une difficulté selon les circonstances et le niveau des adversaires dans le trait déterminant. Si les conditions n'ont rien de particulier, le test sera Difficile. Il peut être Facile si les personnages ont un avantage (meilleure préparation, moins nombreux, etc.) et Très difficile ou pire s'ils ont des désavantages (occupés à autre chose, ennemis sur leurs gardes, etc.). De plus, si la majorité des adversaires a au moins un niveau de 4 dans le trait déterminant, la difficulté augmente d'un cran (de Difficile à Très difficile, par exemple). S'ils ont en majorité au moins un niveau de 6, la difficulté augmente de deux crans (de Difficile à Incroyable par exemple). Évidemment, le maître de jeu peut pipoter son estimation, il n'est pas obligé de faire un compte d'apothicaire des caractéristiques de chacun.

Chaque PJ doit alors effectuer un test du trait déterminant à la difficulté choisie. Ceux qui réussissent peuvent agir, les autres doivent passer leur tour (ils pourront agir normalement par la suite). Les ennemis, eux, agissent toujours lors du premier tour.

Juste histoire d'être sûr qu'on se comprend bien, je vais répéter une chose importante : ces règles ne sont valables que pour le début du combat (généralement uniquement le premier tour de jeu). Lors des tours suivants, les personnages des joueurs agissent tous, dans un ordre quelconque (de gauche à droite autour de la table, par exemple) et sans avoir à lancer des dés ou comparer leur niveau d'Agilité. Capito ? Bueno.

Justinienne, Marie-Charlotte, Serpent d'acier et Job sont infiltrés dans un concert de NTM qu'ils supposent organisé par les forces du mal. C5 et Dee-Pee sont là aussi et ils s'aperçoivent mutuellement à quelques mètres de distance. Justinienne ayant déclaré qu'elle était particulièrement attentive à ce qui se passe sur scène, le MJ décide qu'elle ne peut agir au premier tour. Le MJ choisit d'utiliser la Volonté pour le test, puisqu'il en faut pour se concentrer malgré le bruit. Les conditions ne sont pas idéales, mais elles affectent autant les anges que les démons, donc il choisit un test Difficile. Serpent d'acier rate son test, mais Job et Marie-Charlotte le réussissent. L'ordre des actions pour le premier tour est donc Job et Marie-Charlotte (de gauche à droite) puis les démons (dans un ordre au choix du MJ). Pour le second tour, les anges agissent tous (de gauche à droite à nouveau), puis encore tous les démons (au choix du MJ) et ainsi de suite chaque tour jusqu'à la fin de l'altercation.

AUTRES CAS DE DÉBUT DE COMBAT

*** Lors d'un duel.** Lorsqu'un combat concerne seulement deux adversaires, on peut se permettre d'être un peu plus précis. Dans ce cas, le joueur fait un jet d'Agilité opposé contre l'Agilité de son ennemi. S'il réussit, le personnage peut agir normalement lors du premier tour. Sinon, il doit passer son tour. (Son adversaire agira de toutes façons lors du premier tour).

*** En cas de surprise.** On parle ici de surprise dans les deux camps, comme un groupe d'anges qui tombe sur des démons à un coin de rue (sinon c'est une embuscade !). Tous les protagonistes (PJ comme PNJ) doivent effectuer un test Très difficile d'Agilité (ou d'un autre trait, à la discrétion du MJ). La difficulté peut varier selon les conditions et la soudaineté de la rencontre. (Le MJ peut faire un jet commun pour plusieurs PNJ aux caractéristiques identiques, comme une horde de morts-vivants). Ceux qui réussissent utilisent ensuite les règles du cas commun (ce qui nécessite un deuxième test pour les PJ). Ceux qui ratent sont surpris et ne peuvent agir pendant le premier round. Ils doivent effectuer un deuxième test (Difficile cette fois) pour agir lors du tour suivant. Ils pourront dans tous les cas agir normalement lors du troisième round.

*** Lors d'une embuscade.** La première chose à savoir est si les victimes tombent dans l'embuscade ou s'ils la déjouent à temps. Chaque victime peut faire un test de Perception opposé à la Discrétion de l'embusqué (s'il y a plusieurs adversaires embusqués, on garde le niveau du moins discret d'entre eux). Le maître de jeu pourra accorder des bonus aux uns selon leurs préparatifs, aux autres selon leurs précautions et à tous selon les circonstances. En cas de succès, les ex-futurs victimes découvrent l'embuscade avant d'être attaquées et on revient alors au cas général



(à condition toutefois que les personnages ayant réussi leur test en communiquent le résultat aux autres membres du groupe !). Sinon, ils sont surpris et quand les embusqués décident d'attaquer, ils ont droit à un tour de jeu gratuit, pendant lequel leurs victimes ne peuvent agir. Et même lors du deuxième round, seules les victimes réussissant un test d'Agilité Difficile pourront agir, les autres devant attendre le troisième tour.

LA RÉACTION DES PNJ

Juste deux petites remarques pour le maître de jeu, concernant la gestion des PNJ. Tout d'abord, il est possible, et souvent préférable, de faire agir un PNJ directement après qu'un personnage l'a attaqué, plutôt que d'attendre la fin du tour de table. (Évidemment, ce PNJ ne devra pas agir à nouveau à la fin du tour de jeu !) Cette solution permet de jouer la riposte immédiatement après l'attaque, ce qui rend les combats plus vivants.

Ensuite, il peut être important pour des actions critiques de savoir qui est le plus rapide (c'est-à-dire qui agit le premier) au milieu d'un combat. (Par critique, j'entends : importantes et sortant de l'ordinaire ; les simples attaques et utilisations de pouvoirs ne sont pas concernées par cette règle). Cela peut être le cas lorsqu'un Grand Méchant se décide à abaisser le levier-de-l'engin-de-la-mort-qui-tue par exemple. Tous les personnages en mesure de réagir et souhaitant le faire peuvent alors effectuer un test d'Agilité opposé à l'Agilité du PNJ (ce dernier pouvant bénéficier d'un bonus plus ou moins important suivant l'improvisation de son action).

LES ACTIONS

Que peut-on faire en une seconde ? Pas grand chose. Énormément. D'un point de vue strict, toutes les actions suivantes prennent une seconde (et donc un tour de jeu) :

- * se déplacer ;
- * attaquer à mains nues ou à l'aide d'une arme ;
- * tirer avec une arme à feu ;
- * activer un pouvoir.

Les actions plus exotiques sont à la discrétion du MJ (ouvrir une porte, ou sauter à travers une fenêtre sur son fidèle destrier, ou allumer une cigarette, ce genre de choses), mais une seconde est une bonne norme.

Bon, ça, c'est la base ; en jeu, c'est plus compliqué. Par exemple, il est possible de se déplacer en tirant ou d'utiliser un pouvoir mental en sautant par-dessus un mur. Le déplacement ayant un rôle très mineur dans ces règles, combiner une véritable action (véritable dans le sens d'intéressante pour le joueur) et un mouvement est généralement possible. Si c'est approprié, le maître de jeu pourra imposer un malus de -1 à -4 colonnes à l'action si elle nécessite un jet de dés, ou au test d'Athlétisme lors d'une poursuite.

Il est possible de tirer en se déplaçant, avec un malus de -4 colonnes. Il est possible d'attaquer avec une arme de contact à la fin d'un déplacement (c'est ce qu'on appelle une charge), avec un malus de -2 colonnes en général. Certaines armes (comme les lances ou les baïonnettes) sont particulièrement adaptées aux charges et elles obtiennent alors un bonus de +2 colonnes au lieu du malus précédent.

SOUPLESSE, SOUPLESSE, SOUPLESSE

Les joueurs comme le maître de jeu ne doivent pas se laisser enfermer par les règles de combat. Ce n'est pas parce qu'une règle est précisée qu'il faut l'utiliser, ni parce qu'une règle n'est pas précisée qu'il ne faut pas l'inventer. Les règles sont là pour vous permettre d'interpréter en termes de jeu ce que vos personnages essayent de faire, pas pour les contraindre ou leur fixer des limites.

Le pire que vous puissiez faire est réduire les combats à « — je frappe, MR 12 ? — tu touches. — 19 points de dommage ! ». On peut simplement imposer plus de descriptions de la part des joueurs, mais il existe une solution encore meilleure : encourager la description en la récompensant. N'importe quelle manœuvre de combat même légèrement décrite peut donner lieu à des bonus à la précision, à la puissance, à la défense ou d'un autre ordre. Des bonus d'un total inférieur ou égal à +3 colonnes peuvent être accordés sans problème, et sans que les joueurs aient besoin de trouver des explications alambiquées. À la limite, juste dire « je lui fous de toutes mes forces mon poing dans sa g » peut suffire à obtenir un +2 en puissance. Les bonus peuvent encore être supérieurs s'ils s'accompagnent de malus par ailleurs. Par exemple, prendre une posture défensive peut diminuer les possibilités d'attaques et augmenter la défense.

Quand je parle de bonus d'autres ordres, cela peut être une attaque supplémentaire par surprise, la perte d'un tour pour un adversaire ou une possibilité de contre-attaque immédiate. Pensez aussi aux possibilités du terrain, des passants éventuels ou des objets traînant sur le champ de bataille. Pensez en trois dimensions. Pensez à la puissance surnaturelle des anges et des démons, et à ses conséquences. Traversez des murs, faites s'écrouler des

cheminées d'usines, faites des trous dans les bus. Soyez souples, soyez cool...

LES ATTAQUES

Les attaques, qu'elles soient au corps à corps ou portées à l'aide d'une arme ou d'un pouvoir, se résolvent globalement de la même façon, par un test résisté. Le talent utilisé par l'attaquant dépend de son attaque. Cela peut être Corps à corps pour les attaques à mains nues (poings, pieds, crocs, griffes, etc.), Combat pour les armes de contact (épées, battes, haches, etc.) et Tir pour les armes à distance (armes à feu, arcs, etc.) et les pouvoirs (jet de flammes, trait d'énergie). Le test de l'attaquant est modifié par la précision de l'arme qu'il utilise. Le talent utilisé par le défenseur est toujours Défense. (Je répète pour les habitués des éditions précédentes du jeu : le talent utilisé par le défenseur est *toujours* Défense). La description du test résisté se trouve plus avant dans ce chapitre, mais je vais le résumer pour les gens qui ne manqueront pas de lire ce livre dans le désordre. Les deux protagonistes font un jet sous la table UM, chacun à leur niveau de talent. Si l'attaquant rate son test, l'attaque échoue. S'il le réussit, sa marge de réussite est égale à son RU, plus le niveau de son talent, plus éventuellement une ou deux fois son niveau de Foi (dans la ville de Foix ?) en cas de double ou de triple. Si le défenseur réussit son jet de Défense, sa propre marge de réussite (calculée de la même façon) est retranchée à la marge de l'attaquant. Si cette marge de réussite finale est toujours positive (ou nulle), l'attaque porte, sinon elle est esquivée.

Attributs des attaques. Toutes les formes d'attaques ont au moins deux attributs : la précision et la puissance. Le premier est un modificateur (en nombre de colonnes) au talent de Corps à corps, de Combat, de Tir ou du pouvoir qui s'applique lors de chaque attaque. Le second s'ajoute à la marge de réussite lors d'une attaque réussie pour déterminer la gravité des blessures.

Adversaire sans défense. Si un ennemi est incapable de se déplacer ou s'il ne voit pas venir une attaque, il ne peut se défendre (on considère qu'il rate automatiquement son test de Défense). Si l'attaquant est au contact (ou tire à bout portant), il a de plus un bonus de +4 colonnes contre un adversaire sans défense.

Prise de risque. Comme pour tout test standard, il est possible de prendre des risques lors d'une attaque, avec les effets habituels (réduction des chances de réussite et augmentation de la MR en cas de succès). Cela représente un coup difficile à placer (ou l'attente d'une ouverture qui peut ne pas venir), mais qu'il est difficile de parer et dont les effets sont particulièrement meurtriers.

Il est aussi possible de prendre des risques lors d'une défense, là aussi avec les effets habituels. Cela peut correspondre à un personnage qui se jette sur la gauche en espérant que son adversaire frappe à droite, ou qui tente une feinte pouvant le laisser sans protection si l'adversaire la déjoue.

Niveau de dommage. La marge de réussite finale d'une attaque détermine la qualité du coup et la force de l'impact,

ce qui se traduit éventuellement par des blessures. Le niveau de dommage d'une attaque est égal à la marge de réussite finale de l'attaquant plus la puissance de l'arme utilisée. Pour les attaques au corps à corps ou portées par des armes de contact, le niveau de Force est lui aussi ajouté au niveau de dommage.

Protections. Si le défenseur porte une armure, son niveau de protection est retiré du niveau de dommage. Si le défenseur utilise un bouclier et qu'il a réussi son jet de Défense, on retire le niveau de protection du bouclier du niveau de dommage. Si le défenseur a un pouvoir activé qui lui offre une protection, sa valeur est retirée au niveau de dommage.

Blessures. Un coup peut infliger cinq types de blessures de gravité croissante, que l'on détermine en comparant le niveau de dommage aux seuils de blessure de la cible. S'il est inférieur au seuil de blessure légère, la cible ne subit aucune blessure. S'il est au moins égal au seuil de blessure légère (mais inférieure au seuil de BG), la cible subit... une blessure légère. Si le niveau de dommage est au moins égal au seuil de blessure grave (mais inférieure au seuil de BF), la cible subit (à votre avis ?) une blessure grave (gagné !). Si le niveau de dommage est au moins égal au seuil de blessure fatale (mais inférieure au seuil de MS), la cible subit (mon Dieu, quand ce suspense prendra-t-il fin ?) une blessure fatale. Enfin (ouf !), si le niveau de dommage est au moins égal au seuil de mort subite, la cible est morte. Une créature surnaturelle (comme un ange ou un démon) peut survivre à une mort subite en réussissant un test standard de Force. Mais si ce jet échoue, la messe est dite, amen.

LES POINTS DE FATIGUE

Lorsqu'un personnage subit une blessure, il perd des points de fatigue, selon la gravité de celle-ci (voir Table 15 : blessure et perte de PF).

Les personnages perdent aussi des points de fatigue lorsqu'ils font des efforts à long terme. Si les anges et les démons eux-mêmes sont trop éthérés pour ressentir la fatigue, ce n'est pas le cas de leur corps d'accueil.

La diminution progressive de la fatigue n'a pas d'effet en jeu, même pour les humains normaux. Elle peut servir pour leur interprétation (« il est essoufflé »), mais c'est tout.

* Lorsqu'un humain normal perd tous ses points de fatigue, il est assommé et tombe à terre sans connaissance (il ne peut donc plus agir). Il faut que son total remonte au moins à 1 pour qu'il reprenne connaissance. Si la perte de PF est due à des blessures ouvertes (voir le passage éponyme), le personnage est dans le coma plutôt qu'assommé.

Récupération. Les humains récupèrent un point de fatigue par heure de repos (y compris s'ils sont assommés). (Sauf en cas de blessure ouverte, voir la section sur les blessures).

* Lorsqu'un esprit incarné (un ange, un démon ou un avatar) perd tous ses points de fatigue, il est étourdi tant qu'il ne remonte pas au moins à un total de 1 PF. Il reste vaguement debout, incapable d'agir physiquement, mais il conserve toutes ses facultés mentales (l'âme elle-même n'est pas atteinte, seul le corps est assommé). Si son total de PF descend jusqu'à -5, le personnage est assommé. Il s'effondre au sol et ne peut plus agir ni physiquement ni mentalement (mais peut toujours agir spirituellement).

Récupération. Les anges et les démons récupèrent un point de fatigue par minute (quelle que soit leur activité pendant cette minute, même s'ils sont étourdis). En se concentrant une seconde et en dépensant 1 PP, ils peuvent récupérer 1 PF. C'est un pouvoir spirituel, qu'ils peuvent utiliser même s'ils sont étourdis ou assommés. (Mais dans les deux cas, la blessure doit être refermée, voir la section sur les blessures).

Un avatar récupère tous ses points de fatigue en une minute (quelle que soit son activité pendant cette minute). Il peut dépenser des PP pour récupérer des PF, comme les anges et démons ordinaires.

DESCRIPTION DES BLESSURES

Les blessures peuvent également être utilisées en dehors du combat, pour simuler les chutes, l'exposition à la chaleur ou au froid (voir Quelques applications de la Force) ou toute autre avanie que le maître de jeu pourrait glisser dans les pattes de ses joueurs. Il lui suffit alors de choisir une gravité et d'en appliquer les effets au personnage.

* **Pas de blessure.** Un coup qui frappe mais ne cause aucun dommage significatif. La blessure peut laisser des marques (bleu, coupure) qui disparaissent rapidement.

* **Blessure légère (BL).** Un simple hématome ou une estafilade. La plupart des coupures et des coups sont des blessures légères.

* **Blessure grave (BG).** Vous vous êtes pris une blessure grave ? Mauvaise nouvelle pour votre muscle déchiré, votre tendon tranché ou votre côte, votre tibia ou votre humérus cassé.

* **Blessure fatale (BF).** Un coup mortel à plus ou moins long terme (entre quelques minutes et quelques heures ou plus, à la discrétion du MJ), mais qui laisse lucide pendant l'agonie. Par exemple, un foie transpercé peut provoquer la mort en plusieurs jours, tandis qu'un coup à la gorge tue en une ou deux minutes.

Une blessure fatale peut éventuellement être soignée (et réduite à une blessure grave), selon le type exact de blessure et les moyens médicaux disponibles (à la discrétion du MJ).

* **Mort subite (MS).** La victime meurt sur le coup (ou après quelques secondes d'agonie pendant lesquelles elle est incapable d'agir). L'attaque peut détruire le cerveau, trancher le cou ou

TABLE 15 : BLESSURE ET PERTE DE PF

Blessure	BL	BG	BF	MS
Perte de PF	1	2	4	mort ou 12

LES QUESTIONS DE MOMO

Les blessures se cumulent-elles ?

Non. Leurs effets (comme la perte de fatigue et les effets d'une blessure ouverte) se cumulent. Mais deux blessures légères ne font pas une blessure grave et deux blessures graves ne font pas une blessure fatale. Imagine, cher Momo, que je te casse une jambe d'un coup de masse. (Rien de personnel, je réponds juste à ta question !) C'est une blessure grave. Ça fait mal, mais tes chances d'en mourir sont négligeables (ce n'est donc pas une blessure fatale). Maintenant, je te casse l'autre jambe. C'est une autre blessure grave. Tes chances de mourir ont légèrement augmenté, mais elles restent globalement négligeables (des tas de gens se cassent les deux jambes et peu en meurent ; si ton MJ n'est pas d'accord, les règles d'hémorragie sont la pour lui). Poussons un peu plus loin. Maintenant, je te casse aussi les deux bras. Bon, tu viens de t'évanouir, mais vas-tu mourir pour autant ? Peut-être, à condition que je te laisse sur une roue pendant quelques heures sans soins, et encore. Le supplice de la roue était plus dur que ça, je n'ai pas touché aux côtes ou à la tête, moi, je suis humain. Donc, résumons. Tu t'es pris quatre blessures graves. Si tu ne t'étais pas bêtement évanoui, tu aurais de gros malus à chacune de tes actions. Mais globalement, ce ne sont que des os cassés et de la chair traumatisée, pas de quoi en mourir quand même ?

Note que si j'avais utilisé une hache au lieu d'une masse, la situation serait légèrement différente. Il n'y aurait toujours pas de cumul des blessures, mais les chances d'hémorragie seraient bien plus importantes, ce qui pourrait te tuer assez rapidement. Heureusement pour toi, je suis un copain !

couper le corps en deux. Les créatures surnaturelles ont droit à un test standard de Force pour survivre à ce genre de « blessures » (mais même si elles le réussissent, elles ne sont pas belles à voir). Si le personnage subit plus tard une autre mort subite alors que la première n'est pas refermée, le test devient Très difficile. La difficulté augmente encore d'un cran (Incroyable, etc.) pour chaque blessure de type mort subite déjà reçue. (Le terme « créature surnaturelle » s'applique aux anges et aux démons, ainsi qu'à toutes les autres créatures désignées comme telles dans leur description, comme les morts-vivants, les familiers, les fils et filles de Dieu et les incubes et succubes).

Il faut plus qu'un corps artificiel tout cassé pour tuer un archange ou un prince-démon. Si leur avatar « meurt », ils sont incapables d'agir physiquement, mais peuvent utiliser leurs pouvoirs mentaux et leur avatar se reconstitue intégralement en 1d6 minutes. Pour forcer l'éjection de l'âme, il faut s'acharner sur le corps jusqu'à le réduire en petits bouts.

LES BLESSURES OUVERTES

La perte de fatigue provoquée par les blessures représente uniquement le choc initial, le souffle qui se coupe, le stress et globalement tout ce qui peut mener à une perte de conscience. Mais les effets d'une blessure ne s'arrêtent pas là, bien au contraire.

Les blessures ont globalement deux états : ouvertes et fermées. Une blessure ouverte est douloureuse, elle a des chances de saigner et de gêner le blessé dans ses actions. Une blessure fermée est partiellement guérie, elle ne saigne plus et ne gêne plus les actions. (Attention, même si les termes ont été choisis pour leur ressemblance avec les fractures ouvertes, une blessure ouverte n'est pas forcément visible et, inversement, une blessure fermée n'est pas forcément interne).

Lorsqu'un personnage subit une blessure, elle est toujours ouverte. (Sauf pour les attaques à mains nues qui sont toujours fermées). Les effets d'une blessure ouverte sont décrits dans les paragraphes suivants. Le maître de jeu est vivement encouragé à les accommoder à sa sauce et à modifier les malus et les chances d'hémorragie. D'ailleurs, il peut aussi faire varier les pertes en points de fatigue et ajouter des effets secondaires qui vont bien. Le MJ veut punir un PJ qui fait le kakou ? À sa prochaine blessure, il lui colle un malus de -6 colonnes. Un autre s'est pris un coup injustement ? Allez, une seule colonne de malus !

* **Contraction.** Le corps humain réagit souvent aux chocs en se tétanisant, ce qui oblige un humain normal (pas un ange ou un démon !) victime d'une blessure grave ou fatale à passer son prochain tour.

* **Fatigue durable.** La perte de fatigue liée à une blessure ne peut être récupérée tant que la blessure est ouverte. Si un humain perd tous ses points de fatigue de façon durable, il tombe dans le coma.

* **Malus aux actions.** Vous avez déjà essayé de courir avec une jambe cassée ? Pas simple, hein ? Une blessure grave inflige un malus de -2 colonnes à la plupart des actions. Ce malus passe à -4 colonnes pour une blessure fatale et -12 colonnes pour une créature surnaturelle qui survit à une mort subite. Le maître de jeu peut n'appliquer ces malus que pour certaines actions selon la nature des blessures et le contexte. (Ils ne s'appliquent jamais aux actions spirituelles par exemple).

* **Hémorragies.** Les blessures de toutes gravités peuvent saigner et s'aggraver. Cela arrive parfois dès que la blessure est infligée, lors d'une activité stressante pour la blessure ou si elle n'est pas soignée correctement ou à temps. Les chances sont généralement négligeables pour une blessure légère (à la discrétion du MJ) et de 1 sur 6 pour les autres. Les effets d'une hémorragie ne sont pas immédiats, la gravité de la blessure augmente lentement et n'est effective qu'après un temps de latence en secondes égal à 2d6 plus le niveau de Force du blessé. (Le maître de jeu peut modifier ce temps à sa guise). À la fin du temps de latence, la gravité de la blessure augmente d'un cran et ses nouveaux effets s'appliquent aussitôt. (Dans le cas d'une mort subite, la blessure ne s'aggrave pas, mais la créature surnaturelle doit effectuer un nouveau test de Force).

Si l'hémorragie est interne, elle est en général indécélable par un simple humain, à moins qu'il soit sous monitoring médical. Par contre, un ange ou un démon peut la ressentir s'il réussit un test standard de Médecine (que le maître de jeu

TABLE 16 : EFFETS DES BLESSURES OUVERTES

Gravité	BL	BG	BF	MS
Contraction (humains seulement)	non	oui	oui	argh !
Malus	—	-2	-4	-12
Hémorragie	—	1/6	1/6	1/6

fait secrètement lorsque l'hémorragie débute). Il leur est également possible de déceler automatiquement toute hémorragie à condition d'y passer une seconde entière. Lorsqu'un ange ou un démon referme une blessure, il stoppe aussi toute hémorragie en cours.

Oh, une dernière remarque. Le mot « hémorragie » dans ce contexte désigne avant tout une aggravation des blessures, plus qu'un véritable saignement. D'autres types de blessures peuvent utiliser la même règle, même sans être à proprement parler des hémorragies. (On pense par exemple aux empoisonnements, aux infarctus et ainsi de suite).

LA GUERISON DES BLESSURES

Ce n'est pas le tout de se foutre joyeusement des pains à travers la tronche, encore faut-il être en état de bosser le lendemain. Heureusement, les blessures guérissent et la fatigue se dissipe, lentement pour les humains et vraiment très rapidement pour les anges et les démons.

Guérison naturelle. Les simples humains doivent se reposer et se soigner pour que leurs blessures se referment. Cela prend un certain temps qui dépend de la gravité de la blessure, du niveau de Force du personnage et des moyens mis en œuvre, mais qui sort toujours du cadre d'un simple combat. Si le personnage reçoit des soins adéquats (test standard de Médecine réussi), le temps de base est indiqué par la table suivante. (Notez qu'un point de Force réduit tout simplement le temps de moitié. J'ai quand même fait une table, c'est plus clair et ça me fait des signes en rab*). Si les conditions sont mauvaises, la guérison peut être plus longue (temps de base multiplié par deux) ou tout simplement impossible (l'appendice ne s'en va pas toute seule par exemple !).

TABLE 17 : TEMPS DE GUÉRISON NATURELLE

Force	BL	BG	BF*	MS*
1	4 jours	2 semaines	2 mois	8 mois
2	2 jours	1 semaine	1 mois	4 mois
3	1 jour	4 jours	2 semaines	2 mois
4	12 heures	2 jours	1 semaine	1 mois
5	6 heures	1 jour	4 jours	2 semaines
6	3 heures	12 heures	2 jours	1 semaine
7	90 minutes	6 heures	1 jour	4 jours
8	45 minutes	3 heures	12 heures	2 jours
9	20 minutes	90 minutes	6 heures	1 jour

* À condition d'y survivre !

TABLE 18 : GUÉRISON DES BLESSURES

Pour refermer une ...	BL	BG	BF	MS
1 minute et test de Médecine ...	Facile	Difficile	Très difficile	Incrovable
1 seconde et ...	1 PP	2 PP	4 PP	12 PP

Guérison surnaturelle. Les corps d'accueil des anges et des démons guérissent eux aussi naturellement, mais leurs hôtes peuvent choisir d'accélérer les choses en utilisant leur énergie mystique. (Ah, mon Dieu, j'ai écrit « mystique », Croc va encore me taper dessus avec un livre de base de Nephilim en criant « pas de ça chez moi ». Pardon, pardon, j'l'ferai plus !) Donc, un ange ou un démon peut refermer une blessure en se concentrant une minute entière sur le problème et à condition de réussir un test de Médecine dont la difficulté dépend de la gravité de la blessure. Ils peuvent aller encore plus vite et se passer du test de Médecine en dépensant une partie de leur pouvoir mys... euh... truc. Dans ce cas, refermer la blessure ne prend qu'une seconde mais coûte un certain nombre de PP. (Évidemment, il n'est possible de fermer une mort subite qu'à condition d'y avoir survécu !)

Les avatars se reconstruisent automatiquement et en permanence. Toute trace de blessure (quelle que soit sa gravité) disparaît en 1d6 minutes. (Ils peuvent aussi les refermer rapidement avec les mêmes méthodes qu'un ange ou un démon de base).

POINTS DE FATIGUE

Voir la section idoine page 43.

LES BLESSURES FERMÉES

Une fois refermées, les blessures n'ont plus d'effet en jeu, mais elles restent visibles et peuvent influencer sur l'interprétation du personnage. C'est particulièrement vrai pour les anges et les démons, qui sont capables d'engaisser des dommages importants sans trop broncher. Un personnage qui s'est pris une blessure fatale et deux graves a beau les avoir refermées, il a toujours le bras cassé, une bastos dans les côtes et un gros trou au niveau de la cuisse. Il gambade comme un lapin, certes, mais les blessures sont toujours là.

Si le MJ se sent d'humeur taquine, il peut laisser une chance (?) aux blessures fermées de se rouvrir. C'est plus approprié pour de simples humains, mais cela peut aussi arriver à un ange ou un démon qui se lance dans une tâche vraiment inappropriée à son état. (Il ne faut pas courir le marathon avec les deux jambes tranchées. Non, il ne faut pas).

En général, une blessure fermée disparaît en autant de temps qu'il en faut à une blessure ouverte de même gravité pour se refermer. Néanmoins, les humains ne sont pas capables de guérir de toutes les blessures, et ils gardent souvent à vie des séquelles des blessures fatales auxquelles ils survivent. Les anges et les démons n'ont pas ce problème.

DESCRIPTION DES ATTAQUES

Toutes les armes, les armures et les pouvoirs sont décrits avec un système de qualités et de défauts génériques, qui évitent d'avoir à répéter les mêmes règles toutes les cinq minutes.

* **Adapté à la charge** | *qualité d'arme*. Une arme possédant cette qualité fait partie de celles qui obtiennent un bonus de +2 (plutôt qu'un malus de -2 comme pour la plupart des armes) lorsqu'elles sont utilisées au cours d'une charge.

* **Aire d'effet (rayon)** | *qualité d'attaque*. Une attaque de zone peut affecter en un seul coup plusieurs cibles proches (par exemple, avec une grenade). On choisit une cible principale (qui subit l'intégralité de l'attaque) et toutes les personnes dans le rayon indiqué entre parenthèses de la cible principale sont des cibles secondaires (et elles subissent l'attaque avec un modificateur de précision et de puissance de -2). (Les rayons sont exprimés selon le même code que pour les portées, voir ci-dessous). L'attaquant fait un seul test (de Tir généralement), mais chaque cible fait son propre test de Défense.

Malgré la mention d'un rayon, une aire d'effet n'est pas systématiquement sphérique. Les attaques à aire d'effet peuvent aussi être coniques ou carrées par exemple. Lorsque la portée d'une attaque est égale au rayon de son aire d'effet (comme dans le cas d'un lance-flammes par exemple), on considère que l'attaquant est tout juste à la limite de l'aire d'effet, mais qu'il n'est pas lui-même affecté.

Options pour les aires d'effets :

* **Explosive** | *défaut d'aire d'effet*. Une attaque explosive est beaucoup moins efficace sur les cibles secondaires. La cible principale est affectée normalement, mais la réduction de puissance et de précision est plus importante que pour une attaque non-explosive. Elle est de -2 pour les cibles à portée de corps à corps, de -4 pour celles à portée très courte, de -6 pour celles à portée courte et ainsi de suite jusqu'au rayon maximal de l'aire d'effet.

* **Sélective** | *qualité d'aire d'effet*. L'utilisateur peut alors choisir ses cibles parmi les personnes présentes dans l'aire d'effet. (Si l'attaque n'est pas sélective, elle s'applique obligatoirement à toutes les cibles présentes).

* **Attaque mentale** | *qualité d'attaque*. Les attaques mentales forment une catégorie d'attaques à part entière. Certains pouvoirs affectent précisément des attaques mentales et seuls les pouvoirs possédant cette qualité sont concernés (et pas tous les pouvoirs mentaux). Les attaques mentales « touchent » toujours leur cible (aucun test de Tir n'est nécessaire) et les affectent sans tenir compte d'éventuels abris ou protections physiques. Néanmoins, l'attaquant doit réussir un test résisté par sa future victime (généralement par la Volonté, mais chaque attaque le précise).

* **Attaque spirituelle** | *qualité d'attaque*. Les attaques spirituelles sont une troisième catégorie d'attaques après les attaques mentales et physiques. Seuls les pouvoirs possédant cette qualité sont considérés comme des attaques spirituelles. Elles « touchent » toujours leurs cibles (aucun test de Tir n'est nécessaire) et les affectent sans tenir compte d'éventuels abris ou protections physiques. Néanmoins, l'attaquant doit réussir un test résisté par sa future victime (généralement par la Chance/Foi, mais chaque attaque le précise).

* **Cassante** | *défaut de défense*. Une défense cassante est entièrement détruite lorsqu'elle laisse passer une blessure grave ou pire. (La protection s'applique tout de même pour cette dernière attaque).

* **Couverture partielle** | *défaut de défense*. Une défense à couverture partielle est entièrement ignorée lorsque l'attaquant obtient un double ou un triple sur son test.

* **Couverture importante** | *défaut de défense*. Une défense à couverture importante est entièrement ignorée lorsque l'attaquant obtient un triple sur son test.

* **Dangereuse** | *défaut d'attaque*. Une attaque dangereuse peut potentiellement affecter l'attaquant s'il foire trop son coup. (Cela peut aller d'une phalange brisée lors d'un coup de poing à un retour de flamme pour une grenade). En cas d'échec critique (un triple), l'attaquant subit une attaque dont le niveau de dommage est égal à son RU plus la puissance habituelle de son attaque. (Les protections jouent, mais il est bien sûr impossible de se défendre contre ses propres attaques).

* **Destructible** | *défaut de défense*. Une défense destructible perd un point de protection chaque fois qu'elle laisse passer une blessure grave ou pire.

* **Hyperdense** | *qualité de défense*. Une défense hyperdense protège des attaques intangibles.

* **Inadapte à la parade** | *défaut d'arme/de bouclier*. Il est difficile de parer avec les armes possédant ce défaut. Le bonus à la Défense obtenu grâce à la parade est divisé par deux (le malus n'est pas affecté). De plus, seule la moitié de la valeur de protection d'un éventuel bouclier s'applique.

* **Inévitable** | *qualité d'attaque*. Une attaque inévitable frappe toujours sa cible. Si l'attaquant réussit son jet d'attaque, le défenseur est touché par l'attaque, même s'il réussit son test de Défense avec une MR supérieure à celle de l'attaquant. La marge de réussite finale est alors de 0.

* **Intangible** | *qualité d'attaque*. Une attaque intangible ignore la protection habituellement offerte par une armure, un bouclier ou par un pouvoir ne possédant pas lui-même la qualité hyperdense.

* **Multiple** | *qualité d'attaque*. Une attaque multiple permet de placer plusieurs coups sur la même cible en une seule fois. (Par exemple, avec une arme automatique). La précision de l'attaque n'est pas modifiée (la perte de visée est compensée par le nombre de coups et inversement) et, la plupart du temps, un seul coup porte. Cependant, la cible reçoit deux coups sur un résultat spécial (un double), et trois sur un résultat critique (un triple). Chaque coup supplémentaire apporte un bonus aux dommages de +4 (on ne multiplie pas les dégâts !) et la Chance/Foi est aussi ajoutée normalement.

On peut aussi utiliser une attaque multiple pour attaquer trois cibles différentes en une seule fois, mais avec un malus de -2 en précision et en puissance. Les différentes cibles doivent être à portée très courte les unes des autres. Le personnage fait un seul test d'attaque, mais chaque cible fait un test de Défense.

* **Non-létale** | *défaut d'attaque*. Les blessures infligées par une attaque non-létale sont toujours « fermées » (voir la section sur les blessures). De plus, un résultat de mort subite est automatiquement réduit à une blessure fatale. Elles provoquent uniquement une perte de points de fatigue. Les coups de poing sont des attaques non-létales.

* **Parade difficile** | *qualité d'attaque*. Les armes possédant cette qualité sont difficiles à parer. Le bonus à la Défense que l'adversaire obtient par parade est divisé par deux (le malus n'est pas affecté).

* **Pénétration importante** | *qualité d'attaque*. Les armures sont particulièrement inefficaces contre cette attaque. Leur valeur de protection est divisée par deux en ce qui la concerne.

* **Pénétration réduite** | *défaut d'attaque*. Les armures sont particulièrement efficaces contre cette attaque. Leur valeur de protection est multipliée par deux en ce qui la concerne. Vous pouvez admirer la symétrie avec la qualité précédente.

* **Portée** | *qualité d'attaque*. Une attaque disposant d'une portée peut être utilisée à distance. Les portées ne sont pas indiquées en mètres, mais en catégories plus lâches de distances qui ne sont pas faites pour être particulièrement précises. La situation des personnages au cours d'un combat évolue constamment et l'arbitrage des positions et des portées est laissé au soin du maître de jeu.

Options pour la portée :

Sans ligne de vue | *qualité de portée*. L'attaquant n'a pas besoin de voir sa cible pour l'affecter. Il doit cependant l'identifier par d'autres moyens précisés dans la description du pouvoir (cela se réduit généralement à l'avoir rencontré au moins une fois en personne).

* **Renforcée** | *qualité de défense*. Une défense renforcée n'est pas affectée par les attaques à pénétration importante.



TABLE 19 : CATÉGORIES DE DISTANCE

Portée	Distance
Nullé	0 m *
Combat	0 m — 2 m **
Très courte	2 m — 4 m
Courte	4 m — 10 m
Moyenne	10 m — 20 m
Longue	20 m — 100 m
Extrême	100 m — maximum de 1 kilomètre x niveau de Perception***
Mentale	100 m — maximum de 10 kilomètres x niveau de Volonté***
Spirituelle	100 m — maximum de 100 kilomètres x niveau de Chance/Foi***

* Le personnage doit se cibler lui-même ! (Ne sert que pour certaines aires d'effets, heureusement).

** C'est la distance à laquelle on peut attaquer avec une arme de contact ou tirer à bout portant.

*** Attention, il faut tout de même voir sa cible ! (à moins que l'attaque ne possède l'option « sans ligne de vue »)

LES QUESTIONS DE MOI

Les anges (et les démons) ressentent-ils la douleur ?
Eux non, mais leur corps d'accueil, oui. L'hôte d'un ange (ou d'un démon) est encore humain, et il fonctionne normalement, bien que son âme ait été remplacée par celle d'une créature céleste. Les blessures saturent ses terminaisons nerveuses comme pour un humain normal (en gros, « ouille »). L'ange (ou le démon) est détaché de ces contingences et il choisit généralement d'ignorer la douleur (comme un conducteur peut ignorer un voyant « huile » allumé sur le tableau de bord de sa vieille Fiat Uno, qu'il n'est pas près de changer vu le tarif des pigistes dans le milieu du jeu de rôles... euh, pardon, je rabâche), ce qui lui permet de continuer à agir lorsque le corps est blessé ou fatigué. Cela veut cependant lui jouer des tours, en aggravant des blessures ouvertes là où un humain serait paralysé par la douleur.

LE MJ DU GRAND SECRET

En guise de conclusion sur les sujets des blessures, voici la cerise sur le gâteau. Les joueurs doivent tout ignorer de l'état réel de leur personnage (au moins pendant le combat). C'est au maître de noter les différentes blessures reçues et le total des points de fatigue de chacun des personnages des joueurs.

Évidemment, les personnages ressentent la douleur et peuvent voir leurs propres blessures (duh !). Mais plutôt que de dire « tu as subi une blessure grave », le maître pourra ainsi dire « tu as reçu un sale coup de hache à la cuisse, qui se met à pisser le sang ».

Un test standard de Médecine permet de connaître la gravité d'une blessure, sur soi ou sur un camarade (pour les humains comme pour les autres). Les créatures surnaturelles

peuvent s'autodiagnostiquer de façon beaucoup plus efficace, simplement en se concentrant. Chaque seconde, elles peuvent apprendre leur total de points de fatigue, la gravité d'une blessure ou la présence d'une hémorragie. J'insiste sur le « ou » : pour connaître son état, il faut trois secondes entières (ou plus en cas de blessures multiples), ce qui n'est pas long en temps normal, mais un peu délicat en plein combat !

À propos de secret, j'ajoute que le MJ est encouragé à tricher à tout va, tant que cela sert l'intérêt de la partie. Il peut par exemple modifier le résultat d'une attaque (sur un PJ ou un PNJ) pour une blessure plus ou moins grave. Il peut même se passer totalement de test (il laisse alors le joueur lancer ses dés, mais ne tient aucun compte du résultat) et fixer arbitrairement les blessures causées par un coup. Comme les joueurs ne connaissent pas le résultat de l'attaque (ou de la défense) des PNJ, ces manipulations passent facilement inaperçues. Évidemment, il ne faut pas en abuser, mais il y a deux moments où ces techniques sont particulièrement appropriées : contre des adversaires mineurs, pour accélérer le combat, et inversement, contre le grand méchant final, pour rythmer le combat (et sa difficulté) selon son propre métronome plutôt qu'avec celui — aléatoire — des règles.

LE CORPS A CORPS

Rien ne vaut une bonne bagarre aux poings. D'une part, c'est bien plus défoulant, et d'autre part les chances de finir sur un brancard sont quand même moindres.

TABLE 20 : ATTAQUES NATURELLES

Attaques au corps à corps	Précision	Puissance	Qualités
Coup de poing	+0	-3	Non-létal
id. avec poings américain	+0	-2	Non-létal
Coup de pied	-1	-2	Non-létal
id. avec botte ferrée	-1	-1	Non-létal
Coup de boule	-2	+0	Dangereuse, Non-létal
id. avec casque	-2	+2	Non-létal
Lutte	+0	-4	Non-létal
Morsure	-2	-3	—
Étranglement	-1	-1	—

On distingue deux formes principales de combat à mains nues, que nous appellerons pour simplifier la lutte et la boxe, bien qu'elles n'aient pas véritablement de rapport avec les sports portant les mêmes noms.

La **lutte** est littéralement une forme de corps à corps, à base de prises, de clés et de coups bas. Idéalement, les deux mains doivent être libres. Réussir une attaque de lutte permet d'agripper un adversaire, qui doit alors utiliser ce mode de combat (il ne peut utiliser ni arme de contact, ni arme à feu ; il peut utiliser ses pouvoirs librement). Deux ennemis agrippés l'un à l'autre utilisent leur talent de Corps à corps pour se défendre plutôt que leur Défense. Il faut réussir une attaque de lutte pour se libérer d'une lutte (et en plus, on inflige des dommages normaux).

Lorsque vous agrippez un ennemi, vous pouvez tenter (au tour suivant) de le faire tomber (test opposé d'Agilité), de le déplacer (test opposé de Force) ou de le mordre (test résisté de Corps à corps). Vous pouvez aussi l'immobiliser par un jet de Force opposé (immobilisé est un état plus fort qu'agrippé). En cas de réussite, il ne peut agir pour le prochain tour, et son niveau de Défense est divisé par deux contre les attaques de vos camarades. (L'immobilisation dure une seconde seulement). Il est possible de projeter un adversaire immobilisé (voir Quelques applications de la Force, page 31), ou de l'étrangler.

La **boxe** ressemble plus à un combat « normal », à l'aide des poings plutôt que d'armes. Les adversaires sont à distance d'allonge et se tapent dessus tranquillement. Poum-poum. Moins d'options rigolotes qu'avec la lutte, mais il est tout de même possible de filer des coups de poing, de pied ou de tête.

On rappelle que le niveau de Force est ajouté à la MR lors d'attaques au corps à corps.

LE COMBAT ARME

Ah, on entre dans la cour des grands. Plus que faire simplement mal, vous avez décidé de vous débarrasser définitivement de votre adversaire. Mais c'est peut-être dangereux ? Et s'il faisait de même ?

Le combat armé suit les règles du cas général, avec les options suivantes et une limitation supplémentaire.

Compétence. Si vous n'êtes pas suffisamment habitué au maniement d'une arme (c'est-à-dire que votre niveau de talent est inférieur à 2), il vous faut une seconde pour préparer une attaque (ce qui veut dire que vous ne pouvez attaquer qu'un tour sur deux).

Parade. Le porteur d'une arme peut déclarer qu'il utilise aussi celle-ci pour parer. Cela lui confère un bonus de +4 colonnes en Défense contre les adversaires qui l'attaquent au contact (mais pas à distance), mais aussi un malus de -4 en attaque.

Bouclier. Porter un bouclier permet de stopper certaines attaques (celles de corps à corps, d'armes de contact ou d'armes de jet comme les dagues de lancer). Si le porteur réussit son test de Défense mais que le coup porte quand même (parce que l'adversaire a mieux réussi son attaque), alors on considère que le bouclier a servi à la défense et sa valeur de protection est retirée au niveau de dommage. (Attention, il y a toujours un seul test de Défense ! Et pas un pour l'esquive et un autre pour la parade : non, non, non).

Les boucliers ne sont en général pas utilisables contre les attaques à distance comme les flèches et les armes à feu. Cependant, si le personnage ne fait rien d'autre que de se cacher derrière un bouclier assez grand (tous sauf un petit bouclier en fait), il peut obtenir son bonus de protection contre les tirs venant d'en face.

Combat avec une « main gauche ». Une « main gauche » est une arme de petite taille, généralement une dague, que l'on tient dans la main gauche et qui s'utilise dans certains styles d'escrime pour parer ou feinter. Il faut au moins une Agilité de 3 pour que cela soit possible. Tenir ainsi deux armes ne permet pas de frapper deux fois par tour, mais multiplie les ouvertures et donne un bonus de +1 colonne en Combat et de +1 colonne en Défense. Par contre, l'obligation de répartir sa force sur deux armes et de maintenir une posture inconfortable inflige aussi un malus de -1 en puissance. La « main gauche » elle-même n'est quasiment pas utilisée pour attaquer.

Combat avec deux armes. Tenir deux armes de tailles équivalentes nécessite une certaine force (au moins 3) et ne permet pas plus d'attaquer deux fois par tour que le combat avec une « main gauche ». Par contre, les attaques sont plus difficiles à esquiver et infligent plus de dégâts. Combatte

TABLE 21 : ARMES DE CONTACT

	Précision	Puissance	Qualités
<i>Couteaux</i>			
Cran d'arrêt	-1	-1	—
Poignard ou saif	+0	+0	—
Baïonnette	+0	+1	Adaptée à la charge
<i>Épées</i>			
Rapière ou épée courte	+1	+1	—
Épée longue	+0	+2	—
Espadon ou katana (à deux mains)	-1	+3	—
<i>Haches</i>			
Hachette (à une main)	-1	+2	Inadaptée à la parade
Hache de bataille (à deux mains)	+0	+3	Inadaptée à la parade
<i>Contondantes</i>			
Bâton (à deux mains)	+1	+0	—
Matraque	+0	+1	Non-létal
Masse d'arme ou batte	-1	+2	—
Marteau de guerre (à deux mains)	-2	+3	—
<i>Armes diverses</i>			
Faux	-2	+2	Inadaptée à la parade
Fléau	-1	+1	Parade difficile
Fouet	+0	-4	Parade difficile
Hallebarde ou autre arme d'hast	-1	+2	Adaptée à la charge
Lance	-1	+1	Adaptée à la charge
<i>Armes improvisées</i>			
Chaise	-4	+1	Inadaptée à la parade
Parcmètre	-5	+2	Inadapté à la parade, Force minimale 4
Lampadaire	-5	+3	Inadapté à la parade, Force minimale 5
Twingo	-6	+4	Ajre d'effet (très courte), Inadaptée à la parade, Force minimale 6
Tronçonneuse	-4	+4	Dangereuse, Inadaptée à la parade, Pénétration importante

avec deux armes donne un bonus de +1 colonne en Combat et de +1 en puissance et un malus de -1 colonne en Défense.

Armes à deux mains et force exceptionnelle. Une créature possédant une Force au moins égale à 4 peut tenir à une main une arme censée être tenue à deux mains par un humain. La puissance de l'arme est alors réduite d'un point, car elle n'est pas utilisée dans des conditions optimales.

On rappelle que le niveau de Force est ajouté à la MR lors d'attaques avec des armes de contact.

La précision indiquée pour les boucliers n'intervient que lorsqu'on décide de s'en servir comme d'une arme. Elle n'est pas utilisée pour le test de Défense qui permet de savoir si le bouclier bloque une attaque ou pas.

LE TIR

Ah, les armes à feu. Le domaine des lâches et des incompetents. Ou comment gâcher sa vie et celle de sa victime en quelques secondes... (Mais si c'est un démon, c'est ok).

Compétence. Les armes à distance primitives (les arcs, frondes, etc.) subissent la même limitation que les armes de contact. Si le niveau de votre talent est inférieur à 2, vous devez passer une seconde à préparer votre attaque.

Portée. L'encart Description des attaques (page 46) décrit la qualité d'attaque Portée. Dans le cas des armes, la portée indiquée est la portée effective, celle où les projectiles ont une chance raisonnable d'atteindre leur cible. Il est généralement possible d'aller jusqu'à la catégorie de portée suivante, mais avec un malus de -6 colonnes en Tir.

TABLE 22 : BOUCLIERS

	Précision	Puissance	Protection	Qualité
Petit bouclier	-2	-2	2	Couverture partielle, Fragile, Non-létal
Grand bouclier	-3	-1	5	Couverture importante, Fragile, Non-létal
Pavois	-4	+0	7	Couverture importante, Fragile, Non-létal
Bouclier anti-émeute	-5	+0	8	Couverture importante, Non-létal, Renforcé

TABLE 23 : ARMES À DISTANCE

	Précision	Puissance	Qualités
<i>Armes de poing</i>			
Revolver petit calibre	-2	+3	Pénétration importante, Portée moyenne
Revolver gros calibre	-2	+4	Pénétration importante, Portée moyenne
<i>Armes d'épaule</i>			
Fusil à pompe	-2	+5	Portée moyenne
Canon scié	-3	+6	Portée très courte
Carabine	-1	+4	Pénétration importante, Portée longue
Fusil à lunette	+0	+5	Pénétration importante, Portée extrême
<i>Armes automatiques</i>			
Pistolet-mitrailleur	-2	+4	Attaque multiple, Pénétration importante, Portée moyenne
Fusil-mitrailleur	-2	+5	Attaque multiple, Pénétration importante, Portée longue
Mitrailleuse	-2	+9	Attaque multiple, Pénétration importante, Portée longue
<i>Armes improvisées</i>			
Fusée de détresse	-6	+0	Pénétration réduite, Portée courte
Pistolet à clous	-4	+2	Pénétration importante, Portée très courte
<i>Armes de guerre</i>			
Lance-grenades	-1	+4	Aire d'effet (rayon court, explosif), Portée moyenne
Lance-flammes	-3	+9	Aire d'effet (rayon court), Dangereux, Inévitable, Portée courte
Lance-roquettes antichar	-7	+13	Pénétration importante, Portée moyenne
<i>Projectiles</i>			
Pierre	-4	-2	Portée très courte
Cocktail Molotov	-4	+5	Aire d'effet (rayon très court, explosif), Dangereux, Portée courte
Grenade	-4	+4	Aire d'effet (rayon court, explosif), Dangereuse, Portée courte
<i>Armes de jet</i>			
Dague de lancer	-3	-1	Portée très courte
Shuriken	-3	-2	Portée très courte
Hachette	-2	+1	Portée très courte
<i>Armes de trait</i>			
Fronde	-6	+0	Dangereuse, Portée courte
Arc court	-5	+1	Portée courte
Arc long	-4	+2	Portée moyenne
Arbalète	-4	+3	Portée longue

TABLE 24 : ARMURES

	Protection	Force minimale	Qualité
Blouson de cuir	1	—	Couverture partielle, Cassante
Cotte de mailles	3	2+	Couverture importante
Veste de Kevlar	4	1+	Couverture partielle, Renforcé
Armure d'acier (avec heaume)	6	3+	—

Tir à bout portant. Si votre cible est à portée de combat, c'est-à-dire si vous êtes assez près pour l'attaquer au corps à corps, vous tirez à bout portant. Votre attaque bénéficie d'un bonus de +6 colonnes en Tir.

Pouvoir à distance. Les pouvoirs ayant une portée très courte ou plus longue se comportent exactement comme des armes de tir. Cependant, il est possible de les utiliser soit avec le talent Tir (au niveau général pour les personnages qui ont choisi une autre spécialité que leur pouvoir), soit au niveau du pouvoir lui-même s'il est supérieur.

Par exemple, imaginons un personnage qui possède le talent « Tir 3 (armes d'épaule 5+) » et le pouvoir Décharge électrique 4. Lorsqu'il active ce dernier, il attaque avec un niveau de 4, plutôt qu'avec 3, son niveau général de Tir (puisque sa spécialité ne s'applique pas).

TABLE 25 : MODIFICATEURS À L'ATTAQUE

Conditions	Modificateur
Le défenseur est sans défense	pas de Défense
Le défenseur est de dos	Défense à -4
Le défenseur est mobile	Tir à -1
Viser (une seconde)	Tir à +1
Viser (deux secondes)	Tir à +2
Viser (trois secondes et plus)	Tir à +3
De nuit	Tir à -2
Avantage tactique divers	Combat à +2

LES ARMURES

Les armures protègent contre la plupart des attaques, mais certains coups peuvent les ignorer selon leur couverture. Une armure à couverture partielle est ignorée si l'attaquant obtient un double ou un triple. Une armure à couverture importante est ignorée si l'attaquant obtient un triple. Enfin, une armure qui n'est ni partielle ni importante protège contre toutes les attaques.

Il faut un minimum en force pour porter une armure, sous peine de subir un malus à toutes les actions physiques, généralement de -2 colonnes.

LA MORT

« Oh mon Dieu, il a tué le PJ — Espèce d'enfoiré ! »

Lorsqu'un humain meurt, son âme et son corps se séparent, le second crouissant lentement sur terre et la première dérivant tout aussi lentement vers le purgatoire.

Lorsque le corps d'accueil d'un ange ou d'un démon meurt, son esprit en est brutalement et immédiatement chassé. Cela provoque une destruction totale et immédiate du cadavre, semblable à une combustion spontanée. (Ce phénomène est l'une des règles du Grand Jeu et évite de laisser des traces compromettantes).

Les avatars ne sont pas vivants et ne peuvent donc pas mourir. Un archange ou un prince-démon en visite sur terre peut choisir à tout instant de retourner sur sa marche d'origine. L'avatar disparaît dès que l'âme le quitte, avec un petit « plop » du plus bel effet.

LA VIE, LA MORT ET L'AU DELÀ

Pour les humains, la mort est un événement traumatisant. Pas vraiment pour le corps, qui ne ressent plus rien, mais surtout pour l'âme du défunt qui se retrouve à flotter au-dessus de son propre cadavre. La plupart paniquent complètement. Une âme humaine reste un certain temps à traîner sur la marche terrestre, généralement quelques minutes, parfois plus. (Pour les anges et les démons, le voyage est instantané). Les fantômes, par exemple, sont des âmes qui se sont trouvées coincées sur terre. Mais une marche matérielle n'est pas un lieu adapté pour une âme libre et elles sont rapidement aspirées par la marche éthérée la plus proche, à savoir le purgatoire. Cependant, il se peut qu'un défunt ait plus d'affinités pour une autre marche et qu'il se retrouve ailleurs.

Les personnages qui n'ont que la Chance se paient un séjour tous frais payés au purgatoire. Leur cas est longuement analysé par un tribunal composé d'anges et de démons chargés de statuer sur leur destination finale. Toutes les actions et intentions qu'ils ont pu avoir de leur vivant sont pesées et comparées selon des règles mises en place à la nuit des temps, une procédure qui prend généralement des décades, voire des siècles.

Par contre, si un personnage possède la Foi, il se retrouve directement sur la marche des forces auxquelles il appartient, sans passer par la case purgatoire. Les anges et les soldats de Dieu vont au paradis, les démons vont en enfer, les héros vikings vont au Valhalla, etc.

LE RETOUR AU SERVICE

Lorsque le corps d'accueil d'un ange ou d'un démon meurt, il revient donc chez lui illico-presto. On pourrait croire qu'il redeviendra aussitôt apte au service et qu'il sera de retour en quelques jours sur terre. Or, il n'en est rien. Plusieurs raisons à cela. D'abord, son ancien hôte est inutilisable, il faut donc trouver un nouveau corps, ce qui n'est pas forcément simple (il y a des quotas et une liste d'attente longue comme le Styx). Ensuite, l'être peut avoir envie de décompresser un peu chez lui, de jouer un peu de harpe ou de torturer les pêcheurs quelques millénaires pour se ressourcer. Et d'ailleurs, les pontes préfèrent imposer un congé sabbatique assez long entre deux incarnations pour préserver la nature de leurs agents. Ils ont remarqué que plus un ange ou un démon passe de temps sur terre dans le corps d'un humain, plus il prend des traits humains justement, ce qui n'est pas vu d'un très bon œil par Dominique et Andromalius (et augmente les chances de passer renégat). La plupart des anges et démons n'ont connu que quelques incarnations depuis le début du Grand Jeu. Enfin, ils peuvent être assignés à des tâches administratives plutôt qu'envoyés sur le terrain. Hé oui, il faut bien des gens pour tamponner tous ces rapports en triple exemplaire. Au total, le temps séparant le personnage de sa prochaine incarnation dépend de son niveau de Foi (on ignore les « + »), de son grade et du hasard, selon la table ci-dessous.

Il arrive aussi qu'un personnage soit rappelé sur terre avant l'heure s'il possède des pouvoirs ou des informations particulièrement importants pour une mission donnée. Cela n'arrive qu'à la demande expresse du supérieur du personnage.

TABLE 26 : RÉINCARNATION

Foi+grade+1d6	Nouvelle incarnation sur terre dans ...
0-2	jamais !
3-5	1d6 millénaires
6-7	1d6 siècles
8-9	1d6 décades
10-11	1d6 années
12 et plus	1d6 mois

Condition	Modificateur au jet précédent
Le personnage a « gâché » son corps précédent	-3
Pour chaque blâme (actuel)	-1
Total de PA inférieur à 0	-2
Total de PA supérieur à 10	+1
Total de PA supérieur à 20	+2
Coup de pouce du supérieur	+1
Coup de pouce du MJ (!)	+1



Illo la PAO, ici Olivier. Qu'est-ce que c'est que cette mascarade, les grilles moches sur le côté de mon texte ? Faut viner ça, c'est un peu très laid tout de même. Merci.

Désolé cher lecteur, cela ne se reproduit pas.

LES POINTS DE POUVOIRS

Les points de pouvoirs (ou PP) sont la source des... pouvoirs des anges et des démons. Le nom est assez clair je crois. Bien ; le total indiqué sur la feuille de chaque personnage (et dans les caractéristiques des PNJ), mais c'est moins important) est le total maximal du personnage. Lorsqu'il active un pouvoir, ce total est réduit temporairement de un ou plusieurs points. Les PP ainsi dépensés sont récupérés lentement, au rythme d'un toutes les 6 heures, jusqu'à avoir atteint à nouveau le maximum. Le personnage n'est pas obligé de se reposer physiquement pour récupérer des PP. Par contre, il ne doit pas utiliser de pouvoir. (La récupération commence à partir de la dernière activation d'un pouvoir. Donc un personnage qui utilise un pouvoir toutes les 5 heures et 59 minutes ne récupère rien du tout. Que dalle. Zob.)

Suivant son supérieur, un ange ou un démon qui se place dans certaines conditions récupère à une vitesse doublée ou triplée. (Voir chaque supérieur dans le chapitre 4.) Il peut alors récupérer un PP au bout de trois ou deux heures (respectivement), plutôt que six heures.

UTILISATION DES POUVOIRS

L'utilisation d'un pouvoir est automatique à moins que sa description n'indique le contraire. C'est-à-dire qu'aucun test n'est nécessaire. Cependant, beaucoup de pouvoirs (dont toutes les attaques) nécessitent un test de pouvoir (standard ou résisté par la ou les cibles). Dans ce cas, les PP sont dépensés même si la cible résiste ou si l'activation du pouvoir échoue.

Pouvoirs activés. Les pouvoirs activés nécessitent une seconde de concentration lors de chaque utilisation et leurs effets sont généralement instantanés.

Pouvoirs constants. Les pouvoirs constants nécessitent eux aussi une seconde de concentration pour être activés, mais leurs effets s'étendent sur une période plus longue (généralement une seconde, dix secondes ou une minute). Lorsque cette durée est écoulée, le personnage peut payer à nouveau le coût d'activation en PP pour maintenir le pouvoir, mais il n'a pas à se concentrer de nouveau.

Pouvoirs permanents. Les pouvoirs permanents sont continuellement actifs. Ils ne coûtent aucun PP, ne demandent aucune concentration, mais on ne peut pas non plus les suspendre.

Pouvoirs spéciaux. Les pouvoirs qui n'appartiennent à aucune des catégories précédentes sont spéciaux. Ils sont généralement utilisables sous des conditions particulières et ne nécessitent aucun temps de concentration (ou du moins, un temps négligeable). La plupart se déclenchent lorsque le personnage porte ou subit une attaque. D'autres pouvoirs spéciaux ont au contraire un temps d'activation plus long qu'une seconde (d'une minute à une heure).

Quelques pouvoirs offrent plusieurs fonctionnalités, qui peuvent avoir des méthodes d'activation différentes.

LES POUVOIRS

LES POUVOIRS

TABLE 27 : LES AURAS

PP	Aura bénéfique	Aura maléfique	Aura noir et blanc
1-10	Bleu aquarelle	Rouge aquarelle	Blanc cassé
11-20	Bleu ciel	Rose	Gris clair
21-40	Bleu « moyen »	Rouge « moyen »	Gris « moyen »
41-60	Bleu marine	Rouille	Gris foncé
61 ou plus	Bleu nuit	Pourpre foncé	Gris anthracite

POUVOIRS COMMUNS

Tous les anges et les démons possèdent les pouvoirs spirituels suivants, quel que soit leur grade.

* **Aura.** Toutes les créatures vivantes (ou mortes-vivantes) ont une aura normalement invisible, mais qu'il est possible de voir par exemple grâce au pouvoir lecture d'aura (mais uniquement en noir et blanc). Chez les humains normaux, cette aura est relativement réduite (une sphère d'une trentaine de centimètres) et blanche. Pour les créatures surnaturelles, elle est plus grande (une cinquantaine de centimètres) et grise. Les anges et les démons, ainsi que les archanges et les princes-démons, ont une aura d'à peu près un mètre de rayon, bleue pour les forces du bien et rouge pour les forces du mal, dont la teinte exacte dépend de leur total maximal de PP (et pas le total actuel !), selon la Table 27 : les auras.

Les anges et les démons ont tous la possibilité de rendre leur aura « visible » temporairement (les premiers parlent d'aura bénéfique et les seconds d'aura maléfique). Je mets des guillemets, car seules les créatures surnaturelles des forces du bien et du mal ont la possibilité de voir une aura « visible ». Les humains ne perçoivent rien de spécial.

* **Langues angélique et démoniaque.** Les anges et les démons (ainsi que les familiers) ont chacun leur propre langue spécifique, qu'ils sont les seuls à comprendre (c'est-à-dire que les démons ne comprennent pas la langue angélique et que les anges ne pigent que dalle à la langue démoniaque). Ce n'est pas de la télépathie et les simples humains trouveront ce langage très étrange (une sorte de chaut fluent enjoué pour les premiers et une suite de bruits de gorge et de crachements pour les seconds).

* **Invocation du supérieur.** Les anges et les démons peuvent lancer un appel au secours à leur supérieur. C'est ce qu'on appelle une invocation. Cela prend une seconde et ne coûte aucun PP, mais le résultat est loin d'être assuré. Le chapitre 4 contient toutes les règles sur les invocations ainsi que les caractéristiques des supérieurs si jamais ils se déplacent en personne.

LES POUVOIRS

Le format de présentation des pouvoirs est le suivant :

NOM DU POUVOIR | physique, mental ou spirituel | activé, constant, permanent ou spécial (coût d'activation en PP) | général, anges, démons, supérieur spécifique (coût d'acquisition en PA) | qualités et défauts, y compris la portée

ABONDANCE | spirituel | activé (1 PP) | Alain (2 PA) | portée longue

Une manne céleste nourrit un nombre d'humains égal à cinq fois le niveau du pouvoir. Cette nourriture spirituelle ressemble à une barbe à papa jaune-doré au fort goût d'épices. Elle contient tous les éléments nécessaires à une vie équilibrée et les cibles sont rassasiées pour trois jours. (Elles n'ont plus besoin de manger ou de boire.)

Lorsque la rosée s'évapore, quelque chose de granuleux, fin comme du givre, restait par terre. C'est le pain que le Seigneur donne à manger.

— Exode 16.14-15

Quarante ans à faire la livraison tous les deux jours. Pénible.

— Alain

ABSORPTION (MULTIPLE) | mental | activé (3 PP) | coût variable | attaque mentale (résistance variable), portée courte

Il y a plusieurs pouvoirs d'absorption, qui sont décrits ci-dessous. Tous fonctionnent de la même façon. Chaque type d'absorption est un pouvoir distinct. Un personnage n'en possède habituellement qu'un, mais il est possible d'en développer plusieurs (avec des niveaux différents) en dépensant les PA nécessaires.

Le personnage peut absorber l'énergie vitale d'un être vivant pour nourrir sa propre énergie. Il effectue un test de pouvoir résisté par une des caractéristiques de sa cible (généralement la Volonté). S'il réussit le test, le personnage absorbe une caractéristique (généralement celle qui a servi de résistance), dont la victime perd un nombre de rangs égal à la marge de réussite divisée par deux, mais sans descendre au-dessous de 0. Le personnage obtient 1 PP par rang effectivement absorbé.

Les rangs perdus reviennent au rythme de un toutes les dix minutes. La victime utilise son niveau diminué pendant ce temps, ce qui modifie ses talents en proportion (deux rangs de caractéristiques = un rang de talent). Dans le cas où la caractéristique absorbée est la Force, les seuils de blessure de la victime ne changent pas.

Les PP gagnés en sus du total habituel du personnage disparaissent au même rythme. (S'ils ne sont pas utilisés avant.)

Il est possible d'utiliser ce pouvoir sans dépenser de PP (jusqu'à une fois par heure), mais la victime obtient alors un bonus de +4 colonnes au test résisté.

* **Absorption d'amour** | anges (3 PA). Ce pouvoir ne fonctionne que sur un être amoureux. Le MJ doit estimer la force de ses sentiments par un niveau, et c'est celui-ci qui est absorbé et qui sert pour le test résisté. (La force

moyenne de l'amour humain est de 2, mais une passion dévorante peut monter jusqu'à 4 ou 5.) Les sentiments s'atténuent lorsque l'absorption diminue leur niveau, mais ils réapparaissent normalement lorsque les rangs reviennent.

- * **Absorption d'énergie sexuelle** | *démons (3 PA)*. Ce pouvoir ne fonctionne que sur un être avec lequel le personnage vient d'avoir une relation sexuelle. Le MJ doit estimer la force du plaisir reçu par la victime par un niveau, et c'est celui-ci qui est absorbé et qui sert pour le test résisté. (La force moyenne d'un orgasme humain est de 2, mais le talent *kama sutra* peut faire grimper ce niveau à 4 ou 5.) La victime s'endort ensuite pour un nombre d'heures égal au nombre de rangs absorbés.
- * **Absorption de douleur** | *démons (4 PA)*. Ce pouvoir ne fonctionne que sur un être qui vient d'être blessé. Le nombre maximal de rangs absorbés dépend de la blessure infligée (BL 2 rangs, BG 4 rangs, BF 8 rangs et MS 12 rangs) et la Volonté sert pour le test résisté.
- * **Absorption de force** | *général (5 PA)*. La caractéristique absorbée est la Force, et elle sert aussi pour le test résisté.
- * **Absorption de gentillesse** | *anges (3 PA)*. Ce pouvoir ne fonctionne que sur un être humain foncièrement gentil. La caractéristique absorbée est la Chance, et elle sert aussi pour le test résisté. Toute personne possédant la Foi est immunisée contre ce pouvoir.
- * **Absorption de présence** | *général (4 PA)*. La caractéristique absorbée est la Présence, et la Volonté sert aussi pour le test résisté.
- * **Absorption de violence** | *général (4 PA)*. Ce pouvoir ne fonctionne que sur un être en colère ou en plein combat. La caractéristique absorbée est la Force, et elle sert aussi pour le test résisté.
- * **Absorption de volonté** | *général (5 PA)*. La caractéristique absorbée est la Volonté, et elle sert aussi pour le test résisté.
- * **Absorption du bien** | *démons (3 PA)*. Ce pouvoir ne fonctionne que sur un être surnaturel appartenant aux forces du Bien. La caractéristique absorbée est la Volonté, et elle sert aussi pour le test résisté.
- * **Absorption du mal** | *anges (3 PA)*. Ce pouvoir ne fonctionne que sur un être surnaturel appartenant aux forces du Mal. La caractéristique absorbée est la Volonté, et elle sert aussi pour le test résisté.



ACCOUTUMANCE | *spirituel | activé (5 PP) | Nisroch (3 PA)* | *attaque spirituelle (résistée par Chance/Foi), portée spirituelle*

Le personnage peut rendre une personne si accro à une substance qu'elle sera prête à tout pour en obtenir une dose régulière. Le personnage effectue un test de pouvoir résisté par la Chance/Foi de sa cible. S'il réussit le test, la victime devient accro et doit consommer la substance choisie par le démon à intervalles dépendant de la marge de réussite finale.

LES POUVOIRS

MR	Modificateur
0-3	une fois par semaine
4-6	une fois par jour
7-9	quatre fois par jour
10 ou plus	en permanence

Lorsque la victime est en manque, son niveau de Volonté est divisé par deux et elle subit un malus de -4 colonnes à toutes les actions physiques et mentales.

Le démon peut choisir n'importe quelle substance, à condition qu'elle provoque naturellement un phénomène de dépendance (drogue, mais aussi alcool ou chocolat). De plus, la cible bénéficie d'un bonus de +4 colonnes si elle n'a jamais goûté la substance en question.

Près de Paris, cinquante Huns enivrent Line...

ADHÉRENCE | physique | constant (1 PP par 10 minutes) | général (3 PA) | —

Les pieds et les mains du personnage peuvent devenir particulièrement adhérents. Il peut les utiliser pour escalader sans problème à peu près n'importe quelle surface. (Le MJ peut exiger un test de pouvoir dans les cas critiques.) Il peut aussi utiliser ce pouvoir lors d'une lutte pour retenir un adversaire au corps à corps. (Si le personnage réussit un test de pouvoir opposé à la force de son adversaire, celui-ci restera agrippé pendant la seconde suivante.)

ALLIANCE | spirituel | activé (2 PP) | Francis (3 PA) | attaque spirituelle (résistée par Chance/Foi), portée spirituelle (sans ligne de vue)

Le personnage peut réconcilier deux personnes. Il n'a pas à les voir au moment de l'attaque, mais doit les avoir vues en personne au moins une fois. Il effectue deux tests de pouvoir résistés par la Chance/Foi de chacune de ses deux victimes. S'il réussit les deux tests, les victimes trouvent un terrain d'entente si elles étaient hostiles ou deviennent amicales dans les autres cas. Les circonstances suivantes donnent des colonnes de modificateur au test de Chance/Foi des cibles.

Circonstances	Modificateur
Leader d'une armée en guerre	+3
Conflit récent (moins d'une semaine)	-1
Conflit ancien (plus de deux ans)	-2
Victime du pouvoir de discorde	+2

ANAÉROBIOSE | physique | permanent | général (3 PA), invariable | —

Le personnage n'a pas besoin d'oxygène pour vivre. Il peut donc survivre dans une atmosphère viciée, sous l'eau ou dans l'espace (mais ce pouvoir n'accorde aucune protection contre

les autres effets des gaz nocifs, les pressions élevées ou le vide). Le personnage continue à inspirer et expirer par réflexe, mais peut s'arrêter s'il le souhaite.

APPARENCE DÉMONIAQUE | spirituel | permanent | Mathias (2 PA) | —

Le personnage peut diffuser une aura similaire à celle possédée par les créatures appartenant aux forces du mal. La puissance de l'aura est celle d'un démon ayant le nombre de PP du personnage. L'aura n'est qu'une imitation imparfaite et il est possible de la déceler en l'examinant avec attention. Le personnage doit alors effectuer un test de pouvoir opposé à la Chance/Foi du démon qui l'observe. S'il réussit, son aura est suffisamment crédible.

Le personnage peut parler le démoniaque avec un léger accent. Là encore, il lui faut réussir un test de pouvoir opposé à la Chance/Foi contre les démons suspicieux.

APPARENCE HORRIFIQUE | physique | permanent | spécial* (3 PA) | portée courte

Le personnage, habituellement un monstre, un mort-vivant ou un démon de combat, est tellement laid et surprenant qu'il terrifie les êtres humains ordinaires qui le voient (pas les anges, démons et autres créatures surnaturelles). Lorsqu'un humain s'approche à portée courte du personnage, ce dernier effectue un test de pouvoir contre la Volonté de l'humain. S'il réussit, la victime est apeurée et s'enfuit le plus loin possible pendant un temps en minutes égal à la marge de réussite du test.

* Les personnages anges et démons ne peuvent prendre ce pouvoir. Ils ont une apparence humaine normale.

APPEL DES ANIMAUX | spirituel | activé (2 PP) | Jordi (2 PA) | portée spéciale (100 m par niveau)

Ce pouvoir permet d'attirer automatiquement un certain nombre d'animaux auprès du personnage. Ce pouvoir a une portée d'une centaine de mètres par niveau de pouvoir. Tous les animaux d'un type donné dans la zone entendent l'appel et une partie d'entre eux (généralement 2d6) se dirige vers sa source. Ils ne sont pas contrôlés, mais se montrent a priori amicaux envers le personnage. Le type exact d'animal est laissé au choix du personnage (et il peut le changer à chaque utilisation du pouvoir), mais s'il n'y a aucun animal de ce type à portée, rien ne se passe et les PP sont perdus.

En milieu urbain, on peut sans doute trouver des pigeons, des chiens et des chats ou encore des rats.

Ce pouvoir est sans effet sur les créatures possédant une âme (c'est-à-dire un niveau de Chance/Foi supérieur à 0).

ARME EXALTÉE | spirituel | constant (3 PP pour dix secondes) | général (3 PA) | —

Le personnage peut infuser une partie de son âme dans une arme de contact ou à distance qu'il tient dans la main. L'arme bénéficie d'un bonus de précision égal à la moitié du niveau du pouvoir (arrondi au-dessous) et d'un bonus de puissance égal à la moitié du niveau du pouvoir (arrondi au-dessus). Une arme exaltée est indestructible et ne tombe jamais à cours de munitions. Elle perd toute magie si le personnage la lâche.

Par exemple, une épée affectée par Arme exaltée 3 bénéficie de modificateurs de +1 en précision et +2 en puissance.

Ce pouvoir est sans effet sur les armes possédant déjà une âme ou un semblant d'âme (c'est le cas des armes magiques, bénites ou maudites).

Les armes que nous utilisons dans notre combat ne sont pas celles des hommes de ce monde : ce sont les armes puissantes de Dieu qui permettent de détruire des forteresses.

— Deuxième lettre de Paul aux Corinthiens 10.4

ARMURE CORPORELLE | physique | constant (4 PP pour dix secondes) | général (3 PA) | —

L'épiderme du personnage peut prendre l'apparence et la résistance d'un métal ou d'une autre substance. Cela ne le gêne pas dans ses mouvements et lui procure une protection d'un niveau égal à celui du pouvoir +1 contre toutes les attaques physiques solides ou énergétiques. (L'armure corporelle est inefficace contre les attaques mentales ou spirituelles.)

La substance exacte est choisie en même temps que le pouvoir et elle ne peut pas changer par la suite. Si le personnage reste immobile, il peut éventuellement passer pour une statue. (Un test standard de Volonté est nécessaire pour rester parfaitement immobile.) Les substances disponibles pour les anges sont l'or, l'argent, le cuivre et la pierre. Les armures possibles pour les démons sont l'acier, de la chitine, des écailles, une carapace et la pierre.

ART DE COMBAT | mental | constant (2 PP par seconde) | Baal (3 PA) | —

À chaque tour, le personnage peut effectuer une (et une seule) attaque supplémentaire avec une arme naturelle, de contact ou à distance. Il peut porter cette attaque quelle que soit son activité pour le tour par ailleurs (combat avec cette arme ou une autre, utilisation de pouvoir, déplacement). Cependant, le talent approprié (Corps à corps, Combat ou Tir) est remplacé par le niveau du pouvoir si celui-ci est inférieur. C'est-à-dire que ce pouvoir ne permet pas d'attaquer mieux que d'habitude.

Par exemple, un personnage pourrait placer deux coups de hache en une seconde, l'un avec son talent (Combat 6+) et l'autre avec ce pouvoir (Art de combat 4+). Si son niveau en Art de combat passe à 7 sans que son talent Combat n'augmente, il portera deux attaques à 6+.

Art de combat ne peut pas être utilisé pour activer un pouvoir, même si c'est une attaque physique comme jet de flammes. (Mais il peut permettre de placer un coup de hache en plus d'un jet de flammes.)

ARTS MARTIAUX | physique | permanent ou spécial (variable) | général (3 PA) | —

Le personnage possède une maîtrise innée et surnaturelle des arts martiaux. Ses attaques à mains nues ont une précision égale à son niveau divisé par deux (arrondi au-dessus), une puissance égale à +1 et possèdent le défaut Non-létal. Ces effets sont permanents. Lors de chaque attaque, le personnage peut utiliser l'une (et une seule) des options suivantes, à

condition de dépenser le nombre de PP indiqué (juste avant de résoudre l'attaque) :

* **Déferlement de coups.** L'attaque obtient la qualité Multiple. Coût 2 PP.

* **Imparable.** Le défenseur subit un nombre de colonnes de malus en Défense égal au niveau du pouvoir. Coût 3 PP.

* **Mortelle.** L'attaque perd le défaut Non-létal. Coût 1 PP.

* **Paralysante.** Si la cible doit subir au moins une blessure grave, elle est paralysée pendant 1d6 secondes au lieu d'être blessée. Si le niveau de dommage n'est pas assez élevé, l'attaque est sans effet. Coût 2 PP.

Ce n'est pas un pouvoir multiple. Toutes les options précédentes sont comprises dans le pouvoir.

ASSAUT SPIRITUEL | spirituel | activé (5 PP) | Ange* (3 PA) | attaque spirituelle (résiste par Chance/Foi), portée moyenne

Le personnage peut absorber le pouvoir d'un être surnaturel. Il effectue un test de pouvoir résisté par la Chance/Foi de sa victime. Si le personnage réussit le test, sa victime perd un nombre de PP égal à la marge de réussite finale du test (ou moins si elle ne possède pas autant de PP), ainsi qu'un nombre de points de fatigue égal à la moitié des points de pouvoir qui ont été effectivement perdus.

Un assaut spirituel est sans effet sur un être ne possédant pas de PP (comme un humain normal).

* On parle ici de l'Archange Ange et pas des anges en général. Ce pouvoir est réservé aux serviteurs d'Ange uniquement, il n'est pas disponible pour tous les anges ! Capito, poil au dos ?

AUGMENTATION (MULTIPLE) | mental | constant (1 PP par minute) | général (3 PA) | —

Il y a plusieurs pouvoirs d'augmentation, qui sont décrits ci-dessous. Tous fonctionnent de la même façon. Chaque type d'augmentation est un pouvoir distinct. Un personnage n'en possède habituellement qu'un, mais il est possible d'en développer plusieurs (avec des niveaux différents) en dépensant les PA nécessaires.

Lorsque le personnage utilise ce pouvoir, la caractéristique affectée augmente d'un nombre de rangs égal au niveau du pouvoir. Les talents associés augmentent dans la proportion habituelle. (Par exemple, si la caractéristique gagne deux rangs, tous les talents associés gagnent un rang.) Les valeurs annexes (PP, PF, seuils de blessures) ne sont pas affectées.

* **Force.** La caractéristique affectée est la Force. Les talents associés à la Force sont Athlétisme et Intimidation.

* **Agilité.** La caractéristique affectée est l'Agilité. Les talents associés à l'Agilité sont Acrobatie, Combat, Conduite, Corps à corps, Défense et Discrétion, ainsi que Contorsionnisme, Pickpocket et Prestidigitation.

* **Perception.** La caractéristique affectée est la Perception. Les talents associés à la Perception sont Fouille, Survie et Tir, ainsi que Langage animal.

* **Volonté.** La caractéristique affectée est la Volonté. Les talents associés à la Volonté sont Discussion, ainsi que Hypnotisme et Narcolepsie.

LES POUVOIRS

* **Présence.** La caractéristique affectée est la Présence. Les talents associés à la Présence sont Aïsaïce sociale, Art, Baratin et Séduction.

* **Foi.** La caractéristique affectée est la Foi. Les talents associés à la Foi sont Enquête, ainsi que Sixième sens. (Ce pouvoir fonctionne aussi pour la Chance.)

AURA DE CONFUSION | mental | constant (5 PP pour dix secondes) | général (3 PA) | aire d'effet (rayon court), portée nulle

Le personnage peut s'entourer d'une aura invisible qui empêche de se concentrer sur une cible en particulier. L'aura couvre une zone centrée sur le personnage et de rayon égal à une portée courte. Toute personne dans la zone cherchant à attaquer le personnage doit réussir un test de Volonté opposé au niveau du pouvoir du personnage pour éviter d'attaquer une cible au hasard parmi celles qui sont à portée (y compris le personnage lui-même, donc il peut tout de même se prendre le coup, et le pouvoir n'a ainsi aucun effet en cas de duel). Si le test est réussi, l'agresseur peut frapper le personnage sans souci tant qu'il se concentre sur lui. S'il change de cible, il perd sa concentration et devra à nouveau réussir un test pour cibler le personnage.

AURA DE COURAGE | mental | constant (1 PP par minute) | général (3 PA) | aire d'effet (rayon moyen), portée nulle, sélectif

Le personnage augmente le courage de tous ses alliés dans l'aire d'effet. Cela leur donne un nombre de colonnes de bonus égal au niveau du pouvoir pour les tests de résistance contre les attaques mentales et face à la peur (comme les pouvoirs Peur et Apparence horripilante). Le personnage s'affecte lui-même.

De plus, ce pouvoir permet d'améliorer le moral et la cohésion d'une troupe de combat. Bien que cela n'ait pas d'effet sur des PJ, des PNJ militaires auront moins de chances de rompre le combat s'ils sont protégés par une aura de courage.

AURA DE PACIFICATION | mental | constant (3 PP pour dix secondes) | anges (3 PA), Jean-Luc (2 PA), démons (4 PA) | aire d'effet (rayon court), portée nulle

Le personnage peut s'entourer d'une aura invisible de calme qui empêche toute agression. L'aura couvre une zone centrée sur le personnage et de rayon égal à une portée courte. Toute personne ayant des intentions hostiles et violentes (envers le personnage lui-même ou toute autre personne présente dans la zone d'effet) doit vaincre la force de l'aura avant de pouvoir y entrer. (Elle doit réussir un test de Volonté opposé au niveau du pouvoir du personnage.) Une fois l'aura pénétrée, un autre test est nécessaire à chaque tentative d'attaque. Si le test échoue, l'agresseur ne peut placer son attaque et perd son tour.

Le personnage ne peut utiliser ce pouvoir s'il a lui-même combattu ou eu des pensées violentes au cours des dix dernières minutes. S'il attaque alors qu'il utilise ce pouvoir, l'aura perd immédiatement toute sa force.

AURA D'INATTENTION | mental | constant (3 PP pour dix secondes) | général (3 PA) | aire d'effet (rayon moyen), portée nulle

Le personnage peut s'entourer d'une aura invisible qui fait qu'on l'ignore. L'aura couvre une zone centrée sur le

personnage et de rayon égal à une portée moyenne. Bien que le personnage ne soit pas invisible, l'effet est un peu le même. Il est difficile de se rendre compte de la présence du personnage (il bénéficie d'un nombre de colonnes de bonus égal à son niveau de pouvoir pour les tests de Discrétion) et même une preuve directe, comme une porte qui s'ouvre, sera ignorée si le personnage réussit un test de pouvoir résisté par la Volonté du témoin (« oh, ça doit être un gros rat ! »).

Le personnage devient immédiatement « visible » s'il agresse quelqu'un (suffisamment vite pour que la cible ne soit pas sans défense) ou s'il adresse directement la parole à une personne (là, ça peut être plus long).

BAISER VAMPIRIQUE | spirituel | spécial (1 PP) | Samigina (3 PA) | attaque spirituelle (résistée par Chance/Foi), portée spéciale (lutte)

Le personnage peut voler la force vitale d'une créature vivante en buvant son sang. Il doit mordre sa cible (voir la section sur la lutte dans le chapitre 2 si la victime n'est pas charmée ou volontaire). Le personnage effectue un test de pouvoir résisté par la Chance/Foi de sa cible. Si le personnage réussit le test, la victime subit une blessure légère (en plus des dégâts éventuels de la morsure elle-même) et le personnage regagne un nombre de PP égal à la marge de réussite finale du test. Chaque nouvelle utilisation de ce pouvoir sur la même personne dans la même journée augmente la gravité de la blessure infligée d'un cran. Les PP gagnés au-delà du maximum du personnage sont temporaires, ils disparaissent au rythme de un toutes les dix minutes (à moins d'être utilisés avant).

Un humain normal peut devenir dépendant des effets de ce pouvoir (à la discrétion du MJ) ; cela n'arrive jamais aux anges et aux démons). Le personnage obtient alors un bonus de +4 colonnes en Séduction et en Baratin contre sa victime si elle est en manque de « don de sang ».

Il est possible d'utiliser ce pouvoir sans dépenser de PP (juste qu'à une fois par heure), mais la victime obtient alors un bonus de +4 colonnes au test résisté.

BÉNÉDICTION (MULTIPLE) | spirituel | spécial (5 PP) | anges (3 PA ; variable) | portée très courte

Il y a plusieurs pouvoirs de bénédiction, qui sont décrits ci-dessous. Tous fonctionnent de la même façon. Chaque type de bénédiction est un pouvoir distinct. Un personnage n'en possède habituellement qu'un, mais il est possible d'en développer plusieurs (avec des niveaux différents) en dépensant les PA nécessaires.

Les bénédictions sont des rituels très longs (généralement une heure). Elles ne sont utilisables que sur une cible consentante ou docile, qui doit rester proche du personnage pendant toute la durée des prières.

Le personnage doit réussir un test standard de pouvoir pour que celui-ci fonctionne correctement. (Les PP sont dépensés même si le test échoue.) Le pouvoir prend effet progressivement et n'est total que quelques temps plus tard (2d6 jours si la MR est inférieure à 4, 1d6 si la MR est au moins égale à 4 et en 2d6 heures seulement si la MR est au moins égale à 10).

- * **Beauté.** La cible devient belle. Son niveau de présence peut soit devenir égal à 2 s'il est pour l'instant inférieur à 2, soit augmenter d'un rang sinon (jusqu'à un maximum de 4). Les effets sont permanents. Plusieurs bénédictions « beauté » n'ont pas plus d'effets. Cette bénédiction peut aussi servir à annuler la malédiction « laideur ».
- * **Fertilité.** La cible est extraordinairement fertile. Toutes les causes de stérilité sont annulées. Pour un (ou une) humain, les chances de conception sont d'une sur deux à chaque rapport non protégé. Si les deux amants bénéficient de cette bénédiction, la chance de conception est de 5 sur 6. Les effets de super-fertilité durent un an, mais la guérison de la stérilité est permanente. Cette bénédiction peut aussi servir à annuler la malédiction « stérilité ». Les anges d'Alain peuvent acheter ce pouvoir pour 2 PA seulement.
- * **Guérison de folies.** La cible est guérie d'une folie ou phobie naturelle ou surnaturelle. Les anges de Blandine peuvent acheter ce pouvoir pour 2 PA seulement.
- * **Guérison de maladies.** La cible est guérie d'une maladie naturelle ou surnaturelle. Les anges de Guy peuvent acheter ce pouvoir pour 2 PA seulement.
- * **Rajeunissement.** La cible rajeunit d'un nombre d'années égal à la marge de réussite du test. Les anges de Christophe peuvent acheter ce pouvoir pour 2 PA seulement.

Il est aussi possible d'utiliser ce pouvoir sur un endroit consacré plutôt que sur une personne en particulier. Le rituel est alors encore plus long (une journée entière) et éreintant (15 PP), mais aussi moins efficace (au point qu'il n'y a aucun effet en termes de jeu, ils sont laissés à la discrétion du MJ). Par exemple, un champ sur lequel on prononce une bénédiction « fertilité » donnera une récolte exceptionnelle et une pièce sur laquelle on utilise une bénédiction « guérison de maladie » permettra de guérir plus vite. Ces effets durent pendant un an par niveau de pouvoir.

À partir d'un niveau de pouvoir suffisamment élevé, le temps de prière nécessaire à une bénédiction diminue. À partir du niveau 5, il passe à dix minutes (ou quatre heures pour le rituel). À partir du niveau 10, il passe à dix secondes (ou quatre minutes pour le rituel).

BOOMERANG | mental | spécial (2 PP) | général (5 PA), condition (volonté supra-normale au niveau 1) | —

Lorsque le personnage active sa volonté supra-normale contre une attaque mentale et qu'il remporte le test résisté, il peut décider d'utiliser ce pouvoir. S'il réussit un test de pouvoir opposé au niveau du pouvoir de l'attaquant, l'attaque mentale est retournée contre l'attaquant initial (avec une marge de réussite égale à celle de l'attaque initiale -2).

Par exemple, Marie-Charlotte tente un Charme (niveau 1) sur Max (qui possède le pouvoir Boomerang au niveau 1). Marie-Charlotte réussit son attaque avec une MR de 5, mais Max active sa volonté supra-normale et réussit son test de résistance avec une MR de 7. L'attaque échoue, et Max peut tenter d'utiliser Boomerang. Il réussit son test de pouvoir (au niveau 1 donc) et Marie-Charlotte subit

une attaque de Charme comme si Max avait utilisé lui-même le pouvoir et obtenu une MR de 3 (c'est-à-dire 5 moins 2). Elle a droit à un test de résistance normal.

CAMÉLÉON | physique | activé (2 PP pour 10 minutes) | général (3 PA) | —

La peau du personnage change de teinte à sa guise. Il peut facilement passer pour un Schtroumpf ou pour une statue. Le principal intérêt du pouvoir est cependant de passer inaperçu, à condition toutefois de se dispenser de vêtements. Le personnage obtient alors un nombre de colonnes de bonus égal à son niveau de pouvoir +4 sur les tests de Discrétion, ainsi qu'un nombre de colonnes de bonus égal à son niveau de pouvoir pour les tests de Défense contre les attaques à distance.

Avec Élastique, c'est slapstick, avec Polymorphie, c'est Jim Carrey, avec Caméléon, c'est carrément The Mask !

CAMISOLE | spirituel | activé (5 PP) | Abalam (3 PA) | attaque spirituelle (résistée par Chance/Foi), portée spirituelle

Le personnage peut rendre une personne folle. Il effectue un test de pouvoir résisté par la Chance/Foi de sa victime. Si le personnage réussit le test, la victime est atteinte par une maladie mentale aiguë, au choix du personnage (folie meurtrière ou suicidaire, prostration, paranoïa, pyromanie, etc.). La durée de la folie dépend de la marge de réussite.

MR	Résultat
0-3	1d6 minutes
4-6	1d6 heures
7-9	1d6 jours
10 et plus	Permanent

CAUCHEMAR | mental | activé (3 PP) | général (4 PA) | attaque mentale (résistée par Volonté avec un malus de -2), portée mentale (sans ligne de vue)

Le personnage peut hanter les rêves d'une personne endormie. Il n'est pas nécessaire de voir sa victime au moment de l'attaque, mais il faut l'avoir vue d'assez près au moins une fois. Le personnage effectue un test de pouvoir résisté par la Volonté de sa cible. Si le jet réussit, la victime se réveille en sueur et est incapable de se rendormir avant un nombre d'heures égal à la marge de réussite finale du test précédent. Elle subit une pénalité de -2 colonnes à toutes les actions physiques ou mentales pendant la journée suivante.

Il faut une demi-heure au personnage pour transformer les rêves de sa victime en cauchemars, pendant laquelle le corps du personnage est sans défense. Si la victime se réveille avant que ce temps ne soit écoulé, le personnage doit réussir un test standard de pouvoir pour éviter de rester coincé sur la marche des rêves et des cauchemars. Même s'il le rate, il peut faire une nouvelle tentative toutes les heures pour retrouver son corps.

LES POUVOIRS

CAUCHEMAR MORTEL | spirituel | activé (3 PP) | Beleth (3 PA) | attaque spirituelle (résistée par Chance/Foi), portée spirituelle (sans ligne de vue)

Ce pouvoir est une version plus puissante du précédent.

Cette attaque spirituelle permet de hanter les rêves d'une personne endormie. La portée est Spirituelle. Il n'est pas nécessaire de voir sa victime au moment de l'attaque, mais il faut l'avoir vue d'assez près au moins une fois. Le personnage effectue un test de pouvoir résisté par la Chance/Foi de sa cible. Si le jet réussit, la victime se réveille et subit une blessure d'un niveau de dommage égal à la marge de réussite finale du test plus le niveau de pouvoir.

Il faut un quart d'heure au personnage pour transformer les rêves de sa victime en cauchemars mortels, pendant lequel le corps du personnage est sans défense. Si la victime se réveille avant que ce temps ne soit écoulé, le personnage doit réussir un test standard de pouvoir pour éviter de rester coincé sur la marche des rêves et des cauchemars. Même s'il le rate, il peut faire une nouvelle tentative toutes les heures pour retrouver son corps.

CHAMP DE FORCE | physique | constant (3 PP pour dix secondes) | général (3 PA) | hypnense, renforcé

Une aura de couleur bleue protège le personnage et ses vêtements. Le champ de force offre une protection égale au niveau du pouvoir +1 contre toutes les attaques physiques solides (balles, battes, armes blanches, glace et ainsi de suite), mais il est sans effet sur l'énergie (ou les attaques mentales ou spirituelles). Lorsque le personnage subit une attaque qui devrait lui infliger au moins une blessure grave malgré le champ de force, il doit effectuer un test standard de pouvoir. S'il rate, le coup porte normalement. S'il réussit, le champ de force absorbe le coup à la place du personnage, mais cela le détruit immédiatement, et le personnage ne peut le réactiver pendant la minute suivante.

À partir du niveau 5, un champ de force détruit peut revenir après seulement dix secondes. À partir du niveau 10, il n'y a plus aucun temps de latence. (Il faut cependant toujours une seconde pour activer le pouvoir.)

CHAMP ÉLECTRIQUE | physique | constant (1 PP pour dix secondes) | général (3 PA), condition (immunité contre l'électricité) | —

Le corps du personnage se couvre d'un puissant champ électrique, qui n'affecte pas ses vêtements et donne à ses attaques au corps à corps un bonus en puissance égal à son niveau de pouvoir. De plus, toute personne le touchant subit un choc électrique (pas besoin de test d'attaque) qui inflige une blessure correspondant à un niveau de dommage égal au niveau du pouvoir +3. (Attention, c'est ici le niveau direct de dommage, et pas son modificateur de puissance.)

Ce pouvoir est inutilisable par un personnage portant une armure métallique. Il n'affecte pas particulièrement les armes que peut tenir le personnage, même si elles sont métalliques (c'est-à-dire que les dommages d'une hache n'augmentent pas, mais un flingue n'explose pas non plus).

CHAMP MAGNÉTIQUE | physique | constant (2 PP pour dix secondes) | général (3 PA) | renforcé

Une aura de couleur argentée protège le personnage et ses vêtements. Elle offre une protection égale au niveau du pouvoir +2 contre toutes les attaques d'origine métallique (balles, flèches, épées et ainsi de suite), ainsi que contre les attaques électriques, mais elle est sans effet sur les autres types d'énergie (ou sur les attaques mentales ou spirituelles).

Si le personnage tient lui-même une arme métallique lorsqu'il utilise ce pouvoir, il subit un malus de -2 en Combat.

CHANT ANGÉLIQUE | spirituel | constant (6 PP par seconde) | anges (4 PA), condition (langage angélique, 15 PP) | aire d'effet (rayon moyen), attaque spirituelle (résistée par Chance/Foi), portée nulle

Le personnage peut entonner une mélodie céleste et psalmodier dans la langue angélique. L'effet est négligeable sur les humains (ils sont juste étonnés), mais cela rappelle aux démons leur passé au paradis et les perturbe profondément. Le personnage effectue plusieurs tests de pouvoir résistés par la Foi de chaque démon dans la zone d'effet. Quand le personnage réussit, cette victime subit un malus égal à la MR finale du test à toutes ses actions physiques, mentales et spirituelles (y compris la Défense).

CHARME | mental | activé (4 PP) | général (3 PA) | attaque mentale (résistée par Volonté), portée très courte

Le personnage peut se faire des amis magiquement. Il effectue un test de pouvoir résisté par la Volonté de sa cible. S'il réussit, la victime est affectée pendant une durée dépendant de la MR finale du test précédent.

MR	Résultat
0-3	1d6 minutes
4-6	1d6 heures
7-9	1d6 jours
10 et plus	Permanent

Une personne charmée fera tout ce qu'elle peut pour plaire au personnage. Celui-ci obtient un bonus de +10 colonnes aux tests de Baratin, de Discussion et de Séduction contre sa victime. Un charme n'est pas une domination et ne permet pas d'imposer des actions attentant à la vie de la victime ou contraires à ses convictions les plus fortes. De même, elle ne livrera pas au personnage des secrets qu'elle n'avouerait pas à ses meilleurs amis (comme son code de carte bleue ou le fait qu'elle a tué sa voisine).

Si un charme est utilisé en combat, la victime arrête d'attaquer le personnage, mais peut continuer à attaquer d'autres adversaires (et elle ne se tournera pas contre ses propres alliés quels que soient les arguments du personnage).

Charme ne fonctionne pas sur les animaux.

CONTRAT DIVIN | spirituel | activé (1 PP) | Marc (2 PA) | —

Le personnage peut établir un contrat divin entre deux parties consentantes. Si l'un des signataires rompt les termes du contrat, il subit aussitôt une mort subite. Comme d'habitude, les créatures surnaturelles peuvent éviter la mort en réussissant un test de Force (voir le chapitre 2), mais dans ce cas précis, c'est un test opposé au niveau du pouvoir plutôt qu'un test standard.

Au niveau 5, le personnage connaît immédiatement l'emploi d'un des signataires au moment où il rompt le contrat.

CONTRÔLE DES ANIMAUX | mental | activé (2 PP) | général (3 PA) | attaque mentale (résistance spéciale), portée mentale

Le personnage peut contrôler les animaux. Il effectue un test de pouvoir dont la difficulté dépend de la nature de sa cible. L'animal obéit alors au mieux de ses capacités aux ordres mentaux du personnage. Cependant, il n'agira pas à l'encontre de ses instincts (il ne se suicidera pas, par exemple). De plus, le personnage peut s'il le désire voir par les yeux de l'animal ou transférer d'autres sens à sa guise.

Le niveau de difficulté dépend du type d'animal selon la table suivante, mais des animaux exceptionnels peuvent être plus difficiles à contrôler (on pense à flipper le dauphin par exemple, ce qui fait un peu peur pour notre pop culture).

Animal	Difficulté
Poissons, mollusques, insectes, arachnides	Facile
Idem, mais en essaim ou en banc	Très difficile
Reptiles, batraciens, oiseaux	Difficile
Mammifères (sauf primates et dauphins), marsupiaux	Très difficile
Primates, dauphins	Incroyable

Une créature ayant une âme (c'est-à-dire un niveau de Chance/Foi supérieur à 0) ne peut être affectée par ce pouvoir.

CONVERSION MENTALE | spirituel | spécial (1 PP) | général (4 PA), Condition (volonté supra-normale au niveau 1) | —

Lorsque le personnage subit une attaque mentale, il peut utiliser son énergie pour regagner des PP. Il doit pour cela réussir un test de pouvoir très difficile. S'il réussit, il obtient un nombre de PP égal au total dépensé par son attaquant. Les PP gagnés en sus du total habituel du personnage disparaissent au rythme d'un toutes les dix minutes. (S'ils ne sont pas utilisés avant.)

Il est possible d'utiliser ce pouvoir sans dépenser de PP (jusqu'à une fois par heure), mais le test de pouvoir se fait avec un malus de -4 colonnes.

CONVERSION PHYSIQUE | spirituel | spécial (1 PP) | général (4 PA) | —

Lorsque le personnage subit une blessure, il peut utiliser son énergie pour regagner des PP. Il doit pour cela réussir un test

de pouvoir opposé à une difficulté dépendant de la gravité de la blessure (BL facile, BG difficile, BG très difficile et MS incroyable). Le nombre de PP obtenus dépend lui aussi de la gravité de la blessure (BL 1, BG 2, BG 4 et MS 8). La conversion physique n'annule pas la blessure. Ce pouvoir ne peut être utilisé que si la blessure est effectivement infligée. Les PP gagnés en sus du total habituel du personnage disparaissent au rythme d'un toutes les dix minutes. (S'ils ne sont pas utilisés avant.)

Il est possible d'utiliser ce pouvoir sans dépenser de PP (jusqu'à une fois par heure), mais le test opposé de pouvoir se fait avec un malus de -4 colonnes.

CORPS DIGITAL | mental | constant (5 PP par minute) | général (8 PA), invariable | —

Le corps du personnage est transformé en données informatiques. Ses vêtements sont affectés, mais pas ses armes ou d'autres objets plus denses que du tissu ou encore un autre être vivant. Il doit être en contact avec un ordinateur (ou un câble de réseau informatique, ou une disquette) lorsqu'il utilise ce pouvoir. Il peut se déplacer dans un réseau ou sur Internet (à peu près à 100 km/h), mais il court le risque d'être attaqué par des anti-virus (!). Le personnage peut en profiter pour lire des données, mais elles sont très longues à déchiffrer (et il faut posséder le talent informatique).

Les attaques physiques sont sans effet sur le personnage, mais il est lui-même incapable d'attaquer physiquement. Il est sensible aux attaques mentales ou spirituelles. S'il est assommé ou arrive à cours de PP, le pouvoir prend automatiquement fin. S'il se trouve alors à un endroit ne pouvant accueillir son corps, il est l'objet d'une mort subite.

CORPS ÉLECTRIQUE | physique | constant (4 PP par minute) | général (7 PA), invariable | —

Le corps du personnage est transformé en électricité. Ses vêtements sont affectés, mais pas ses armes ou d'autres objets plus denses que du tissu ou encore un autre être vivant. Dès sa transformation, il est absorbé par le matériau conducteur le plus proche. Il peut se déplacer le long d'un matériau conducteur à sa vitesse de course habituelle ou sur les réseaux électriques et téléphoniques à une vitesse proche de 100 km/h. Il ne peut traverser les murs, à moins qu'ils soient métalliques ou traversés par un objet métallique.

Les attaques physiques sont sans effet sur le personnage, mais il est lui-même incapable d'attaquer physiquement. Il est sensible aux attaques mentales ou spirituelles. S'il est assommé ou arrive à cours de PP, le pouvoir prend automatiquement fin. S'il se trouve alors à un endroit ne pouvant accueillir son corps, il est l'objet d'une mort subite.

CORPS GAZEUX | physique | constant (4 PP par minute) | général (6 PA), invariable | —

Le corps du personnage est transformé en brume inodore et inispide, et de couleur vert foncé. Ses vêtements sont affectés, mais pas ses armes ou d'autres objets plus denses que du tissu ou encore un autre être vivant. Il peut se déplacer

LES POUVOIRS

lètement en suspension dans l'air, mais il est affecté par le vent. Il peut passer à travers des interstices assez étroits ou des grilles d'aérations.

Les attaques physiques sont sans effet sur le personnage, mais il est lui-même incapable d'attaquer physiquement. Il est sensible aux attaques mentales ou spirituelles. S'il est assommé ou arrive à cours de PP, le pouvoir prend automatiquement fin. S'il se trouve alors à un endroit ne pouvant accueillir son corps, il est l'objet d'une mort subite.

CORPS LIQUIDE | physique | constant (2 PP par minute) | général (5 PA), invariable | —

Le corps du personnage est transformé en un fluide de couleur ocre. Ses vêtements sont affectés, mais pas ses armes ou d'autres objets plus denses que du tissu ou encore un autre être vivant. Il peut se déplacer lentement en coulant par terre ou nager à sa vitesse de course habituelle. Il peut passer à travers des interstices assez étroits ou des grilles d'égouts.

Les attaques physiques sont sans effet sur le personnage, mais il est lui-même incapable d'attaquer physiquement. Il est sensible aux attaques mentales ou spirituelles. S'il est assommé ou arrive à cours de PP, le pouvoir prend automatiquement fin. S'il se trouve alors à un endroit ne pouvant accueillir son corps, il est l'objet d'une mort subite.

CORRUPTION | spirituel | activé (1 PP) | Mammon (3 PA) | attaque spirituelle (résistée par Chance/Foi), portée spirituelle

Le personnage peut rendre une personne si cupide qu'elle sera prête à tout accepter à condition d'y mettre le prix. Le personnage effectue un test de pouvoir résisté par la Chance/Foi de sa cible. S'il réussit le test, la victime ignorera toute notion de moralité ou d'éthique pour juger le prix d'un service ou d'un bien.

Un officier de police victime de ce pouvoir pourra accepter de laisser passer une infraction (à un prix dépendant de sa gravité). Une secrétaire pourra donner des renseignements administratifs. Ces exemples ne sont que la partie émergée de l'iceberg, mais tout est possible (prostitution, meurtre), à condition d'y mettre le prix (qui sera certainement élevé ; à la discrétion du MJ).

Vous ne pouvez pas servir à la fois Dieu et l'argent.

— Matthieu 6.24

I win, you lose !

— Mammon

COUCHE DE GLACE | physique | constant (3 PP pour dix secondes) | général (3 PA), Crocell (2 PA), condition (immunité contre le froid) | —

Le corps du personnage se couvre d'une fine couche de glace, suffisamment souple pour lui permettre de se mouvoir normalement, mais assez solide pour lui offrir une protection égale au niveau du pouvoir +2 contre les attaques physiques solides et le feu. La couche de glace ne protège pas contre les autres attaques énergétiques (comme l'électricité) ou contre les attaques mentales ou spirituelles.

Si le personnage subit une attaque de feu qui lui inflige au moins une blessure grave, la gravité de cette blessure est réduite d'un cran, mais la couche de glace s'évapore pendant 1d6 secondes.

COUP DE BOL | spirituel | spécial (2 PP) | Christophe (3 PA) | —

Une fois par heure de jeu (en temps réel, celui où on est assis sur une chaise et on mange des gâteaux), le personnage peut invoquer sa chance. Il peut alors relancer un jet de dés dont le résultat ne lui plaît pas et qu'on ignore royalement. Le joueur relance les dés avec un nombre de colonnes de bonus égal à son niveau de pouvoir. (On conserve le résultat de ce jet de dés même s'il est moins bon que l'original.) À partir du niveau 5, le pouvoir est utilisable une fois par demi-heure et, à partir du niveau 10, une fois par quart d'heure.

De plus, le personnage peut aussi dépenser 2 PP lors d'un succès spécial ou critique pour augmenter la MR de son niveau de pouvoir (lors d'un spécial) ou de deux fois son niveau de pouvoir (lors d'un critique).

CUISINE DÉMONIAQUE | spirituel | activé (spécial) | Haagenti (5 PA), invariable | —

Le personnage peut utiliser un plat cuisiné (ou un cocktail ; la forme importe peu) comme déclencheur pour un de ses pouvoirs. Il doit participer lui-même à la confection du plat et payer le double du coût habituel du pouvoir choisi. La première personne à manger le plat subit les effets du pouvoir. Les pouvoirs utilisables sont laissés à la discrétion du MJ (soyez imaginaire), et devraient idéalement être liés à la nature du plat.

Le personnage peut utiliser son pouvoir plusieurs fois sur le même plat pour affecter plusieurs personnes.

DÉCHARGE ÉLECTRIQUE | physique | activé (3 PP) ou constant (1 PP par minute) | général (3 PA), Jean (2 PA) | attaque physique (précision +3, puissance niveau+3), portée moyenne, type (énergétique/électrique)

Lorsqu'il active ce pouvoir, le personnage génère une grande quantité d'électricité statique, qui forme une aura bleutée autour de son corps. La décharge émane d'un de ses bras, tendu vers sa cible. Cette utilisation du pouvoir est activée pour 3 PP. Si le personnage tient une arme métallique et longue dans le bras avec lequel il lance la décharge, la précision passe à +5 au lieu de +3. Par contre, s'il tient un appareil électronique (comme un téléphone portable), celui-ci a une chance sur six d'être sérieusement abîmé par l'électricité statique.

On peut aussi utiliser ce pouvoir pour générer un courant continu ou alternatif afin de se passer des services d'EDF. Cette application du pouvoir est constante et coûte 1 PP par minute. Le personnage peut ainsi faire fonctionner n'importe quel équipement électrique domestique (de la lampe torche au four électrique) ou aider une batterie de voiture fatiguée. Il ne peut pas obtenir ainsi des courants de calibre industriel.

Ce pouvoir est inutilisable par un personnage portant une armure métallique.

DÉCRÉPITUDE | *spirituel* | *activé* (7 PP) | *Shaytan* (3 PA) | *attaque spirituelle (résistée par Chance/Foi), portée spirituelle*

Le personnage peut transformer temporairement une personne en vieillard cacochyme et pas vraiment séduisant. Le personnage effectue un test de pouvoir résisté par la Chance/Foi de sa cible. Si le jet réussit, la victime devient un vieillard repoussant et affaibli. Sa Force et sa Présence sont divisées par deux. Les effets de la décrépitude se dissipent progressivement au bout d'un nombre de jours égal à la marge de réussite du test. Les anges et les démons se remettent plus vite (la durée s'exprime en heures plutôt qu'en jours).

DÉGUISEMENT SUPERFICIEL | *mental* | *constant* (2 PP par 10 minutes) | *général* (3 PA), *Janus* (2 PA), *Valefor* (2 PA) | —

Le personnage doit porter sur lui un élément emblématique de la tenue d'une profession donnée (par exemple, un insigne ou une casquette pour un policier, une blouse pour un docteur ou un scientifique, un attaché-case pour un commercial ou un diplomate et ainsi de suite). Toute personne rencontrant le personnage se comportera comme si celui-ci faisait effectivement partie de cette profession. Même si le personnage fait preuve d'ignorance ou d'incompétence, cela passera totalement inaperçu à condition qu'il réussisse un test de pouvoir opposé à la Volonté de ses interlocuteurs (un test par personne soupçonneuse).

JUSTINIENNE

DÉPHASAGE | *mental* | *constant* (1 PP pour dix secondes) | *général* (4 PA) | —

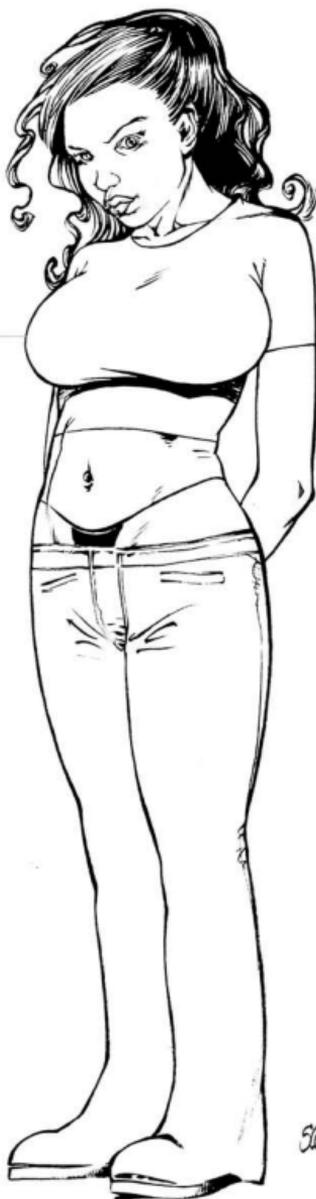
Le corps du personnage devient intangible, légèrement transparent et ses couleurs s'affadissent, ce qui lui donne globalement l'apparence d'un fantôme. Le pouvoir affecte aussi les vêtements et les objets tenus par le personnage (comme une arme), mais pas d'autres créatures vivantes.

Un personnage déphasé est totalement insensible aux attaques physiques solides ou énergétiques. Il subit normalement les attaques mentales ou spirituelles, ainsi que les attaques physiques possédant la qualité Intangible. Deux personnages déphasés peuvent se combattre normalement, comme s'ils étaient tous les deux tangibles.

Le personnage peut passer à travers des cloisons de bois, de plâtre ou d'autres matériaux moins denses, mais il est bloqué par de la brique, de la pierre ou du métal, à moins qu'il ne réussisse un test standard de pouvoir. (Le MJ peut moduler la difficulté selon les cas.) Le personnage peut traverser des parois présentant des trous d'au moins 10 cm par 10 cm (comme une grille) sans avoir à effectuer de test.

DÉPLACEMENT TEMPOREL | *spirituel* | *spécial* (5 PP) | *ou activé* (5 PP) | *général* (5 PA), *Kronos* (3 PA) | —

Ce pouvoir permet de rembobiner le temps et de revenir une fraction de seconde en arrière. Le personnage peut utiliser déplacement temporel juste après avoir pris connaissance du résultat d'un test (qu'il ait été effectué par lui-même, un allié ou un ennemi). Si le personnage réussit un test standard de pouvoir, l'action choisie peut (et doit) alors être rejouée, comme si



LES POUVOIRS

elle n'avait jamais eu lieu. (On ne revient pas en arrière d'un round entier, mais uniquement avant cette action en particulier ; cela n'affecte aucune autre action. Cela évite les problèmes de résolution et les questions sur l'état de chacun un tour auparavant : « si, si, j'avais encore tous mes PF... »)

Le personnage peut aussi utiliser ce pouvoir pour se déplacer directement une seconde dans le futur. Il disparaît avec un petit « plop » et réapparaît au même endroit une seconde plus tard. Cette utilisation du pouvoir est activée pour 5 PP et nécessite un test de pouvoir Très difficile.

Ce pouvoir ne permet pas d'aller plus loin dans le passé ou le futur.

DÉTECTION DES CRÉATURES INVISIBLES | mental | constant (1 PP par minute) | général (3 PA) | portée extrême

Le personnage peut détecter directement l'âme des créatures vivantes dans son champ de vision. Cela lui permet de détecter les créatures invisibles, cachées, dissimulées ou utilisant le pouvoir caméléon. S'il réussit un test standard de pouvoir, il peut les distinguer comme si elles étaient visibles. S'il le rate, il n'apprend que leur emplacement.

Ce pouvoir ne permet pas de voir à travers les murs et il est sans effet sur les objets (y compris les cadavres, sauf les morts-vivants). Il ne permet pas de voir l'aura angélique ou démoniaque.

DÉTECTION DES ENNEMIS | mental | activé (3 PP) | général (3 PA) | portée courte

Le personnage ressent la présence d'êtres qui lui sont ouvertement hostile à portée. S'il réussit un test standard de pouvoir, il apprend leur position approximative (mais ni leur force ni leur nombre). S'il échoue, il sait uniquement que des ennemis sont présents quelque part autour de lui.

DÉTECTION DU BIEN | spirituel | activé (4 PP) | démons (4 PA), condition (aura maléfique) | portée moyenne

Le personnage ne peut utiliser ce pouvoir que s'il active sa propre aura. S'il réussit un test standard de pouvoir, le personnage ressent la présence d'êtres surnaturels appartenant aux forces du bien à portée. Si la marge de réussite est inférieure à 4, il sait uniquement que des forces du bien sont présentes quelque part autour de lui. Si la marge est au moins égale à 4, il apprend leur position approximative (mais ni leur force ni leur nombre).

DÉTECTION DU DANGER | mental | constant (1 PP par minute) | général (3 PA) | —

Ce pouvoir prévient le personnage s'il court un danger au cours des quelques minutes qui viennent. Cela lui permet d'éviter d'être pris par surprise ainsi que d'éviter la plupart des embuscades, à condition de réussir un test standard de pouvoir. (Le personnage dispose d'un temps en minutes égal à sa marge de réussite avant l'apparition du danger.)

DÉTECTION DU FUTUR PROCHE | mental | activé (3 PP) | général (5 PA) | —

Si le personnage réussit un test standard de pouvoir, il obtient une description succincte et cryptique des événements

majeurs qui vont se dérouler prochainement. La portée de la vision est limitée à un nombre de minutes égal à la marge de réussite du test précédent. La vision ne montre qu'un des chemins possibles du futur et le personnage a la possibilité de changer ce futur.

DÉTECTION DU MAL | spirituel | activé (4 PP) | anges (4 PA), condition (aura bénéfique) | portée moyenne

Le personnage ne peut utiliser ce pouvoir que s'il active sa propre aura. S'il réussit un test standard de pouvoir, le personnage ressent la présence d'êtres surnaturels appartenant aux forces du mal à portée. Si la marge de réussite est inférieure à 4, il sait uniquement que des forces du mal sont présentes quelque part autour de lui. Si la marge est au moins égale à 4, il apprend leur position approximative (mais ni leur force ni leur nombre).

DÉTECTION DU MENSONGE | mental | constant (3 PP par minute) | général (4 PA) | —

Si le personnage réussit un test standard de pouvoir, il apprend si ses interlocuteurs mentent ou disent la vérité. Ce n'est cependant pas une protection absolue contre le baratin (qui inclut toujours une part de vérité). Le personnage obtient un nombre de colonnes de bonus égal à sa marge de réussite pour résister aux talents Baratin et Séduction.

DISCORDE | spirituel | activé (4 PP) | Malphas (3 PA) | attaque spirituelle (résistée par Chance/Foi), portée spirituelle (sans ligne de vue)

Le personnage peut semer la discorde entre deux personnes. Il n'a pas à les voir directement, mais doit les avoir vues au moins une fois. Il effectue deux tests de pouvoir résistés par la Chance/Foi de chacune de ses deux victimes. Si le personnage réussit les deux tests, les victimes se querelleront pour un rien et ne seront d'accord sur aucun point.

MR Modificateur

0-3 Séparation pour MR jours

4-6 Dispute pendant MR heures

7-9 Pugilat (au corps à corps)

pendant MR minutes

10 ou plus Combat (toutes armes) pendant MR secondes

Il est bon pour l'homme de demeurer comme il est. Tu n'es pas marié ? Alors ne cherche pas de femme. Ceux qui se marient auront des souffrances dans leur vie quotidienne, et je voudrais vous les épargner.

— Première lettre de Paul aux Corinthiens 7.26-28

DISPARITION | spirituel | activé (1 PP) | Ouïka (4 PA) | —

Le personnage peut faire automatiquement disparaître un objet de moins de cent kilogrammes. Il doit toucher l'objet en question. Ce pouvoir ne fonctionne pas sur les créatures vivantes, ni sur les objets possédant une âme. L'objet est évacué vers une sorte d'univers parallèle, où il reste pendant une heure

ou moins si le personnage le rappelle avant cela. Au bout d'une heure, un objet apparaît là où il avait disparu. (Avec une définition lâche de « là »). Un objet qui était posé par terre revient au même endroit, mais s'il était dans le coffre d'une voiture, il réapparaît dans ce coffre, même si la voiture a bougé.)

Deux objets distincts nécessitent deux applications du pouvoir et le personnage ne peut jamais avoir un nombre d'objets « en attente » plus grand que son niveau de pouvoir. Une arme chargée compte comme un objet, mais un chargeur supplémentaire est considéré comme un objet séparé. Évidemment, il est aussi possible de faire disparaître une caisse d'armes si elle est suffisamment bien scellée. (Un sac de sport contenant « toutes les armes du groupe » est clairement un cas d'abus. Le MJ pourra compter chaque arme, plus le sac comme des objets distincts.)

DOMINATION | mental | activé (7 PP) | général (4 PA), condition (20 PP) | attaque mentale (résiste par Volonté), portée courte
Le personnage peut prendre le contrôle d'un être humain. Il effectue un test de pouvoir résisté par la Volonté de sa cible. S'il réussit, l'esprit du personnage quitte son corps pour celui de sa victime pendant une durée en minutes égale à la marge de réussite finale du test. Il contrôle totalement les actions et déplacements de sa victime. Il peut utiliser les pouvoirs physiques et mentaux de son corps d'accueil (mais pas les siens) et ne peut utiliser les pouvoirs spirituels de son hôte (mais peut utiliser les siens). Le personnage n'a pas accès aux souvenirs et aux talents de sa victime (mais il connaît ses pouvoirs, ou moins s'il est gentil avec le MJ). La victime n'a plus accès à son corps, mais elle peut toujours utiliser ses pouvoirs spirituels.

Le corps du personnage est sans défense pendant la domination.

DOULEUR | physique | spécial (1 PP) | démons (3 PA), anges (5 PA) | —

Lorsque le personnage réussit une attaque au corps à corps, il peut choisir d'utiliser ce pouvoir pour provoquer une douleur intense chez sa victime (en plus des blessures éventuelles). Il doit réussir un test de pouvoir résisté par la Force de sa cible (avec un bonus de +4 colonnes pour les anges et les démons et de +8 colonnes pour les avatars). Si le test est réussi, la victime se tord de douleur et subit un malus de -4 colonnes à toutes ses actions pendant un nombre de secondes égal à la marge de réussite finale du test.

ÉCLATS DE GLACE | physique | activé (1 PP) | général (3 PA) | attaque physique (précision +3, puissance niveau+2), multiple, portée moyenne, type (solide/glace)

Lorsque le personnage active ce pouvoir, l'humidité ambiante se condense sous la forme d'une multitude de cristaux de glace autour de son poing serré. Quand il ouvre la main, les cristaux explosent devant lui et sur ses ennemis.

ÉLASTIQUE | physique | constant (1 PP pour dix secondes) | général (3 PA) | —

Le corps du personnage peut devenir complètement mou et élastique, ce qui lui offre une protection égale au

niveau du pouvoir +1 contre les attaques physiques contondantes (comme les coups de poing ou de batte). Le personnage peut changer sa hauteur et son épaisseur ou multiplier la longueur d'un de ses membres en réduisant son épaisseur (le volume et la densité restent globalement identiques). Il peut se plier n'importe où (les articulations ne comptent plus). En dehors des avantages que nous ne développerons pas pour ces messieurs, ce pouvoir permet d'attaquer à mains nues ou avec des armes de contact jusqu'à une portée moyenne. La puissance des attaques est cependant réduite de -2.

ENFANCE | spirituel | activé (6 PP) | Christophe (3 PA) | attaque spirituelle (résiste par Chance/Foi), portée spirituelle

Le personnage peut faire retomber sa cible en enfance. Il effectue un test de pouvoir résisté par la Chance/Foi de sa cible. Si le jet réussit, la victime se comporte comme un enfant de 2d6 ans. L'intellect n'est pas affecté, mais les motivations changent totalement, ainsi que la maturité sociale et affective. Les effets durent un nombre d'heures égal à la marge de réussite du test précédent.

ESPRIT CHAOTIQUE | mental | permanent | démons (10 PA), Abalam (6 PA), invariable | —

Le personnage n'est pas sain d'esprit. En fait, il est carrément à l'ouest et change constamment de personnalité. Bizarrement, cela n'entrave pas ses facultés intellectuelles ou sa volonté, mais au contraire, cela le protège contre les attaques mentales. Le personnage bénéficie lors d'un jet opposé ou résisté contre une attaque mentale d'un bonus de quatre colonnes. De plus, même si l'attaque réussit, ses effets se dissipent 2d6 secondes plus tard, le temps que la folie du personnage ait entièrement renouvelé son esprit.

ESPRITS MULTIPLES | mental | constant (1 PP par heure) ou spécial (1 PP) | général (4 PA), condition (volonté supra-normale au niveau 1) | —

Le personnage peut copier son esprit un nombre de fois égal à son niveau (plus l'original donc). Chaque esprit possède les mêmes connaissances et capacités, mais peut travailler à des problèmes différents ou de concert sur la même tâche. Il peut par exemple rédiger sa déclaration d'impôts, téléphoner des ordres boursiers, regarder le dernier épisode de Buffy et penser à son prochain scénario en même temps. S'il s'attèle à une recherche scientifique, chaque esprit compte comme un assistant. Cette application du pouvoir coûte 1 PP par heure. Elle ne protège pas contre les attaques mentales. (Et elle ne sert pas particulièrement en combat.)

Lorsque le personnage active sa volonté supra-normale contre une attaque mentale, il peut décider d'utiliser aussi ce pouvoir en défense. Il crée alors un nombre d'esprits « fantômes » égal à son niveau de pouvoir. L'attaquant doit alors choisir un esprit, mais les attaques contre les fantômes sont sans effet. Cette application du pouvoir coûte 1 PP par activation. Le pouvoir d'esprits multiples est sans effet sur les attaques spirituelles.

LES POUVOIRS

ESQUIVE ACROBATIQUE | physique | spécial (2 PP) | général (3 PA) | —

Le personnage peut utiliser ce pouvoir juste avant de faire un test de Défense afin d'obtenir pour ce test un nombre de colonnes de bonus égal à deux fois son niveau de pouvoir +3. De plus, à condition de ne pas être immobilisé et d'activer le pouvoir, le personnage peut tenter une Esquive acrobatique contre n'importe quelle attaque, même celles contre lesquelles il devrait normalement être sans défense.

ÉTOUFFEMENT | physique | spécial (2 PP) | démons (3 PA), anges (4 PA) | attaque physique (précision +4, puissance niveau+1), portée lutte

Les mains du personnage peuvent se fondre sur le visage d'un adversaire pour mieux l'étouffer. Il ne peut utiliser ce pouvoir qu'après avoir agrippé un ennemi lors d'une lutte (il doit réussir une attaque au corps à corps). En plus des dégâts, la victime d'un étouffement subit un nombre de colonnes de malus égal au niveau du pouvoir +3 aux tests de Corps à corps qu'elle effectue pour se défendre contre cette attaque.

Les créatures n'ayant pas besoin d'oxygène pour vivre ne sont pas affectées par cette attaque.

ÉVENTRATION | physique | spécial (3 PP) | démons (3 PA) | —

Lorsque le personnage réussit une attaque à mains nues ou avec une arme naturelle (griffes, cornes), il peut utiliser ce pouvoir pour infliger des blessures plus importantes. L'attaque perd le défaut Non-létal si elle le possédait. De plus, le personnage peut faire un test de pouvoir résisté par la Force de sa victime. S'il réussit, la marge de réussite est ajoutée au niveau de dommage de l'attaque.

EXORCISME | spirituel | activé (8 PP) | Walther (3 PA) | attaque spirituelle (résistée par Chance/Foi), portée très courte

Le personnage peut chasser l'âme d'un démon de son corps d'accueil. Il doit passer au moins une heure à observer sa cible, qui doit être attachée ou immobile. Le personnage effectue un test de pouvoir résisté par la Chance/Foi de sa cible. Si le jet réussit, le démon doit retourner en enfer (il est éliminé). Si le jet échoue, le personnage est assommé pendant 1d6 minutes.

L'âme précédente du corps d'accueil peut éventuellement revenir de là où elle résidait. Si elle a séjourné au Purgatoire, elle est amnésique. Si elle a séjourné en enfer, elle est folle à lier et doit être internée. Si elle a séjourné au paradis, elle est saine d'esprit et sera rapidement contactée par les forces du bien pour devenir un serviteur de Dieu.

FORME DE COMBAT | physique | constant (1 PP pour dix secondes) | démons (3 PA) | —

Le personnage peut se transformer en un monstre de combat, haut de plus de deux mètres, aux muscles noueux et à la peau rougêatre. Il obtient alors un nombre de rangs de bonus en Force égal à son niveau de pouvoir divisé par deux (arrondi au-dessous) et une protection contre toutes

les attaques physiques égale à son niveau de pouvoir divisé par deux (arrondi au-dessus).

FROID POLAIRE | spirituel | constant (2 PP pour dix secondes) | Crocell (3 PA) | aire d'effet (rayon court), portée nulle

Un froid surnaturel envahit les alentours du personnage. Un humain moyen (Force 2) restant dans la zone de froid pendant dix secondes subit une blessure légère. Après vingt secondes, cette blessure devient grave, après trente secondes elle se change en blessure fatale et au bout de quarante secondes, c'est la mort. (Le bâtonnet est en option.) Ce temps de latence de dix secondes est multiplié par deux pour chaque point de Force au-dessus de 2.

La zone de froid se déplace avec le personnage.

GAG ABSURDE | spirituel | activé (spécial) | Kobal (3 PA) | aire d'effet (rayon court, sélective), attaque spirituelle (résistée par Chance/Foi), portée longue

Le personnage peut créer une illusion absurde et signe des pires dessins animés qui se superpose à la réalité. Le coût du pouvoir est de 3 PP par cible affectée. Le personnage effectue autant de tests de pouvoir résistés par la Chance/Foi qu'il y a de victimes. Quand le personnage réussit le test, la victime entre dans un monde loufoque où les conséquences n'ont pas forcément de cause et vice versa. Sa perception de l'environnement est totalement altérée, un peu comme s'il était entré à Toon-ville. Une victime de gag absurde devra réussir un test de Volonté opposé au niveau du pouvoir pour réussir à se concentrer sur une tâche (ce qui comprend attaquer un ennemi). Elle attaque et esquive avec un malus de -4 colonnes. Ces effets durent pendant un temps en secondes égal à la marge de réussite du test précédent.

Tu connais la différence entre un pneu et un lapin ? Ils sont tous les deux en caoutchouc, sauf le lapin !

GLANDAGE | spirituel | activé (5 PP) | Nog (3 PA) | aire d'effet (rayon moyen), attaque spirituelle (résistée par Chance/Foi), portée nulle

Le personnage peut provoquer une grande fatigue chez ses cibles. Il effectue autant de tests de pouvoir résistés par la Chance/Foi qu'il y a de victimes. Quand le personnage réussit le test, la victime se fatigue très rapidement. Les effets se dissipent au bout d'un temps en minutes égal à la marge de réussite finale du test. Pendant ce temps, elle perd un point de fatigue pour chaque seconde d'activité physique ou intellectuelle (cela comprend le combat). Si elle arrive à 0 PF de cette façon, elle s'endort jusqu'à l'arrêt des effets du pouvoir.

Non seulement le personnage lui-même n'est pas immunisé contre les effets de son propre pouvoir, mais il ne doit pas y résister du tout (il le prend de plein fouet).

Le paresseux plonge la main dans le plat mais trouve trop fatigant de l'amener à sa bouche.

— Proverbes 26.15

GOINFRENERIE | physique | permanent et activé (5 PP) | Haagenti (3 PA) | —

Le personnage peut avaler n'importe quelle matière sans effet particulier. Ses dents ne sont pas particulièrement plus fortes, mais si un objet tient dans sa bouche, il peut être avalé et digéré. Le personnage peut ainsi avaler un poids égal à un kilogramme par niveau de pouvoir et par minute. Cette application du pouvoir est permanente.

Le personnage peut aussi avaler entièrement un adversaire, à condition qu'il soit maîtrisé (attaché, paralysé, assommé) ou immobilisé par le personnage (voir la section sur la lutte dans le chapitre 2, page 67). Dans tous les cas, un test de pouvoir très difficile est nécessaire, accompagné d'un test de corps à corps (résisté normalement) en cas de lutte. Si ce (ou ces) test réussit, le personnage gobe son adversaire et l'atterrit dans son estomac. Cela ne le tue pas, mais il subit une blessure légère toutes les dix secondes à moins d'être immunisé contre l'acide. S'il est conscient, l'adversaire peut tenter de sortir (test de Force très difficile) ou de trancher la paroi stomacale s'il dispose d'une arme tranchante (test d'Agilité difficile avec un couteau, très difficile avec une épée ou une autre arme encombrante). Le personnage ne peut avaler qu'une victime à la fois (elle n'est pas magiquement réduite, le personnage a donc un très gros ventre !). La digestion complète se fait en deux heures à partir de la mort de la victime. Cette application du pouvoir doit être activée.

GRAISSE | physique | constant (1 PP par minute) | démons (3 PA), Haagenti (2 PA) | —

Le personnage peut grossir instantanément, jusqu'à obtenir pas loin d'un quintal de graisse, qui lui offre une protection égale au niveau du pouvoir contre les attaques solides. Accessoirement, le personnage devient difficile à déplacer contre sa volonté, peut servir de bélier humain ou de poids et ainsi de suite.

GUÉRISON | spirituel | activé (2 PP) | Guy (3 PA) | —

Le personnage peut guérir les blessures simplement en les touchant. Il doit réussir un test standard d'une difficulté dépendant de sa gravité (BL facile, BG difficile, BG très difficile et MS incroyable). Les points de fatigue perdus à cause de cette blessure reviennent aussitôt. En cas de mort subite, la victime peut être soignée bien qu'elle soit « cliniquement » morte, à condition que le pouvoir soit utilisé avant un test égal au niveau du pouvoir en secondes. Après cela, la mort est définitive.

Ce pouvoir ne fonctionne pas sur le personnage lui-même. Il peut aussi servir pour guérir les empoisonnements.

HUMANITÉ | spirituel | constant (1 PP par jour) | Andomalus (3PA) | —

Le personnage peut camoufler la nature surnaturelle de son aura. Les pouvoirs de détection des auras (comme Détection du mal ou Lecture d'aura) dont le niveau est inférieur ou égal à celui d'Humanité, ainsi que ceux dont le niveau est supérieur mais auquel le personnage résiste

avec succès, ne discernent que l'aura illusoire d'un humain normal ne possédant aucun PP.

De plus, le personnage reçoit un nombre de colonnes de bonus égal à son niveau de pouvoir pour les tests résistés contre les tentatives visant à percer son aura (comme une Lecture d'aura d'un niveau supérieur à celui d'Humanité).

HURLEMENT DÉMONIAQUE | spirituel | constant (7 PP par seconde) | démons (4 PA), condition (langage démoniaque, 15 PP) | aire d'effet (rayon moyen), attaque spirituelle (résistée par Chance/Foi), portée nulle

Le personnage peut entonner une mélodie satanique et psalmodier dans la langue démoniaque. L'effet est négligeable sur les humains (ils sont justes étonnés), mais cela évoque aux anges les tourments de l'enfer et les perturbe profondément. Le personnage effectue plusieurs tests de pouvoir résistés par la Foi de chaque ange dans la zone d'effet. Quand le personnage réussit, cette victime subit un malus égal à la MR finale du test à toutes ses actions physiques, mentales et spirituelles (y compris la Défense).

ILLUSIONS | mental | constant (3 PP par seconde) | général (3 PA) | attaque mentale (résistée par Volonté), portée courte

Le personnage peut affecter les sens d'une personne. Il effectue un test de pouvoir résisté par la Volonté de sa cible. S'il réussit, la victime perçoit une illusion plus ou moins intense selon la MR finale du test. La nature exacte de l'illusion est déterminée par le personnage. Une illusion ne peut pas provoquer de blessures réelles.

MR	Résultat
0-3	vague impression
4-6	vue et ouïe imprécises
7-9	vue, ouïe et odorat précis
10 et plus	illusions quasi-réelles (y compris au contact)

IMMUNITÉ CONTRE L'ACIDE | physique | permanent | général (6 PA), Uphir (4 PA), invariable | —

Le personnage est inoxydable et ne subit aucun effet nocif des acides et des bases naturels. (Il respire même les vapeurs toxiques sans problème.) Lorsqu'il subit une attaque surnaturelle à base d'acide, son niveau de dommage est divisé par deux (après tous les autres modificateurs).

IMMUNITÉ CONTRE L'ÉLECTRICITÉ | physique | permanent | général (6 PA), Jean (4 PA), invariable | —

Le personnage est non-conducteur et ne subit aucun effet nocif de l'électricité naturelle. Lorsqu'il subit une attaque surnaturelle à base d'électricité, son niveau de dommage est divisé par deux (après tous les autres modificateurs).

LES POUVOIRS

IMMUNITÉ CONTRE LE FEU | physique | permanent | général (6 PA), Belial (4 PA), invariable | —

Le personnage ne subit aucun effet nocif de la chaleur naturelle. Il ne craint pas les insulations ou les brûlures. Il peut survivre à un brasier et ignore les effets des lances-flammes. (Il respire même les vapeurs toxiques sans problème.) Lorsqu'il subit une attaque surnaturelle à base de feu, son niveau de dommage est divisé par deux (après tous les autres modificateurs).

IMMUNITÉ CONTRE LE FROID | physique | permanent | général (6 PA), Crocell (4 PA), invariable | —

Le personnage ne subit aucun effet nocif du froid naturel. Il ne craint pas les engelures ou l'engourdissement. Lorsqu'il subit une attaque surnaturelle à base de froid ou de glace, son niveau de dommage est divisé par deux (après tous les autres modificateurs).

IMMUNITÉ CONTRE LES MALADIES ET LES POISONS | physique | permanent | général (3 PA), invariable | —

Le personnage est immunisé contre toutes les maladies et les poisons naturels, ou créés par l'homme. Il obtient un bonus de +10 colonnes pour résister aux pouvoirs à base de poisons ou de maladie (comme infection, poison, maladie et malédiction : maladie).

INCENDIE | spirituel | constant (4 PP pour dix secondes) | Belial (3 PA) | aine d'effet (rayon court), portée nulle

Tous les matériaux inflammables à proximité prennent feu. Un humain moyen (Force 2) restant dans l'incendie pendant cinq secondes subit une blessure légère. Après dix secondes, cette blessure devient grave, après quinze secondes, elle se change en blessure fatale et, au bout de vingt secondes, la personne subit une mort subite, même si le terme n'est plus vraiment adapté. Ce temps de latence de cinq secondes est multiplié par deux pour chaque point de Force au-dessus de 2. Il peut aussi être modifié par la quantité de matériaux plus ou moins combustibles ou de produits toxiques (à la discrétion du MJ).

L'incendie se déplace avec le personnage. Les flammes étouffent dès que le pouvoir s'arrête ou que le personnage s'éloigne hors de portée.

INFECTION | spirituel | activé (spécial) | Malthus (3 PA) | portée longue

Le personnage peut infecter des aliments ou de l'eau avec une maladie de son choix. Il doit dépenser 1 PP par 100 kilogrammes de bouffe ou par 10 mètres cubes de liquide. La souillure est permanente, du moins jusqu'à décontamination par des moyens scientifiques ou magiques.

Les personnes en contact avec un aliment ou de l'eau contaminés doivent réussir un test de Force résisté par le niveau du pouvoir pour éviter de subir les effets du pouvoir maladie (voir page 71). Ils doivent refaire un jet par 24 heures d'exposition jusqu'à ce qu'ils soient infectés ou qu'ils s'éloignent du vecteur d'infection.

Le lundi, c'est dysenterie !

— Malthus

INVISIBILITÉ | mental | constant (3 PP pour dix secondes) | général (4 PA) | —

Le personnage devient quasiment invisible. Ses vêtements et les objets qu'il tient peuvent aussi être affectés, mais pas une autre créature vivante. Le personnage obtient +10 colonnes de bonus en Discrétion, ce qui lui permet généralement d'attaquer par surprise.

Il est possible de deviner l'emplacement du personnage en réussissant un test de Chance/Foi opposé au niveau du pouvoir. En effet, seuls quelques reflets de la même nature que l'aura sont encore perceptibles, quoique difficilement. Le personnage bénéficie alors d'un bonus de +4 colonnes en Défense.

Il est possible d'attaquer un personnage invisible si l'on a conscience de sa présence (s'il vient de vous donner un coup d'épée par exemple), mais avec un malus de -10 colonnes en attaque (et le personnage invisible obtient toujours son bonus de +4 colonnes en Défense).

INNOVATION | spirituel | activé (1 PP) | Jean (3 PA) | —

Il suffit que le personnage touche un objet issu de la technologie et réussisse un test standard de pouvoir pour comprendre le fonctionnement de cet objet. Si la marge de réussite est au moins égale à 4, le personnage apprend aussi la meilleure façon de se servir de l'objet ou un moyen d'améliorer son efficacité. Il bénéficie alors d'un bonus de +1 colonne à tous ses tests concernant l'objet en question (et celui-là seulement, pas un autre qui lui ressemble). Cela comprend les tests d'attaque pour les armes, ou de conduite pour les véhicules.

Ce pouvoir ne peut s'appliquer en même temps qu'à un nombre d'objets égal au niveau du pouvoir.

Ce pouvoir permet aussi de construire des gadgets techno-magiques (voir invention, ci-dessous).

INVENTION | spirituel | activé (2 PP) | Vapula (3 PA) | —

Il suffit que le personnage touche un objet issu de la technologie et réussisse un test standard de pouvoir pour comprendre le fonctionnement de cet objet. Si la marge de réussite est au moins égale à 4, le personnage apprend aussi la façon précise dont cet objet est construit. Le personnage peut alors en réaliser des copies, à condition de réunir les pièces et les outils et d'y passer le temps nécessaire. Si des pièces exotiques interviennent dans la construction, le personnage n'apprend pas la façon de se les procurer.

Ce pouvoir permet aussi de construire des gadgets techno-magiques, des objets qui possèdent des petits pouvoirs. Pour cela, le personnage doit présenter un projet au MJ, une description de l'objet et la liste des pouvoirs qu'il contient. Le MJ va alors fixer la difficulté du projet en fonction de la puissance de l'objet et de sa facilité d'utilisation. (Ce sera généralement Difficile ou pire.)

La réalisation du projet se fait ensuite en trois étapes :

* **Recherche théorique.** Temps de base : 30 jours, test de Science (spécialité adaptée) ou de pouvoir, s'il est supérieur.

* **Développement pratique.** Temps de base : 30 jours, test de Technique (spécialité adaptée) ou de pouvoir, s'il est supérieur.

* **Fabrication.** Temps de base : 7 jours, test de pouvoir.

Pour chacune des étapes, le temps de base est divisé par le niveau du trait utilisé ainsi que par un plus le nombre d'assistants compétents qui aident le personnage. Il est multiplié par 2, 4 ou 8 lorsque le test est respectivement Très difficile, Incroyable ou Légendaire. Par exemple, Max (Invention 2) travaille sur un projet avec deux assistants. Le temps de base de fabrication est de sept jours, divisé par deux et par trois, soit 1,16 jours (on arrondit au quart de jour le plus proche, soit ici 1 journée et quart de travail).

On suppose des journées de huit heures de travail, mais il est possible d'aller plus vite en travaillant plus longtemps chaque jour. Si le test associé à une étape échoue, il faut attendre une période de plus pour tenter un deuxième test.

Un gadget techno-magique possède entre un et trois pouvoirs (physiques ou mentaux uniquement) quelconques, c'est-à-dire que le personnage n'est pas limité aux pouvoirs qu'il possède. Le total des niveaux des pouvoirs d'un gadget ne doit pas dépasser le niveau du pouvoir invention de son créateur.

Un gadget doit posséder une source de PP indépendante (il ne peut utiliser ceux du porteur). L'option la plus simple est d'inclure une batterie à PP, chargée à partir des PP du personnage (seul le créateur de l'objet peut le recharger). Cependant, tant que les PP sont dans la machine, le personnage est incapable de les récupérer. Ils sont en quelque sorte « temporairement définitivement perdus ». L'autre option est d'inclure un accumulateur qui se chargerait grâce à un pouvoir d'absorption ou de conversion (ces pouvoirs spirituels font alors exception à la règle d'il y a quatorze lignes). Le problème est que ces accumulateurs sont très instables et qu'il leur arrive d'exploser, généralement au plus mauvais moment (lors d'un échec critique par exemple).

Un pouvoir permanent inclus dans un gadget devient constant à 1 PP par heure. Si un gadget fournit un pouvoir d'attaque, le porteur utilise son propre talent de Corps les corps, de Combat ou de Tir. Le MJ doit régler au mieux les cas particuliers qui ne manqueraient pas de se produire (voilà qui lui fait une belle jambe !).

JET D'ACIDE | physique | activé (3 PP) | démons (3 PA) | attaque physique (précision +2, puissance niveau+4), pénétration importante, portée très courte, type (liquide/acide)

Le personnage peut cracher une boule d'acide caustique. Une armure naturelle ou technologique est détruite par le jet d'acide si son niveau de protection est inférieur au niveau de dommage de l'acide. Les armures surnaturelles sont immunisées contre cet effet.

JET D'EAU BÉNITE | spirituel | activé (3 PP) | anges (4 PA) | attaque physique (précision +2, puissance niveau+4), pénétration importante, portée courte, type (liquide/eau bénite)

Le personnage peut cracher une eau pure et bénite qui blesse sévèrement les démons. Un humain ou un ange frappé par de l'eau bénite est simplement mouillé. Les créatures surnaturelles au service du Mal sont blessées et doivent réussir un test de Volonté pour éviter de montrer ostensiblement les signes d'une grande douleur (comme un hurlement ou un grincement de dents). La difficulté de ce test dépend de la blessure subie (BL difficile, BG très difficile, BF incroyable et MS légendaire).

Ce pouvoir peut aussi affecter les larmes de l'ange, ce qui permet de créer des réserves d'eau bénite de façon plus propre et majestueuse qu'en crachant dans les bénitiers. Ces réserves d'eau bénite servent pour les baptêmes ou d'autres cérémonies, pas pour le combat (l'eau bénite perd ses propriétés très rapidement).

JET D'EAU DU ROBINET | physique | activé (1 PP) | général (3 PA) | attaque physique (précision +3, puissance niveau+1), pénétration réduite, portée moyenne, type (liquide/eau)

Le personnage peut cracher un jet d'eau tout à fait normale, mais à une telle pression qu'il devient dangereux pour la personne qui se le prend en plein plexus.

Ce pouvoir permet aussi de créer de l'eau de façon plus pacifique. Elle est parfaitement potable, mais peut avoir un goût de piscine pour les anges et un relent de marais pour les démons.

JET DE FLAMMES | physique | activé (2 PP) | général (3 PA) | aine d'effet (rayon très court), attaque physique (précision +4, puissance niveau+2), inévitable, portée très courte, type (énergétique/feu)

Le personnage peut cracher un cône de flammes, sous la forme d'un brouillard hautement inflammable dont l'embranchement est assuré par une petite décharge électrique générée par la glotte. (Le personnage lui-même n'est pas dans la zone d'effet ; il est juste à la limite.)

JEÛNE | physique | permanent | général (4 PA), Alain (2 PA), invariable | —

Le personnage n'a pas besoin de nourriture ou d'eau pour vivre. Il peut manger tout de même s'il le souhaite, et ses fonctions gustatives et digestives fonctionnent normalement.

Après avoir passé quarante jours et quarante nuits sans manger, Jésus eut faim.

— Matthieu 4.2

Hé hé

— Haagenti.

JUGEMENT | spirituel | activé (5 PP) | Dominique (3 PA) | —

Le personnage peut faire appel au jugement de Dieu. Le personnage doit désigner une cible et énoncer les charges qui pèsent contre elle (cela peut prendre quelques

LES POUVOIRS

secondes). Si Dieu juge l'accusé coupable, une épée de lumière apparaît dans les mains de l'ange. Lorsque ce dernier prononce les mots « que la justice soit faite », l'épée s'anime et attaque d'elle-même le coupable. L'épée possède le talent Combat au niveau 6, une précision de +0, une puissance égale au niveau du pouvoir +1 et la qualité Intangible. L'épée disparaît à la mort du coupable (ou du personnage !).

Attention, les voies de Dieu sont décidément impénétrables, et il accuse parfois des innocents ou inversement innocente des coupables quand cela arrange ses plans infaisibles. Il lui arrive même de ne pas avoir d'avis ou plutôt de ne pas vouloir le partager avec le personnage.

C'est l'assaut, Dominique, la chute de Reims !

JUSTE-LAME | spirituel | constant (3 PP par minute) | Laurent (3 PA) | —

Une arme tenue par le personnage brille d'un éclat doré. Elle bénéficie d'un bonus à la puissance contre les créatures appartenant aux forces du mal égal au niveau du pouvoir +3. Ce pouvoir ne fonctionne que sur les épées et les autres armes de cette famille (fleuret, dague, etc.).

LANGAGE UNIVERSEL | spirituel | constant (1 PP par minute) | général (5 PA), Didier (3 PA), invariable | —

Le personnage peut parler et comprendre n'importe quelle langue. Plus exactement, il s'exprime dans une langue universelle, primitive et pure, que comprend n'importe quel humain, le plus souvent sans réaliser que son interlocuteur ne parle pas dans la même langue que lui.

LARVES SOUS-CUTANÉES | physique | activé (8 PP) | démons (4 PA), Bifrons (3 PA), condition (15 PP) | attaque physique (spécial), pénétration réduite, portée spéciale (lutte), type (solide/larve)

Le corps du personnage abrite une colonie de larves d'insectes repoussants. Ils rampent parfois sous sa peau, comme des petites bosses mobiles, un spectacle qui n'est pas conseillé aux femmes enceintes. Lorsque le personnage est agrippé à un adversaire, il peut cracher l'une de ces larves sur lui. (Un test de corps à corps est nécessaire pour agripper et un test standard de pouvoir pour amener la larve dans la bouche et la cracher, le tout sur deux tours.) La larve pénètre rapidement dans les chairs de la victime, mais n'inflige pas de dégâts initialement. Un ange ou un démon peut tuer des larves qui se sont introduites dans son corps d'accueil, mais cela lui prend une seconde et il doit réussir un jet de médecine très difficile. La larve se nourrit et grossit à une vitesse surnaturelle, pour finalement infliger une blessure fatale 2d6 secondes plus tard en jaillissant hors du ventre ou du torse de l'infortunée victime. (Pour un humain, la mort suit en quelques heures si la blessure n'est pas soignée. Une greffe d'organe peut être nécessaire, les larves étant particulièrement friandes de foie frais.) L'insecte qui sort de son hôte est ironiquement assez joli, une espèce de scarabée volant à la carapace bleu foncé.

LÉCTURE D'AURA | spirituel | activé (3 PP) | général (4 PA), Walther (3 PA), condition (25 PP) | portée courte

S'il réussit un test de pouvoir résisté par la Chance/Foi de sa cible, le personnage peut entrevoir son aura, mais en noir et blanc (c'est-à-dire en teintes de gris en fait). Suivant la marge de réussite finale, le personnage obtient les informations suivantes :

MR	Résultat
0-3	Détecte l'âme (niveau de Chance/Foi supérieur à 0)
4-6	Détecte la Foi (par opposition à la Chance)
7-9	Détecte les créatures surnaturelles (anges, démons, héros païens)*
10 et plus	Détecte les PP (et leur nombre approximatif, voir la table 27, page 54) ou la présence de magie (sur des objets ou des runes)

* Le personnage n'apprend pas à quel camp appartient sa cible. Le terme « créatures surnaturelles » regroupe tout ce qui n'est pas naturel. Les humains ayant quelques pouvoirs sont encore « naturels », comme les serviteurs de Dieu, les soldats de Dieu, les sorciers et les psoniques. Les créatures d'origine céleste ou magique sont « surnaturelles » comme les anges et les démons incarnés, les archanges et princes-démons sous forme d'avatar, les morts-vivants, les familiers, les fils et filles de Dieu, les incubes et succubes, les héros païens, les dieux païens et les monstres mythologiques (comme les dragons ou les lousps-garous).

LIRE LES PENSÉES | mental | activé (3 PP) | général (3 PA) | attaque mentale (résistée par Volonté), portée moyenne

Le personnage peut connaître les pensées et les sentiments d'une cible. Il effectue un test de pouvoir résisté par la Volonté de sa cible. Si la MR finale est inférieure à 4, le personnage apprend les pensées « superficielles » de la victime au moment où il utilise le pouvoir. Si la MR est au moins égale à 4, il peut lire des pensées plus enfouies, comme les projets de la personne pour la journée, son avis sur le dernier film qu'elle a vu ou le nom de la personne qu'elle aime.

Ce pouvoir ne permet pas d'apprendre des secrets comme les plans du Grand Méchant ou le code secret du coffre de la banque. (Dans la plupart des cas, cela ne permettra pas non plus de savoir si la cible est un ange ou un démon.)

LUEUR INSOUTENABLE | mental | constant (2 PP par seconde) | anges (3 PA) | —

La peau du personnage émet une telle lumière qu'il est douloureux de regarder dans sa direction. Il est à peu près aussi discret qu'un phare en pleine nuit, mais il est pourtant difficile de le viser à distance (nombre de colonnes de malus en Tir égal au niveau du pouvoir +3) ou au contact

(la moitié du malus précédent). Ce pouvoir fonctionne aussi bien de jour que de nuit (et même en discothèque, c'est dire).

LUMIÈRE CÉLESTE | spirituel | activé (5 PP) | anges (4 PA), Dominique (3 PA), condition (25 PP) | attaque spirituelle (résistée par Chance/Foi), portée de combat

Le personnage peut obliger à entrevoir la lumière de Dieu. Il doit toucher la tête ou le torse de sa cible du plat de la main (ce qui est faisable par une attaque de corps à corps, mais ne provoque aucun dégât). Le personnage effectue un test de pouvoir résisté par la Chance/Foi de sa cible. Si le personnage réussit le test, la victime est baignée dans une lumière éclatante qui semble provenir de ses propres entrailles (des rais de lumière lui jaillissent des yeux et de la bouche). L'expérience est seulement déstabilisante pour un humain (il est hébété pendant 1d6 secondes), mais extrêmement pénible pour un démon. Si la marge de réussite est inférieure à 4, une victime démoniaque subit une blessure légère et doit passer un tour. Si la marge de réussite est au moins égale à 4, elle subit une blessure fatale et reste hébétée pendant 1d6 tours (elle ne peut attaquer physiquement ou mentalement et se défend avec un malus de -4 colonnes).

MAÎTRISE MARTIALE | spirituel | spécial (2 PP) | Michel (3 PA) | —

Le personnage peut activer ce pouvoir lorsqu'il vient de réussir une attaque, mais avant d'en déterminer les effets. S'il réussit un test standard de pouvoir, la gravité de la blessure éventuellement infligée sera augmentée d'un cran (une BL devient une BG, et ainsi de suite). S'il rate son test, ou si l'attaque ne n'inflige pas de blessure, les PP sont tout de même dépensés sans effet. On ne peut augmenter une mort subite, mais le test de Force accordé aux créatures surnaturelles pour y survivre subit alors un nombre de colonnes de malus égal à la marge de réussite du personnage divisée par deux.

MALADIE | physique | spécial (5 PP) | démons (3 PA) | —

Le personnage peut activer ce pouvoir lorsqu'il porte une attaque de corps à corps qui inflige au moins une blessure légère. Il doit alors dépenser 5 PP et faire un test de pouvoir résisté par la Force de sa victime. Si le test réussit, elle est infectée par une maladie mortelle mais non contagieuse. Si la marge de réussite finale est inférieure à 4, il lui reste 1d6 semaines à vivre. Si la marge de réussite est au moins égale à 4, le temps de rémission n'est que de 1d6 jours.

Seuls des moyens magiques peuvent permettre de guérir cette maladie, qui laissera perplexes les médecins mortels. Chaque démon porte sa propre souche de maladie, et les symptômes sont toujours un peu différents (ils ne sont incapacitants que pendant la dernière semaine ou journée).

S'il y a une boursoufflure blanche sur la peau, avec des poils blancs et de la chair à vif, il s'agit d'un cas de lèpre chronique; le prêtre déclare l'homme impur.

— Lévitique 13.10

MALÉDICTION (MULTIPLE) | spirituel | activé (7 PP) | démons (3 PA ; variable) | portée moyenne

Il y a plusieurs pouvoirs de malédictions, qui sont décrits ci-dessous. Tous fonctionnent de la même façon. Chaque type de malédiction est un pouvoir distinct. Un personnage n'en possède habituellement qu'un, mais il est possible d'en développer plusieurs (avec des niveaux différents) en dépensant les PA nécessaires.

Le personnage doit énoncer clairement et à voix haute les effets de la malédiction, ce qui prend au moins 6 secondes, puis réussir un test de pouvoir opposé à la Chance/Foi de sa victime pour que la malédiction fonctionne correctement. (Les PP sont dépensés même si le test échoue.)

- * **Folie.** La cible est affectée par une folie ou phobie surnaturelle. Le démon choisit la nature exacte de la folie (paranoïa, pyromanie, mégalomanie, monomanie, psychose, kleptomanie et ainsi de suite) ou de la phobie (peur des enfants, du sang, des espaces fermés, des croix, de Laurent Gerra... ah non, ça, c'est normal). La psychiatrie humaine ne pourra rien pour la victime. La bénédiction « guérison de folie » permet d'annuler cette malédiction. Les démons d'Abalam peuvent acheter ce pouvoir pour 2 PA seulement.
- * **Laideur.** La cible devient hideuse. Son niveau de présence est réduit de 2 rangs (avec un minimum de 1). Cette malédiction est annulée par la bénédiction « beauté ». Ses effets sont permanents. Les démons de Shaytan peuvent acheter ce pouvoir pour 2 PA seulement.
- * **Maladie.** La cible est infectée par une maladie surnaturelle, mortelle mais pas contagieuse. Il lui reste 2d6 mois à vivre. Seuls des moyens magiques peuvent espérer guérir cette maladie, qui laissera perplexes les médecins mortels. Les symptômes exacts de la maladie sont à la discrétion du personnage, cependant, elle mettra au moins dix jours à se manifester et ne sera handicapante que dans le dernier mois. Les démons de Malthus peuvent acheter ce pouvoir pour 2 PA seulement.
- * **Stérilité.** La cible devient définitivement stérile. Cette malédiction est annulée par la bénédiction « fertilité ».
- * **Vieillessement.** La cible vieillit d'un nombre d'années égal à la marge de réussite du test. Les anges et démons sont immunisés à cette malédiction.

Il est aussi possible d'utiliser ce pouvoir sur un lieu maléfique plutôt que sur une personne en particulier. Cela prend alors la forme d'un rituel beaucoup plus long (une journée entière) et éreintant (21 PP), mais aussi moins efficace (au point qu'il n'y a aucun effet en termes de jeu, ils sont laissés à la discrétion du MJ). Par exemple, il ne poussera plus rien sur un champ sur lequel on prononce une malédiction « stérilité » et une salle sur laquelle on utilise une malédiction « laidur » rendra la vie un peu plus grise et déprimante. Ces effets durent pendant un an par niveau de pouvoir.

À partir d'un niveau de pouvoir suffisamment élevé, le temps nécessaire à une malédiction diminue. À partir du

LES POUVOIRS

niveau 5, il passe à deux secondes (ou quatre heures pour le rituel). À partir du niveau 10, il passe à une seconde (ou quatre minutes pour le rituel).

MEMBRE BLINDÉ | physique | spécial (1 PP) | général (6 PA), invariable | —

Lorsque le personnage est attaqué au corps à corps ou à l'aide d'une arme de contact et qu'il réussit son test de Défense avec une MR supérieure à celle de l'attaquant (ce dernier doit réussir son attaque, mais avec une marge inférieure), il peut activer son pouvoir et on considère alors qu'il a bloqué l'arme avec l'un de ses membres (généralement l'avant-bras) chargé de puissance surnaturelle. En cas de corps à corps, l'attaquant subit une blessure légère. Sinon, l'arme utilisée contre le personnage est automatiquement détruite, à moins d'être d'origine surnaturelle (arme magique, bénite ou maudite par exemple).

Ce pouvoir ne fonctionne pas si les deux mains du personnage sont occupées.

MEMBRE EXOTIQUE (MULTIPLE) | physique | spécial (variable) | démons (6 PA), invariable | —

Il y a plusieurs pouvoirs de membre exotique, qui sont décrits ci-dessous. Tous fonctionnent de la même façon. Chaque type de membre exotique est un pouvoir distinct. Un personnage n'en possède habituellement qu'un, mais il est possible d'en développer plusieurs en dépensant les PA nécessaires.

Le personnage peut faire apparaître un membre exotique en dépensant un certain nombre de PP. Le membre met une seconde à pousser, mais le personnage peut agir normalement et faire autre chose pendant ce temps. Il peut le faire disparaître de la même façon (cela coûte seulement 1 PP et prend une seconde).

- * **Crocs.** Pour utiliser ces petites dents (semblables à celles d'un vampire), le personnage doit lutter avec son adversaire. Les crocs ont une précision de +3 et une puissance de +1. Coût 1 PP.
- * **Dard.** Le dard est monté sur une queue osseuse qui pousse en prolongement de la colonne vertébrale. Il a une précision de +3 et une puissance de +1. Coût 2 PP.
- * **Dents de sabre.** Ces dents d'une trentaine de centimètres permettent d'attaquer avec une précision de +2 et une puissance de +2. L'ensemble du visage du personnage se transforme lorsqu'il active ce pouvoir — la mâchoire inférieure se rétracte et la forme du visage s'allonge — afin que les dents ne soient pas inutilisables. Coût 2 PP.
- * **Ergots.** Les ergots ont une précision de +1 et une puissance de +3. Coût 2 PP.
- * **Grandes cornes.** Ces cornes courbes font une cinquantaine de centimètres de long. Elles attaquent avec une précision de +0 et une puissance de +4 et possèdent la qualité Adaptée à la charge. Coût 3 PP.
- * **Griffes.** Ces griffes d'une dizaine de centimètres permettent d'attaquer avec une précision de +0 et une puissance de +4. Coût 2 PP.

* **Langue barbelée.** La longueur de cette langue hérissée de pointes est égale à la hauteur du personnage. Elle attaque à une portée très courte avec une précision de +0 et une puissance de +3. Coût 2 PP.

* **Langue blindée.** Cette langue épaisse et démesurément longue attaque à une portée courte avec une précision de +0, une puissance de +1 et le défaut Non-létal. Typiquement hentaï. Coût 1 PP.

* **Ongles d'acier.** Ces ongles font environ cinq centimètres de long et permettent d'attaquer avec une précision de +2 et une puissance de +2. Coût 2 PP.

* **Petites cornes.** Ces cornes font environ cinq centimètres de haut. Elles attaquent avec une précision de -2 et une puissance de +1. Coût 1 PP.

* **Queue barbelée.** Cette queue d'un mètre de long a une précision de +2 et une puissance de +3. Coût 3 PP.

* **Queue blindée.** Cette queue d'un mètre de long se termine par une masse osseuse. Elle attaque avec une précision de +0, une puissance de +3 et le défaut Non-létal. Coût 2 PP.

* **Sabots.** Les pieds du personnage deviennent des sabots, qui ont une précision de +0, une puissance de +2 et le défaut Non-létal. Coût 1 PP.

* **Tentacules.** Des tentacules apparaissent sur le torse du personnage. Ils attaquent à une portée très courte, avec une précision de +2 et une puissance de +1. Coût 2 PP.

MESSAGE OFFICIEL | spirituel | activé (1 PP) | Baalberith (2 PA), Didier (2 PA), invariable | —

Le personnage peut apposer un « sceau » mystique sur un message (courrier, téléphone, télégramme, courrier électronique, signaux de fumée et ainsi de suite ; la forme importe peu). Le destinataire, s'il appartient au même camp que le personnage, saura ainsi que le message vient bien d'un ange de Didier ou d'un démon de Baalberith, et pas d'un quelconque farceur.

Le sceau est détruit si le message est modifié, mais pas s'il est simplement intercepté et lu sans être changé.

MESSAGE SUBLIMINAL | spirituel | activé (spécial) | Nybbas (5 PA), invariable | —

Le personnage peut utiliser une œuvre audiovisuelle, visuelle ou audio (un film, une affiche publicitaire ou une chanson ; la forme importe peu) comme déclencheur pour un de ses pouvoirs. Il doit participer à la création de l'œuvre et payer le double du coût habituel du pouvoir choisi. Le premier être humain à subir le message (en ratant un test standard de Volonté) subit les effets du pouvoir. Les pouvoirs utilisables sont laissés à la discrétion du MJ (soyez imaginatif), et devraient idéalement être liés à la nature de l'œuvre.

Le personnage peut utiliser son pouvoir plusieurs fois sur la même œuvre pour affecter plusieurs personnes.

NÉMÉSIS | spirituel | activé (6 PP) | général (3 PA), condition (15 PP) | portée de combat

Le personnage peut se choisir un ennemi intime dont il devient la némésis. Cet ennemi doit être à portée et le

personnage doit le pointer du doigt en criant « l'un de nous deux doit mourir » ou une autre imprécation du même genre. Le personnage obtient alors un bonus de précision sur ses attaques égal au niveau du pouvoir divisé par deux (arrondi au-dessus) et un bonus en Défense égal au niveau du pouvoir divisé par deux (arrondi au-dessous) qui donne des colonnes de bonus en Défense et aux tests de Volonté ou de Chance/Foi contre les attaques de son ennemi.

Les effets de ce pouvoir s'arrêtent à la mort de l'ennemi ou après un an. Cependant, le personnage ne peut avoir qu'un ennemi intime en même temps. C'est-à-dire que si un ange active ce pouvoir contre un démon mais qu'il n'arrive pas à le détruire dans le combat qui s'ensuit, il ne pourra plus utiliser son pouvoir contre d'autres adversaires pendant un an, à moins qu'il ne retrouve le premier démon avant cela.

NÉCROSE | spirituel | activé (4 PP) | *Bifrons (3 PA) | attaque spirituelle (résistée par Chance/Foi), portée moyenne*

Ce pouvoir ne peut cibler que des personnes ayant actuellement une blessure grave (ou pire) et ouverte. Le personnage doit réussir un test de pouvoir opposé à la Chance/Foi de sa victime. S'il réussit, il provoque une nécrose des chairs au niveau de la blessure, ainsi que l'apparition d'une moisissure blanchâtre abominable. Cette blessure restera alors ouverte pendant un temps en jours égal à la marge de réussite du test. Sa guérison ne peut être accélérée par un ange ou un démon en dépensant des PP. Les pouvoirs Guérison et Bénédiction : guérison des maladies annulent la nécrose.

NON-DÉTECTION | mental | constant (1 PP par minute) | général (4 PA) | —

Ce pouvoir protège le personnage contre les pouvoirs qui cherchent à lire son aura, tels que Lecture d'aura, Détection du bien, du mal ou encore des ennemis, du mensonge et des créatures invisibles, tant que le niveau de la détection n'est pas supérieur à celui du pouvoir de non-détection. (Le pouvoir Lecture d'aura réagit alors comme s'il avait échoué.) Ce pouvoir est sans effet sur la Détection du danger ou du futur proche, qui lisent dans l'avenir. La Non-détection est sans effet contre les attaques mentales ou spirituelles. (Cependant, l'agresseur doit voir le personnage pour le cibler avec une attaque de ce type, même si le pouvoir permet habituellement de se passer de ligne de vue, comme Alliance ou Discorde.)

Dans le cas où un pouvoir de détection nécessite un test résisté (et qu'il est d'un niveau supérieur à celui de Non-détection), le personnage reçoit un nombre de colonnes de bonus égal à son niveau de pouvoir pour ce test.

OBSCURITÉ | mental | constant (1 PP par minute) | général (3 PA), *Janus (2 PA), Valefor (2 PA) | aire d'effet (rayon court), portée nulle*

La luminosité ambiante diminue autour du personnage et les sons sont assourdis. Le personnage obtient un nombre de colonnes de bonus égal à son niveau de pouvoir +3 en Discrétion. Il obtient le même bonus en Défense, mais uniquement contre les attaques à distances (et encore, à condition que le tireur ne dispose pas d'une visée adaptée

ou d'une Perception au moins égale à 5). Ce pouvoir permet par exemple de marcher sans bruit ou d'étouffer le bruit d'une porte qu'on défonce. Il est quasiment sans effet sur une détonation d'arme à feu.

ŒUVRE D'ART | spirituel | activé (spécial) | *Monx (5 PA), invariable* | —

Le personnage peut utiliser une œuvre d'art (un roman, un tableau, un poème ; la forme importe peu) comme déclencheur pour un de ses pouvoirs. Il doit participer à la création de l'œuvre et payer le double du coût habituel du pouvoir choisi. Le premier être humain à « comprendre » l'œuvre (en réussissant un test standard d'Art) subit les effets du pouvoir. Les pouvoirs utilisables sont laissés à la discrétion du MJ (soyez imaginatif), et devraient idéalement être liés à la nature de l'œuvre. Un roman peut rendre fou ou un tableau immoler par le feu.

Le personnage peut utiliser son pouvoir plusieurs fois sur la même œuvre pour affecter plusieurs personnes.

ONDE DE CHOC | physique | activé (2 PP) | général (3 PA) | *aire d'effet (rayon court), attaque physique (précision +4, puissance niveau+2), non-létale, pénétration importante, portée nulle, type (énergétique/son)*

Ce pouvoir crée des vibrations infra-soniques destructives autour du personnage, qui résonnent dans les organes des cibles de façon difficilement supportable. La cible principale est obligatoirement le personnage lui-même, mais il n'est pas affecté par son propre pouvoir.

ORGASME MORTEL | spirituel | activé (3 PP) | *Andrealphus (3 PA) | attaque spirituelle (résistée par Chance/Foi), portée spéciale (rapport sexuel)*

Cette attaque spirituelle permet de tuer sur le coup un partenaire au cours de relations sexuelles. La victime doit être en train de jouir (ce pouvoir ne fournit que l'aspect « mortel », le côté « orgasme » est à obtenir à la force du poignet). Le personnage effectue un test de pouvoir résisté par la Chance/Foi de sa victime. Si le personnage réussit le test, la victime subit une mort subite. (Un docteur diagnostiquera un infarctus.) Un être surnaturel qui survit à ce pouvoir gardera tout de même un petit sourire béat pendant quelques temps.

Au lieu de tuer sa victime, le personnage peut choisir d'en faire un esclave sexuel, qui sera alors à sa botte. Elle est dans ce cas considérée comme charmée (voir le pouvoir) de façon permanente, du moins tant qu'elle peut profiter des faveurs du personnage au moins une fois par semaine.

Je lui tutoyais le pontife, il est mort heureux.

— Dee Pee

OUVERTURE | spirituel | activé (1 PP) | *Janus (2 PA), Valefor (2 PA)* | —

Le personnage peut ouvrir n'importe quelle porte (ou objet) ayant une serrure mécanique ou électronique. Le personnage doit toucher la serrure et réussir un test de pouvoir opposé à une difficulté dépendant de la nature de la

LES POUVOIRS



serrure. Contrairement à une tentative de crochetage « à la dure », ce pouvoir ne nécessite qu'une seconde et aucun équipement. Il peut même affecter des portes coincées ou barrées et ne laisse aucune trace d'effraction.

Serrure	Difficulté
Serrure simple	Facile
Mécanique compliquée (clé bizarre, système de sécurité)	Difficile
Électronique simple (à carte ou à combinaison)	Très difficile
Électronique compliquée (à reconnaissance vocale ou à empreinte digitale)	Incroyable
Magique	Légendaire

PARALYSIE | mental | activé (2 PP) | général (3 PA) | attaque mentale (résistée par Force), portée très courte

Le personnage peut paralyser une cible. Il effectue un test de pouvoir résisté par la Force de sa cible. Si la MR finale est inférieure à 4, la victime est ralenti pendant 1d6 secondes. Elle est alors obligée de « passer » un tour sur deux. Si la MR est au moins égale à 4, la victime est paralysée pendant 1d6 secondes. Elle s'effondre au sol, prise de convulsions et incapable d'agir physiquement (mais elle peut agir mentalement ou spirituellement).

PÂRASITE INTELLECTUEL | mental | constant (1 PP par 10 minutes) | général (5 PA), Jean (3 PA), condition (15 PP) | aire d'effet (rayon long), attaque mentale (non résistée, spécial), portée nulle

Le personnage peut utiliser à son propre profit les connaissances et les facultés de réflexion des personnes qui l'entourent. Cela ne lui permet pas de rechercher une information en particulier. Par contre, il peut faire participer à leur insu toutes ses victimes à la résolution d'un problème. C'est une attaque mentale mais elle n'est pas résistée. Les personnes ayant au moins 4 en Volonté ne sont pas mises à contribution. En termes de jeu, le personnage bénéficie d'un nombre de colonnes de bonus égal à son niveau de pouvoir sur n'importe quel test de talent intellectuel (Culture générale, Médecine, Informatique, Science, Technique et les différents Savoirs) si au moins une personne dans la zone d'effet dispose de ce talent. À la même condition, il peut utiliser l'un de ces talents même s'il est acquis et qu'il ne possède pas lui-même au moins un rang. Lorsque le personnage travaille sur un projet (recherche scientifique ou création technologique), chaque personne possédant les talents nécessaires à portée comptent comme des assistants.

PÂRI STUPIDE | spirituel | activé (3 PP) | Asmoïée (3 PA) | attaque spirituelle (résistée par Chance/Foi), portée longue

Le personnage peut obliger une cible à relever un défi, aussi stupide soit-il. Il doit énoncer le défi à voix haute, ce

qui prend au moins 6 secondes, puis il effectue un test de pouvoir résisté par la Chance/Foi de sa victime. Si le personnage réussit le test, la victime tentera de suivre les termes du pari, essayant un nombre de fois égal à la marge de réussite finale du test. Si la nature du défi est ouvertement suicidaire (comme une roulette russe), la cible bénéficie d'un bonus de +6 colonnes à son test.

Si la victime d'un pari stupide réussit à le gagner, elle est immunisée contre ce pouvoir pendant les dix années suivantes.

PEAU ACIDE | physique | constant (3 PP par dix secondes) | général (3 PA), Uplhir (2 PA), condition (immunité contre l'acide) | —

Du personnage suinte un gel translucide et gluant qui n'affecte heureusement pas ses vêtements, mais devient hautement corrosif dès qu'il se détache de sa peau. La puissance des attaques à mains nues du personnage augmente du niveau du pouvoir. De plus, toute personne touchant le personnage est brûlée par l'acide (pas besoin de test d'attaque) qui inflige une blessure correspondant à un niveau de dommage égal au niveau du pouvoir +3. (Attention, c'est ici le niveau direct de dommage, et pas son modificateur de puissance.)

Si le personnage subit une attaque d'eau (du robinet ou bénite) qui lui inflige au moins une blessure grave, sa peau n'est plus acide pendant 1d6 secondes.

PÉTRUBATION DE POUVOIR | spirituel | activé (5 PP ou plus) | général (4 PA), condition (25 PP) | attaque spirituelle (résistée par Chance/Foi), portée courte

Le personnage peut imposer une partie de sa propre énergie vitale à un adversaire pour perturber ses pouvoirs. Il effectue un test de pouvoir résisté par la Chance/Foi de sa cible. Si le personnage réussit le test, la victime reçoit un nombre de PP égal à la marge de réussite, dans la limite de ce que le personnage a dépensé dans l'attaque. Cette essence étrangère est si difficile à assimiler que la victime ne peut plus dépenser de PP pendant une seconde par PP obtenu. Elle est donc incapable d'activer de nouveaux pouvoirs et ses pouvoirs constants actuellement actifs ont une chance sur deux de s'interrompre.

C'est une attaque à double tranchant, puisqu'elle augmente le pouvoir de l'adversaire à ses dépens. Mais le privier de pouvoir pendant quelques temps peut conduire à la victoire.

PÉTRIFICATION | spirituel | activé (6 PP) | Daniel (3 PA) | attaque spirituelle (résistée par Chance/Foi), portée moyenne

Le personnage peut changer son adversaire en pierre. Il effectue un test de pouvoir résisté par la Chance/Foi de sa cible. Si la MR finale est inférieure à 4, seule une partie du corps est affectée (généralement un bras, à la discrétion du MJ). Si la MR est au moins égale à 4, la victime est entièrement transformée. La pétrification dure pendant un temps au moins égal à la MR multipliée par 10 minutes. La cible peut ensuite faire un test standard de Force toutes les minutes pour se libérer de sa condition. Si la marge de réussite est au moins égale à 10, la pétrification est permanente.

Une personne changée en pierre ne peut agir physiquement ou utiliser ses pouvoirs mentaux, mais elle peut toujours utiliser ses pouvoirs spirituels.

C'est en médusant qu'on devient méduse !

PEUR | mental | activé (1 PP) | général (3 PA) | attaque mentale (résistée par Volonté), portée courte

Le personnage peut effrayer une cible. Il effectue un test de pouvoir résisté par la Volonté de sa cible. (Les créatures surnaturelles, y compris les anges et les démons, obtiennent un bonus de +4 colonnes pour résister à ce pouvoir.) Si la MR finale est inférieure à 4, la victime a un moment d'hésitation et doit passer un tour. Si la MR est au moins égale à 4, la victime est paniquée pendant 1d6 minutes. La réaction des gens face à la peur est très variable et totalement imprévisible. Lancez 1d6 :

- | | |
|-----|---|
| 1-2 | Tétanie. La victime se recroqueville dans un coin, en essayant de prétendre que la source de sa peur n'existe pas. Si elle doit agir pour une raison ou une autre, elle subit un malus de -8 colonnes. |
| 3-5 | Fuite. La victime s'enfuit au mieux de ses possibilités et le plus loin possible de la source de sa peur. |
| 6 | Rage. La victime s'attaque furieusement à la source de sa peur, avec -2 colonnes de malus à toutes les actions (y compris la Défense). |

PHILOSOPHIE | spirituel | activé (3 PP) | Yves (3 PA) | attaque spirituelle (résistée par Chance/Foi), portée spéciale (discussion)

Le personnage peut changer l'opinion d'une personne sur n'importe quel sujet. Il doit parler pendant au moins deux minutes à sa cible. Le personnage effectue un test de pouvoir résisté par la Chance/Foi de sa cible. Si le jet réussit, la victime est persuadée que le personnage a raison et adopte son point de vue. (Le personnage doit lui-même être convaincu de ce qu'il avance.)

Ce pouvoir ne permet pas de changer la nature profonde d'une créature. Il ne permet pas de convaincre un démon de rejoindre les forces du bien, à moins qu'il soit déjà au bord de la trahison.

POISON | physique | spécial (2 PP) | démons (3 PA) | —

Le personnage peut activer ce pouvoir lorsqu'il porte une attaque de corps à corps qui inflige au moins une blessure légère. Il doit alors dépenser 2 PP et faire un test de pouvoir résisté par la Force de sa victime. Si le test réussit, le poison inoculé inflige une blessure grave en plus de la blessure initiale.

Lorsque le personnage acquiert ce pouvoir, il doit choisir un moyen d'inoculation du poison, qui ne peut changer par la suite. Les plus courants sont les ongles (les griffes sont alors

LES POUVOIRS

aussi empoisonnées), mais les canines (les crocs et les dents de sabres sont alors aussi empoisonnées), les mains ou d'autres membres exotiques comme les cornes, un dard ou la langue sont possibles.

POLLEN | spirituel | activé (1 PP) | Novalis (3 PA) | attaque spirituelle (résistée par Chance/Foi), portée très courte

Le personnage peut réprimer toute agressivité chez un combattant. Il effectue un test de pouvoir résisté par la Chance/Foi de sa cible (avec un bonus de +4 colonnes pour les démons et les princes-démons). Si le jet réussit, la cible s'arrête aussitôt de combattre et ignore toute provocation. Elle gambade joyeusement pendant un nombre de minutes égal à la marge de réussite, ou jusqu'à ce qu'elle soit la cible d'une attaque (physique, mentale ou spirituelle).

Ce pouvoir prend habituellement la forme d'une couronne de fleurs chargée en pollen ou d'une pluie de pétales de roses.

POLTERGEIST | mental | activé (2 PP) | Vápuła (3 PA), condition (20 PP) | portée moyenne

Le personnage peut rendre inopérant un objet technologique. Le personnage doit réussir un test standard de pouvoir. S'il réussit, l'objet visé tombe en panne et reste irréparable pendant un temps en minutes égal à la marge de réussite du test. (Un flingue peut s'enrayer, une voiture caler ou une grenade faire long feu.)

POLYMORPHIE | physique | constant (3 PP pour 10 minutes) | général (5 PA) | —

Le personnage peut modifier son apparence pour ressembler à une personne qu'il connaît ou dont il possède une photo ou une très bonne description. Il peut alors se faire passer facilement pour elle, avec un nombre de colonnes de bonus en Baratin égal au niveau du pouvoir +4. La qualité de la ressemblance peut varier selon la qualité de photo ou de la description, à la discrétion du MJ.

Ce pouvoir ne permet pas de modifier substantiellement sa morphologie. Le personnage doit rester humanoïde et ne peut se retirer un bras (ou en ajouter un !). Il peut par contre changer de taille (jusqu'à 10 cm par niveau), de sexe (jusqu'à 2 cm par ... heu, qu'est-ce que je raconte moi ?), de teinte ou de longueur de cheveux et de couleur de peau. Globalement, plus le niveau est élevé, plus des différences flagrantes sont possibles.

Lorsqu'il se transforme, la nature de l'apparence du personnage change, mais pas le niveau de sa caractéristique Présence.

POSSESSION | spirituel | activé (1 PP permanent) | Scex (3 PA) | attaque spirituelle (résistée par Chance/Foi), portée très courte

Le personnage peut faire fusionner une âme résidant aux enfers avec celle d'un humain normal volontaire. Il effectue un test standard de pouvoir. S'il rate, le personnage dépense 1 PP de façon normale et le pouvoir est sans effet. Si le jet réussit, le personnage perd définitivement 1 PP et la victime devient un démon mineur, moins puissant qu'un familier.

Lorsqu'un humain devient un démon mineur, il entre dans les forces du mal et sa Chance se transforme en Foi. L'énergie

satanique de son hôte lui donne 6 rangs à répartir dans ses caractéristiques, celles-ci ayant un maximum de 4+ (les augmentations de caractéristiques modifient en proportion les talents associés), ainsi que 8 rangs à répartir dans ses talents, ceux-ci ayant un maximum de 6+. Il acquiert aussi un pouvoir (au choix du MJ, pas du joueur !) et un nombre de PP égal à la somme de sa Volonté et de sa Foi.

Les démons mineurs ne font pas officiellement partie de la hiérarchie démoniaque. Ils n'ont aucun droit et sont aux ordres de leurs créateurs. Ils n'ont aucune chance de devenir des familiers à part entière (du moins de leur « vivant ») ou d'obtenir plus de pouvoirs. La personnalité du démon mineur est une fusion de celle de l'humain possédé et de l'âme infernale. Les souvenirs sont globalement ceux de l'humain.

PROTECTION DE L'ÂME | spirituel | constant (4 PP pour 10 secondes) | général (6 PA), invariable | —

Ce pouvoir protège contre toutes les attaques spirituelles tant qu'il est actif. Lors du test résisté, la marge de l'attaquant est divisée par deux (la marge finale est alors déterminée normalement). Les pouvoirs spirituels ne possédant pas la qualité Attaque spirituelle ne sont pas affectés par ce pouvoir.

Le personnage ne peut utiliser aucun autre pouvoir spirituel tant que celui-ci est actif. Les pouvoirs constants actuellement utilisés sont interrompus prématurément.

PROTECTION DE L'ESPRIT | mental | constant (4 PP pour 10 secondes) | général (6 PA), invariable | —

Ce pouvoir protège contre toutes les attaques mentales tant qu'il est actif. Lors du test résisté, la marge de l'attaquant est divisée par deux (la marge finale est alors déterminée normalement). Les pouvoirs mentaux ne possédant pas la qualité Attaque mentale ne sont pas affectés par ce pouvoir.

Le personnage ne peut utiliser aucun autre pouvoir mental tant que celui-ci est actif. Les pouvoirs constants actuellement utilisés sont interrompus prématurément.

PROTECTION PARTAGÉE | mental | constant (1 PP par dix secondes) | Jean-luc (6 PA), invariable | portée courte

Une personne bénéficie des mêmes pouvoirs de protection que le personnage. Les pouvoirs pouvant être partagés de cette façon incluent Armure corporelle, Champ de force, Champ magnétique, Immunité contre l'acide, l'électricité, le feu ou le froid. Tous les pouvoirs de cette liste actuellement activés par le personnage fonctionnent aussi sur la cible (mais le personnage ne paie qu'une fois leur coût). Si un pouvoir s'arrête pour une raison quelconque, il s'arrête aussi sur la cible.

PROJECTION TEMPORELLE | spirituel | activé (6 PP) | Kronos (3 PA) | attaque spirituelle (résistée par Chance/Foi), portée très courte

Le personnage peut mettre un adversaire en stase temporelle pendant un certain temps. Il effectue un test de pouvoir résisté par la Chance/Foi de sa cible. Si le jet réussit, la cible est envoyée dans le futur, selon la marge de réussite finale.

Dans le dernier cas, le personnage est considéré comme perdu pour la cause. L'âme d'un ange ou d'un démon peut

abandonner son corps et revenir à la fois au présent et au paradis ou en enfer (avec 1d66 jours de retard quand même).

MRRésultat

0-3	2d6 secondes
4-6	2d6 minutes
7-9	2d6 jours
10 et plus	2d6 centaines d'années

J'étais tranquillement dans la rue, quand soudain un viking se téléporte en face de moi, une hache à la main. Je crois à une embuscade, mais non, le type est aussi perdu que moi. Encore un coup de temps fugit.

PSYCHOMÉTRIE | spirituel | activé (4 PP) | général (3 PA) | —

S'il réussit un test standard de pouvoir, le personnage peut connaître l'histoire d'un objet qu'il tient dans la main. La marge de réussite du test indique le nombre d'événements marquants accessibles. Les événements marquants comprennent généralement la fabrication de l'objet s'il est artificiel et les changements de propriétaires. Si l'objet a tenu un rôle dans un drame ou au contraire lors d'un moment heureux, il en gardera aussi une trace. Ce pouvoir donne les différents événements dans l'ordre d'importance (à la discrétion du MJ), et il n'est pas évident que le personnage y trouve ce qui le concerne.

RAFISTOLAGE | spirituel | activé (4 PP) | Jean (3 PA), condition (20 PP) | —

Le personnage peut réparer un objet simplement en le touchant. Il doit réussir un test de pouvoir dont la difficulté dépend de l'ampleur des dégâts. Elle est généralement Difficile pour un objet simplement en mauvais état, Très difficile en cas de dommages importants ou pour faire fonctionner un objet sans pile ou sans essence et Incroyable pour annuler les effets du pouvoir Poltergeist ou pour remettre en état un objet quasiment détruit. Les effets sont temporaires et se dissipent après un temps en minutes égal à la marge de réussite du test.

Ce pouvoir ne peut affecter que les objets technologiques (un flingue, une télévision, une voiture), mais ni les objets manufacturés (une épée), ni les objets naturels (une pierre précieuse) ou magiques.

REBOND | physique | constant (2 PP pour dix secondes) et spécial (2 PP) | général (4 PA) | — et Portée moyenne

Le personnage est protégé par une aura invisible et élastique, qui lui fournit une protection égale au niveau du pouvoir contre les attaques physiques solides (balles, armes blanches, flèches, glace et ainsi de suite). De plus, lorsque le personnage est blessé, il peut dépenser 2 PP pour renvoyer le coup à son agresseur avec une force équivalente (le niveau de dommage est identique à celui que le personnage vient de subir, après avoir pris en compte ses protections), à condition qu'il soit à portée. (Le personnage subit tout de même les effets de la blessure !)

RÉDUCTION | physique | constant (1 PP par minute) | général (3 PA) | —

Le personnage peut réduire sa taille à une fraction de sa taille habituelle. Chaque niveau de réduction permet de diviser la hauteur du personnage par deux et lui donne une colonne de bonus en Défense et en Discrétion. Les autres caractéristiques du personnage sont inchangées. Ses vêtements sont affectés, mais pas ses armes ou d'autres objets plus denses que du tissu.

RÉGÉNÉRATION | physique | permanent | général (3 PA) | —

Le personnage récupère à une vitesse incroyable. Il regagne tous ses points de fatigue en une minute. Il peut réduire toutes ses blessures d'un cran de gravité chaque heure, à condition de réussir un test de régénération de difficulté facile pour une BL, difficile pour une BG et très difficile pour une BF. Le personnage n'a aucune chance de subir une hémorragie. Il obtient un nombre de colonnes de bonus égal à son niveau de pouvoir lors du test de Force nécessaire pour survivre à une mort subite et il en a la possibilité même s'il n'est pas une créature surnaturelle.

La régénération ne fonctionne plus une fois que le personnage est mort.

RÉSURRECTION MACABRE | spirituel | activé (4 PP) | Bifrons (3 PA) | attaque spirituelle (résistée par Chance/Foi), portée moyenne

Le personnage peut ramener temporairement un mort à la vie. Le pouvoir cible en fait l'âme d'un défunt et ne fonctionne que si d'une part le personnage lui-même est responsable de sa mort et d'autre part celle-ci date de moins d'une minute. (Les anges ou les démons ne laissent ni corps, ni âme derrière eux quand ils meurent et ce pouvoir ne peut donc les affecter.) Le personnage effectue un test de pouvoir résisté par la Chance/Foi de sa cible, cette dernière ayant un malus de -2 colonnes. Si le jet réussit, l'âme revient dans le corps, qui devient un zombie. Celui-ci considère le personnage comme un pote à lui depuis toujours. La marge de réussite finale du test précédent donne le nombre de jours de « vie » du zombie. À la fin de cette période, le corps tombe en poussière et l'âme est libérée.

Un zombie possède la Force, la Perception et la Volonté qu'il avait de son vivant. Son Agilité, sa Présence et sa Chance/Foi tombent à 1 (ce qui diminue en proportion les talents associés). Les talents restent par ailleurs les mêmes, mais les pouvoirs sont inutilisables.

RÊVE | mental | activé (5 PP) | général (4 PA) | attaque mentale (résistée par Volonté avec un malus de -2), portée mentale (sans ligne de vue)

Le personnage peut pénétrer dans les rêves d'une personne endormie qu'il connaît de vue. Il effectue un test de pouvoir résisté par la Volonté de sa cible, cette dernière ayant un malus de -2 colonnes. Si le jet réussit, le personnage peut remplacer certains souvenirs par d'autres, à condition qu'ils soient suffisamment récents. Le nombre de jours limite est égal à la marge de réussite finale du test précédent et le nombre de souvenirs affectés est égal à cette marge divisée par deux (mais toujours au moins 1).

LES POUVOIRS

Le voyage dans les rêves dure une heure entière, pendant laquelle le corps du personnage est sans défense. Si la victime se réveille avant que ce temps ne soit écoulé, le personnage doit réussir un test standard de pouvoir pour éviter de rester coincé sur la marche des rêves et des cauchemars. Même s'il le rate, il peut faire une nouvelle tentative toutes les heures pour retrouver son corps.

RÊVE DIVIN | *spirituel* | *activé* (10 PP) | *Blandine* (3 PA) | *attaque spirituelle (résistée par Chance/Foi), portée spirituelle (sans ligne de vue)*

Ce pouvoir est une version plus puissante du précédent.

Le personnage peut pénétrer dans les rêves d'une personne endormie. Il effectue un test de pouvoir résisté par la Chance/Foi de sa cible. Si le jet réussit, le personnage prend connaissance de la mémoire du sujet et peut la modifier à sa guise, à condition que les souvenirs concernés soient suffisamment récents. Le nombre d'années limite est égal à la marge de réussite finale du test précédent et le nombre de souvenirs affectés est égal à cette marge. Le personnage ne peut agir sur les convictions profondément ancrées, les folies ou phobies et la nature même du sujet (un démon ne se prendra pas pour le boulanger du quartier).

Le voyage dans les rêves dure une heure entière, pendant laquelle le corps du personnage est sans défense. Si la victime se réveille avant que ce temps ne soit écoulé, le personnage doit réussir un test standard de pouvoir pour éviter de rester coincé sur la marche des rêves et des cauchemars. Même s'il le rate, il peut faire une nouvelle tentative toutes les heures pour retrouver son corps.

SÉISME | *spirituel* | *activé* (3 PP) | *Gaziel* (3 PA) | *aire d'effet (longue), portée extrême*

Ce pouvoir permet de provoquer des mini-séismes localisés. Un immeuble dans la zone du séisme sera détruit si le personnage réussit un test de pouvoir opposé à la solidité de l'édifice (elle est généralement de 2, mais peut monter à 4 pour les immeubles anti-séismes et à 6 pour les fortifications). Il est impossible de viser une créature seule, mais elle peut être blessée par l'effondrement d'un bâtiment ou d'une structure.

SACRIFICE ULTIME | *spirituel* | *spécial* (1 PP) | *Jean-Luc* (3 PA) | —

Lorsqu'un allié du personnage reçoit une blessure, il peut décider de la subir à sa place. La portée est Courte. Le personnage doit réussir un test de pouvoir opposé d'une difficulté dépendant de la blessure à transférer (BL facile, BG difficile, BF très difficile et MS incroyable). La blessure est transférée telle quelle, sans tenir compte du niveau de dommage et des seuils de blessure. (Aucune protection ne s'applique.)

SCIENCE INFUSE | *spirituel* | *activé* (8 PP) | *Yves* (5 PA), *condition* (25 PP) | —

Le personnage peut obtenir des connaissances par science infuse. Il doit pour cela réussir un test de pouvoir opposé à une difficulté estimée par le MJ et dépendant de la confidentialité de l'information souhaitée. Il faut une heure au personnage pour obtenir l'information (ou pas, s'il rate son test).

Information*	Difficulté
Le numéro de téléphone de la voisine	Difficile
La cause de sa mort	Très difficile
Le nom de son assassin	Incrovable

* Une information gâchant le scénario (ce qui peut inclure l'une des trois précédentes) est impossible à obtenir (faut pas déconner non plus. Yves est du côté du MJ et parfois, il a le pouvoir de dire « non »)

Ce pouvoir ne permet pas d'obtenir d'informations liées à la nature profonde d'un être (comme son vrai nom). Il ne permet pas non plus de lire dans l'avenir.

SENS SURDÉVELOPPÉS | *mental* | *constant* (1 PP par minute) | *général* (6 PA), *invariable* | *portée mentale*

Le personnage peut percevoir les plus infimes détails de son environnement. Ses sens ont alors un rayon extrêmement agrandi et le personnage voit, entend et sent à des kilomètres. Il peut filtrer son influx sensoriel et se concentrer sur un endroit donné (à portée du pouvoir). Il peut alors observer, écouter et sentir comme s'il se trouvait à portée courte. Attention, ce pouvoir ne permet pas de voir à travers les objets opaques ! De plus, le maître de jeu pourra exiger des tests de Perception selon les conditions (bruit ambiant, vitres teintées, etc.).

SOMMEIL | *mental* | *activé* (3 PP) | *général* (3 PA) | *attaque mentale (résistée par Volonté), portée très courte*

Le personnage peut endormir une cible à distance. Il effectue un test de pouvoir résisté par la Volonté de sa cible. La victime perd un nombre de points de fatigue égal à la MR finale de ce test. Si elle perd ainsi son dernier point de fatigue, elle s'endort profondément pendant 1d6 minutes plutôt que d'être assommée ou étourdie. Elle peut être réveillée par un bruit important (comme une explosion ou le bruit d'un démon hurlant pendant sa chute du 13^e étage vers une échoppe de crucifix) ou par une blessure légère ou plus.

Tu peux faire le marchand de sable si tu veux, mais pas question que je sois nounours !

SUICIDE | *spirituel* | *activé* (8 PP) | *Furfur* (3 PA) | *attaque spirituelle (résistée par Chance/Foi), portée longue*

Le personnage peut placer un ordre hypnotique dans l'inconscient d'un simple humain. Il effectue un test de pouvoir résisté par la Chance/Foi de sa cible. Si le jet réussit, la victime obéira à l'ordre dans un délai de 1d6 jours. L'ordre doit comporter le suicide de la victime, mais peut inclure des précisions (comme sauter par la fenêtre avec un autre être humain, ou se faire sauter avec une bombe à un endroit précis). La victime n'est pas consciente de l'ordre avant le moment fatal. Elle peut au dernier moment effectuer un test de Volonté très difficile pour ignorer l'ordre hypnotique. En cas de réussite, elle est immunisée contre ce pouvoir pendant les dix prochaines années.

Les créatures surnaturelles (dont les anges et les démons) sont insensibles à ce pouvoir. Un humain qui meurt suite à

l'utilisation de ce pouvoir ne va pas systématiquement en enfer (ce serait trop facile et sans aucun intérêt pour le Grand Jeu !). Au pire, il peut être coincé quelques décades de plus au Purgatoire, le temps que l'administration vérifie son dossier et s'assure que le suicide était bien provoqué.

Je vais finir par lui faire un Clo-Clo Express, il fera moins le fier !

SUPÉRIORITÉ MARTIALE | mental | constant (6 PP par dix secondes) | général (4 PA), condition (15 PP) | —

Toutes les attaques du personnage obtiennent un bonus en précision égal au niveau du pouvoir divisé par deux (arrondi au-dessus). Ses adversaires subissent un nombre de colonnes de malus sur leurs propres attaques contre le personnage égal au niveau du pouvoir divisé par deux (arrondi au-dessous). Cela affecte toutes les formes d'attaques au contact ou à distance, mais pas les attaques mentales ou spirituelles.

Je vous ai donné le pouvoir d'écaser toute la puissance de l'ennemi, et rien ne pourra vous faire du mal. — Luc 10.19

TALENT UNIVERSEL | mental | constant (3 PP par minute) | général (5 PA), condition (30 PP, spécial) | —

Le personnage peut activer ce pouvoir pour obtenir un talent quelconque au niveau de son pouvoir. On peut obtenir plusieurs talents à la fois, à condition de payer les PP pour chacun.

La condition spéciale pour l'acquisition de ce pouvoir est que le personnage doit posséder au moins cinq talents d'un niveau supérieur à celui auquel il souhaite obtenir ce pouvoir.

TÉLÉKINÉSIE | mental | constant (1 PP par minute) ou activé (1 PP) | général (3 PA) | attaque physique (précision -1, puissance niveau+1), portée moyenne, type (solide/contondant)

Le personnage peut déplacer des objets par la force de la pensée, avec une force équivalente à son niveau de pouvoir et à une distance correspondant à une portée moyenne. La télékinésie ne permet ni de sentir les objets à distance (il faut les voir), ni ne les manipuler avec dextérité. Il est par exemple impossible d'actionner le pêne d'une serrure de l'intérieur ou de tourner les pages d'un livre. De plus la télékinésie n'a aucune consistante propre. Il est possible d'abaisser un levier en agissant sur le levier lui-même, mais pas d'appuyer sur un bouton ou de donner des coups de poing télékinétiques. Enfin, la télékinésie ne fonctionne que sur les objets, pas sur les êtres vivants (ni sur leurs vêtements ou ce qu'ils tiennent dans les mains). Toutes ces utilisations de la télékinésie ont une durée constante (1 PP par minute).

On peut frapper un adversaire avec un objet tenu par télékinésie. Cette utilisation de la télékinésie est activée (2 PP par attaque).

TÉLÉPATHIE | mental | constant (1 PP par minute) | général (3 PA) | —

Le personnage établit une conversation mentale avec un nombre de personnes égal au niveau du pouvoir. Il doit connaître chaque cible de vue. La portée du pouvoir est d'une centaine de kilomètres par niveau de pouvoir. Les

cibles peuvent répondre même si elles n'ont pas elles-mêmes le pouvoir télépathie.

La télépathie est une simple communication, elle ne permet ni de lire les pensées d'une personne, ni de lui dicter son comportement. Elle ne peut pas non plus servir de relais pour des attaques mentales, comme charme.

TÉLÉPORTATION | mental | activé (5 PP) | général (5 PA) | portée spéciale (niveau x 1 km)

Le personnage peut se déplacer sans parcourir la distance le séparant de sa destination. La portée maximale de la téléportation est égale au niveau du pouvoir en kilomètres. Le personnage doit choisir une destination lorsqu'il active le pouvoir. S'il voit cette destination, il n'y a aucune chance d'erreur. Si c'est un endroit qu'il connaît bien, il doit tout de même réussir un test standard de pouvoir pour se téléporter correctement. (En cas d'échec, la téléportation échoue simplement, sans conséquence négative.) Il est impossible de se téléporter à un endroit dont on ne dispose que d'une description ou même dans lequel on est seulement passé rapidement. Le personnage peut aussi choisir une direction et une distance données sans savoir forcément où cela mène (comme « dix mètres droit devant moi »). Si le point d'arrivée ne peut l'accueillir, la téléportation échoue, le personnage apparaît à un emplacement aléatoire dans un rayon d'une dizaine de mètres autour de son point de départ et il subit une mort subite.

Le personnage peut téléporter des objets avec lui, à condition qu'ils ne dépassent pas un poids maximal égal au niveau du pouvoir multiplié par 20 kilogrammes. Il est impossible de transporter un être vivant ou d'arracher un objet qu'une autre personne porte sur elle ou tient dans la main.

TÉNÉBRES SATANIQUES | spirituel | activé (6 PP) | démons (4 PA), *Andromalius* (3 PA), conditions (25 PP) | attaque spirituelle (résistée par Chance/Foi), portée combat

Le personnage peut obliger à entrevoir les ténèbres de Satan. Il doit toucher la tête ou le torse de sa cible du plat de la main (ce qui est possible par une attaque de corps à corps, mais ne provoque aucun dégât). Le personnage effectue un test de pouvoir résisté par la Chance/Foi de sa cible. Si le personnage réussit le test, la victime est entourée de tentacules ténébreux qui semblent provenir de ses propres entrailles (des masses d'obscurité lui jaillissent des yeux et de la bouche). L'expérience est seulement déstabilisante pour un humain (il est hébété pendant 1d6 secondes), mais extrêmement pénible pour un ange. Si la marge de réussite est inférieure à 4, une victime angélique subit une blessure légère et doit passer un tour. Si la marge de réussite est au moins égale à 4, il subit une blessure fatale et reste hébété pendant 1d6 tours (il ne peut attaquer ni physiquement ni mentalement et se défend avec un malus de -4 colonnes).

TORTURE | spirituel | activé (5 PP) | *Joseph* (3 PA) | attaque spirituelle (résistée par Chance/Foi), portée spéciale (contact)

Le personnage peut forcer une victime à parler. Il doit pouvoir toucher sa cible, qui doit être immobile ou attachée. Le personnage effectue un test de pouvoir résisté par la

LES POUVOIRS

Chance/Foi de sa cible. Si le test échoue, la victime subit une blessure légère sans autre effet. Si le jet réussit, la victime doit répondre sans rien cacher à un nombre de questions égal à la marge de réussite du test. (Chaque question doit prendre au maximum 15 secondes, réponse comprise.) La victime est apathique tant qu'elle répond aux questions, ce qui l'empêche de fuir ou d'utiliser des pouvoirs physiques ou mentaux.

Au niveau 5, un échec ne provoque plus de blessure (si le personnage le désire).

Si c'est à cause de ton œil droit que tu tombes dans le péché, arrache-le et jette-le loin de toi ; il vaut mieux perdre une seule partie de ton corps que d'être jeté tout entier en enfer.

— Matthieu 5.29

Pour l'œil, laisse, je m'en charge...

— Joseph

TOURBILLON DE FEU | physique | constant (3 PP par dix secondes) | général (3 PA), Belial (2 PA), condition (immunité contre le feu) | —

Le corps du personnage se couvre d'un tourbillon de feu, qui n'affecte pas ses vêtements et donne à ses attaques au corps à corps un bonus en puissance égal à son niveau de pouvoir et une protection égale au niveau du pouvoir +3 contre les attaques de froid et de glace. De plus, toute personne touchant le personnage subit une brûlure (pas besoin de test d'attaque) qui inflige une blessure correspondant à un niveau de dommage égal au niveau du pouvoir +5. (Attention, c'est ici le niveau direct de dommage, et pas son modificateur de puissance.)

Si le personnage subit une attaque de froid ou d'eau qui lui inflige au moins une blessure grave, la gravité de cette blessure est réduite d'un cran, et le tourbillon de feu s'éteint pendant 1d6 secondes.

TRAIT D'ÉNERGIE | physique | activé (4 PP) | général (3 PA) | attaque physique (précision +4, puissance niveau+2), intangible, portée courte, type (énergétique/lumière)

Une lance d'énergie vivace comme un éclair apparaît dans la main du personnage, qui peut la projeter sur un adversaire. (Cette attaque n'est pas de nature électrique et elle ignore les protections contre l'électricité.)

TRANSFORMATION | spirituel | constant (4 PP pour 10 minutes) | Cayn (3 PA) | —

Le personnage peut prendre la forme d'un animal quelconque. Ses vêtements sont transformés avec lui, mais pas ses armes, ni d'autres objets plus denses que du tissu. Il ne peut pas devenir plus petit qu'un pigeon ou plus grand qu'un cheval. Ses caractéristiques et talents ne changent pas (les talents sont toutefois limités au niveau de ce pouvoir), mais il possède toutes les capacités naturelles de cet animal (le vol pour les oiseaux, les branchies pour les poissons, la rapidité de procréation pour les lapins, etc.), ainsi que ses limitations physiques (l'absence de poumons pour les poissons, la rapidité de procréation pour les lapins, etc.). Il est par contre incapable de parler ou d'utiliser ses pouvoirs physiques ou mentaux (les pouvoirs spirituels fonctionnent normalement).

Le personnage ne dispose d'aucun des talents habituellement possédés par l'animal, mais il peut utiliser ses attaques

naturelles. Elles ont toutes une précision de -2. Les serres, coups de bec et morsure de chien ont une puissance de -2. Les coups de griffes, de sabot ou les morsures de gros carnivores ont une puissance de +0.

VENGEANCE TOXIQUE | physique | spécial (1 PP) | Uplhir (3 PA) | attaque physique (précision +1, puissance variable), portée très courte, type (liquide/acide)

Le sang du personnage est aussi corrosif que de l'acide. Lorsqu'il subit une blessure, il peut activer ce pouvoir pour arroser une personne de son sang. La puissance de cette attaque dépend de la gravité de la blessure infligée (BL +2, BG +4 et BF +6).

La médecine humaine est incapable de soigner le personnage, mais il guérit naturellement au rythme normal. Il est immunisé contre les effets de son propre sang.

VIE SUBAQUATIQUE | spirituel | activé (3 PP) | Vephar (3 PA) | attaque spirituelle (résistée par Chance/Foi), portée longue

Le personnage peut transformer un humain en créature aquatique. Il effectue un test de pouvoir résisté par la Chance/Foi de sa cible. Si le jet réussit, les poumons de la victime se transforment en branchies. Elle peut retenir sa respiration pendant un certain temps (voir la section Quelques applications de la force, dans le chapitre 2). Sa capacité respiratoire à l'air libre est ensuite équivalente à celle d'un asthmatique en pleine crise. (Notez bien que les victimes de ce pouvoir ne meurent pas, elles respirent encore suffisamment pour survivre à l'air libre.) Un humain normal est quasiment incapable d'agir et même un ange ou un démon subit un malus de -4 colonnes à toutes ses actions à moins de pouvoir se passer d'oxygène. Si la victime pense à mettre littéralement la tête dans un bocal, elle pourra respirer normalement, prendre une « bonne inspiration » et à nouveau retenir sa respiration. Les effets du pouvoir durent pendant un nombre de minutes égal à la marge de réussite du test précédent.

Contrairement à beaucoup d'autres attaques, ce pouvoir a aussi une fonction utilitaire puisqu'il permet de respirer sous l'eau. Si les cibles sont volontaires et se préparent à recevoir les effets du pouvoir, le personnage n'a pas besoin de réussir de test pour les affecter. Il peut aussi l'utiliser sur lui-même sans test. Sous cette forme, les effets du pouvoir durent pendant un nombre d'heures égal au niveau du pouvoir.

VITESSE | physique | constant (1 PP par minute) | général (3 PA) | —

La vitesse maximale de course du personnage est multipliée par un facteur égal au niveau du pouvoir +2. (La vitesse de course, en mètres, est égale au niveau d'Athlétisme +6.) Les pouvoirs donnant une vitesse en fonction de la vitesse de course habituelle du personnage sont eux aussi affectés par ce pouvoir.

VOIX IMPÉRIEUSE | spirituel | activé (4 PP) | général (4 PA), condition (25 PP) | aire d'effet (rayon moyen), attaque spirituelle (résistée par Chance/Foi), portée nulle

Le personnage peut crier un ordre qui sera suivi par tous ceux qui l'entendent. Il effectue plusieurs tests de pouvoir

résistés par la Chance/Foi de chaque cible. Quand le jet réussit, la victime suit l'ordre aussi bien qu'elle peut pendant un temps en secondes égal à la marge de réussite finale du test. Les ordres suicidaires ou contraires à la nature de la cible ne seront jamais suivis et resteront sans effet.

VOL | physique | constant (3 PP par minute) | général (3 PA) | —

Le personnage peut voler, c'est-à-dire se déplacer dans toutes les directions comme s'il marchait sur une terre ferme virtuelle. S'il arrive à cours de PP, s'il est assommé ou s'il reçoit une blessure grave ou pire, il chute. Dans le dernier cas, un test standard d'Agilité lui permet de « reprendre pied » avant d'atteindre le sol.

La vitesse de vol du personnage est égale à sa vitesse de course multipliée par le niveau du pouvoir. (La vitesse de course, en mètres, est égale au niveau d'Athlétisme +6.)

VOLONTÉ SUPRA-NORMALE | mental | spécial (1 PP) | général (3 PA) | —

Le personnage détecte automatiquement toutes les attaques mentales dont il est victime (mais pas leur nature exacte). Il peut alors décider d'activer ce pouvoir pour obtenir un nombre de colonnes de bonus égal à son niveau de pouvoir. (Les attaques mentales sont clairement indiquées comme telles dans la liste de leurs qualités et défauts. Un pouvoir, même mental, qui ne possède pas cette qualité n'est pas une attaque mentale.)

LES POUVOIRS DE GRADE

Les pouvoirs de grade fonctionnent légèrement différemment des pouvoirs normaux (déjà, ils ont le droit à leur section à part). Ils sont liés à la nature même de l'archange ou du prince-démon, à ses intérêts et à sa mission, qui sont partagés par ses serviteurs (du moins, il faut l'espérer). En effet, la plupart des supérieurs ont plusieurs attributions, qu'ils ont développées au cours de leur longue existence. Souvent, leur nature primordiale coexiste avec une mission moderne plus terre à terre (comme l'air et le terrorisme pour Ouikka). Un personnage peut développer des pouvoirs de grade dans plusieurs des domaines proposés par son supérieur.

Acquisition. Le seul moyen d'obtenir des pouvoirs de grade est de progresser dans la hiérarchie au service de son supérieur. Ils sont gratuits et ne coûtent aucun point d'administration (PA). Les personnages débutants n'ont aucun pouvoir de grade (logique, ils sont grade 0). Le niveau de base des différents domaines est de 0. À chaque nouveau grade obtenu, un ange ou un démon acquiert automatiquement deux niveaux dans un seul domaine ou un niveau dans deux domaines.

Par exemple, un ange de Jean qui passe grade 1 peut choisir Technologie (niveau 1) et Foudre (niveau 1).

Utilisation. Les pouvoirs de grade sont tous de type spirituel. Leur activation ne coûte aucun PP et elle est généralement

instantanée. Leurs effets exacts sont ouverts à l'interprétation du joueur et du maître de jeu (dans une certaine mesure). Les indications suivantes ne sont ni exhaustives ni limitatives. D'une certaine façon, les pouvoirs de grade sont les plus puissants du jeu puisqu'ils affectent directement la réalité. Par exemple, à partir d'un niveau moyen, ils peuvent servir à créer des objets ou des sentiments liés au domaine et, à haut niveau, ils permettent de réaliser des miracles qui sont largement hors de portée des pouvoirs normaux. (C'est grâce à leurs pouvoirs sur la terre que Daniel et Gaziel se battent à coup de plaques tectoniques.) Cependant, les applications en combat de ces pouvoirs sont relativement restreintes.

NIVEAU 1 : détection. Le personnage peut examiner des créatures, des objets ou des lieux et déterminer leur degré de correspondance avec le domaine.

Si le domaine est un trait de caractère ou un état mental ou physique, le personnage peut savoir si une personne le possède et avec quelle intensité simplement en la regardant. Si le domaine est un groupe (comme les skins), le personnage peut déterminer l'appartenance (présente ou passée, cachée ou pas ; mais pas future !) à ce groupe des personnes qu'il croise. Si le domaine est un objet, le personnage pourra comprendre l'utilité (mais pas forcément l'utilisation !) de ces objets simplement en les touchant.

NIVEAU 2 : création mineure. Le personnage peut créer des effets, des objets ou des sentiments liés à son domaine. Les objets doivent tenir dans une main et ne pas avoir une valeur ou un intérêt trop important (une pile 1,5V pour Jean ou une canette de bière pour Daniel). Les armes sont hors de question par exemple (évidemment, il est toujours possible de se servir d'un tesson de canette). Les objets créés disparaissent au bout d'une heure par niveau, ou plus rapidement selon leur complexité. Les effets créés sont généralement éphémères par nature (par exemple, un courant d'air froid ne perdure que tant que le personnage le souhaite). La création de sentiments ne permet pas d'obtenir des effets notables ou durables. Par exemple, les serviteurs d'Abalam (prince de la folie, donc) ne peuvent rendre fou en utilisant ce pouvoir.

Tentation. Un démon peut pousser un humain à agir dans le sens correspondant à son domaine. Ce n'est pas un contrôle ni même un charme. La victime doit déjà avoir envie de réaliser une action et ce pouvoir ne fait que lui donner l'impulsion pour passer à l'acte.

Sermon. Un ange peut aider un humain à résister à la tentation. Ce pouvoir permet de contrer le précédent ou de faire pencher la balance du côté du bien.

NIVEAU 3 : perception. Le personnage peut percevoir les zones de grande correspondance avec son domaine. Il connaîtra ainsi la direction, la distance et l'intensité des regroupements de personnes ou d'objets et des lieux liés à son domaine. La portée de base est de dix mètres et elle est multipliée par dix à chaque augmentation d'un niveau (cela fait un kilomètre au niveau 4 et

LES POUVOIRS

cent kilomètres au niveau 6). Plus l'intensité est forte, plus cette distance augmente encore. Par exemple, un asile de fou peut être senti deux ou trois fois plus loin par un serviteur d'Abalam, prince de la folie, tandis que les serviteurs de Crocell, prince du froid, peuvent toujours connaître la direction des deux pôles.

NIVEAU 4 : création majeure. Le personnage peut créer toutes sortes d'objets ou d'effets en rapport avec son domaine. S'il crée des objets mineurs, ils sont permanents. Sinon, ils disparaissent en une heure par niveau. Ce pouvoir de grade ne permet pas d'imposer des sentiments ou des traits mentaux (certains pouvoirs le font quand même, mais cela coûte des PP).

Ruine. À ce niveau, un démon peut utiliser son pouvoir pour éprouver un mortel. Il doit le convaincre des bienfaits qu'il peut lui apporter (suivant les princes : folie, sexe, argent et ainsi de suite). Cette discussion ne doit pas être explicite sur la nature de l'offre (le principe de discrétion joue toujours), mais l'humain doit avouer qu'il aimerait être « libéré des contraintes de la logique », qu'il « trouve sa sœur baisable » ou qu'il « ferait tout pour de l'argent ». Le démon peut alors lui accorder son « souhait » en créant une envie et un besoin irrépressibles et en le libérant de ses contraintes morales. Les êtres humains normaux ne peuvent résister à cet effet, mais les anges et démons y sont insensibles.

Virtu. Ce pouvoir est le contraire du précédent. Si l'ange obtient d'un humain qu'il déclare vouloir rester pur, l'ange peut lui accorder une immunité à la tentation et un bonus de +4 colonnes aux tests de résistance contre les pouvoirs qui cherchent à le corrompre.

NIVEAU 5 : connaissance. Le personnage peut obtenir des informations en rapport avec son domaine. Celles-ci peuvent être assez précises et concerner à peu près n'importe quoi, à la condition toutefois qu'aucun personnage puissant du Grand jeu ne cherche à les cacher. Dans ce cas, les informations ne peuvent être obtenues que si le niveau du pouvoir de grade du personnage est supérieur à celui de la personne qui retient les informations (dans le domaine qu'il utilise pour les dissimuler, qui peut être différent de celui du personnage). Autant dire que c'est impossible s'il s'agit d'un supérieur... De plus, les informations doivent concerner précisément le domaine, et pas accessoirement. Un serviteur de Daniel pourrait apprendre l'origine d'une caverne, la date à laquelle elle a été percée et les failles qu'elle présente, mais pas une description de la messe noire qui s'y est déroulée la veille. De même, un serviteur d'Abalam pourrait obtenir tous les détails sur la folie d'un tueur en série, mais pas le nom de ses victimes. (En gros, cela reste un pouvoir utilitaire et pas un gâche-scénario.)

NIVEAU 6 : contrôle. À ce niveau, le personnage peut contrôler le comportement des personnes qui possèdent le caractère de leur domaine. Ce n'est pas un contrôle absolu, mais plutôt une pichenette mentale, qui permet de les arrêter dans leurs actions (y compris une attaque) ou de les faire aller à gauche plutôt qu'à droite. Un ange de Daniel pourrait ainsi

monter un groupe de skins contre un de ses ennemis et le pousser à l'attaquer ou à saccager son appartement.

Le personnage peut aussi magnifier les effets de ses pouvoirs en relation avec son domaine. Il peut par exemple affecter plusieurs personnes d'un coup (1d6 en général) ou une seule personne avec un bonus de +4 colonnes au test résisté. Cela ne s'applique qu'à la discrétion du MJ.

Enfin, le personnage peut obtenir instantanément l'équivalent d'une journée de travail sur un objet, à condition que ce travail soit en rapport avec son domaine. Cela ne change pas les compétences du personnage (il doit tout de même faire un test de Technologie pour réparer un objet ou d'Art pour peindre), mais il peut le faire « magiquement » et en un instant. (Attention, si un travail nécessite plusieurs jours, le temps est divisé par deux, pas réduit à rien !)

NIVEAU 7 ET PLUS. Seuls les archanges et les princes-démons possèdent des pouvoirs de grade à ce niveau. Leurs effets ne sont pas décrits, mais ils peuvent (ou plutôt doivent) être impressionnants. Ils sont capables de tout ce qui précède, en dix fois mieux.

ARCHANGES

ALAIN	Subsistance (la nourriture, les personnes en manque de nourriture, les moyens de production de nourriture) Détresse (physique, mentale ou spirituelle) Égyptiens (les dieux égyptiens, leurs héros et leurs pouvoirs)
ANGE	Prosélytisme (la religion, les convictions religieuses, la conversion) Pouvoirs (les PP, créatures possédant des PP) Vaudou (la culture vaudou, les loas et leur magie) Renégats (le changement de camp, la retonctionation)
BLANDINE	Rêves (les rêves et les cauchemars, le sommeil, le monde des rêves) Beauté (les <i>very beautiful people</i> , la séduction par l'apparence)
CHRISTOPHE	Enfance (les enfants, la jeunesse, les jouets, la naissance) Éducation (l'école, les professeurs, les élèves) Bonheur (et les moyens de l'obtenir)
DANIEL	Terre (les cavernes, l'activité tectonique, les rivières souterraines) Pierre (les édifices, les techniques de construction, l'architecture, les maçons) Églises (les églises, leur consécration, leurs pouvoirs) Skins (le mouvement skin, les bates, la bière, le PSG)
DIDIER	Messages (le transfert d'information, les coursiers, la poste)

DOMINIQUE **Écriture** (les écrivains, les plans médias, la communication à grande échelle)
Administration (la hiérarchie, la voie hiérarchique, les archives)
Justice (le jugement, les procès, les avocats, la loi, la culpabilité et l'innocence)
Religion (la foi catholique, la croyance en Dieu)
Renégats (le changement de camp, la traque aux anges renégats)

FRANCIS **Diplomatie** (les diplomates, la gestion des conflits, la confiance)
Paix (les traités de paix, la fin de la violence)

GUY **Médecine** (la guérison des blessures et des maladies, les médecins, les hôpitaux)

JANUS **Voleurs** (le milieu des voleurs, les techniques de cambriolage, les outils)
Jet-set (les *very important people*, l'étiquette et le bon goût, la richesse, la mode)

JEAN **Technologie** (la technique, la science, l'électronique, les gadgets divers)

JEAN-LUC **Foudre** (l'électricité, les orages)
Protection (les armures, les fortifications)
Sacrifice (les gardes du corps, l'esprit de sacrifice)

JORDI **Faune** (les animaux, les gens qui aiment les animaux)
Écologie (l'environnement, la nature)

JOSEPH **Vérité** (et les moyens de l'obtenir)
Douleur (et les moyens de l'infliger)

LAURENT **Armée** (donner et recevoir des ordres, faire son lit au carré, ... ou plutôt entraînement au combat, discipline, courage)
Épée (l'arme elle-même)

MARC **Finance** (l'argent, la bourse)
Marchandage (les échanges, le troc, le baratin)

MATHIAS **Espionnage** (les espions, les taupes infiltrées)
Traîtrise (et ses motivations)
Renégats (le changement de camp, la renonciation)

MICHEL **Guerre** (la violence, les mercenaires, les combattants)
Force (la culture physique, la musculation)
Vikings (la culture viking, les dieux vikings, leurs héros et leurs pouvoirs)
Armes (les armes, le fer et l'acier, la forge, les armuriers)

NOVALIS **Flore** (les végétaux, les gens qui les aiment)
Amour (les sentiments amoureux, le romantisme)
Paix (les mouvements pacifistes, le calme, les hippies)

WALTHER **Exorcisme** (les rituels, les démons)
Celtes (les dieux celtes, leurs héros et leurs pouvoirs)

Occulte (les connaissances cachées, les grimoires magiques)
Connaissance (le savoir sous toutes ses formes, l'apprentissage)
Sagesse (l'utilisation raisonnée du savoir)

YVES



PRINCES-DÉMONS

ABALAM **Folie** (les fous, les asiles psychiatriques, les psychologues)

ANDREALPHUS **Sexe** (le désir sexuel, le plaisir, le manque)

ANDROMALIUS **Justice** (le jugement, les procès, les avocats, la loi, la culpabilité et l'innocence)
Malfaisance (le Mal avec un grand « M », les mauvaises intentions)
Renégats (le changement de camp, la renonciation, la traque des démons renégats)

ASMODÉE **Jeu** (les jeux, les paris, les joueurs, la passion du jeu, les cartes, les casinos)
Le Grand Jeu (les règles du Grand Jeu, ses buts)

BAAL **Armée** (l'entraînement au combat, la discipline, le courage)
Guerre (la violence, les mercenaires, les combattants)
Armes (les armes, le fer et l'acier, la forge, les armuriers)

BAALBERTH **Messages** (le transfert d'informations, les coursiers, la poste)
Écriture (les écrivains, les plans médias, la communication à grande échelle)
Administration (la hiérarchie, la voie hiérarchique, les archives)

BELETH **Cauchemars** (les rêves et les cauchemars, le sommeil, le monde des cauchemars)

BELIAL **Feu** (les flammes, les incendies, la chaleur, les matières inflammables)

BIFRONS **Mort** (la mort, les cadavres, les morts-vivants)

CAYM **Faune** (les animaux, les gens qui haïssent les animaux)

CROCELL **Froid** (le givre, le gel, le froid, la glace)

FURFUR **Bruit** (les sources de bruits, les enceintes, les ondes radios)
Musique (les instruments, les musiciens, les disques)
Violence (l'automutilation, la haine envers les autres)

GAZIEL **Terre** (les cavernes, l'activité tectonique, les rivières souterraines)
Ténébres (le noir complet, la peur du noir)

HAAGENTI **Gourmandise** (la faim, la glotonnerie, la nourriture, les restaurants)

LES POUVOIRS

KOBAL	Humour (le sens de l'humour, les blagues, les humoristes, le mauvais goût)
KRONOS	Temps (le temps, les montres, les calendriers, le passé, le futur)
MALPHAS	Discorde (les engueulades, les désaccords, la confiance et la méfiance)
MALTHUS	Maladies (les malades, les différentes maladies, les vecteurs d'infection)
MAMMON	Finance (l'argent, la bourse) Cupidité (l'avarice, l'endettement)
MORAX	Art (les différentes formes d'art, les œuvres, les artistes, l'inspiration)
NISROCH	Drogue (les drogues, leurs effets, leurs sources, les drogués, les dealers)
NOG	Paresse (la paresse, la fatigue) Chômage (les chômeurs, l'ANPE, les licenciements)
NYBBAS	Médias (la télévision, la radio, les journalistes, les leaders d'influence)
OUIKKA	Air (le vent, les nuages, les avions, les oiseaux) Terrorisme (les terroristes, les bombes)
SAMIGINA	Vampires (le sang, les vampires, la puit) Goths (les goths, leurs coutumes, leur musique, leurs jeux de rôles)
SCOX	Âmes (la possession, l'incarnation des anges et des démons) Sectes (les sectes, les gourous, le lavage de cerveau)
SHAYTAN	Laid (les gens laids, l'art laid, l'architecture laide)
UPHIR	Pollution (les gaz toxiques, les pluies acides, les matières radioactives)
VALEFOR	Voleurs (le milieu des voleurs, les techniques de cambriolage, les outils) Jet-set (les <i>very important people</i> , l'étiquette et le bon goût, la richesse, la mode)
VAPULA	Technologie (la technique, la science, l'électronique, les gadgets divers)
VEPHAR	Eau (les océans, les poissons et autres animaux aquatiques, les marins)

ARMES, ARMURES ET OBJETS MAGIQUES

Les anges et les démons attachent souvent assez peu d'importance aux possessions matérielles. Leurs armes sont une exception notable, d'autant plus lorsqu'elles sont magiques. Un ange de Michel serait tout perdu sans sa hache bénie.

Les armes, armures (et autres) magiques sont créées par des artisans anges ou démons qui y investissent une partie de leur

essence et leur accordent des pouvoirs extraordinaires. Elles sont indestructibles par des moyens ordinaires et pour la plupart ont des effets surnaturels.

LES ARMES MAGIQUES

Les armes magiques bénéficient d'un bonus en précision et en puissance de +2 et sont indestructibles. (Les anges parlent d'armes bénies et les démons d'armes maudites.) Elles coûtent 10 PA. Il existe des armes plus puissantes mais l'administration est réticente à les confier à ses agents de terrain (leur coût en PA est plus élevé). Il existe aussi des propriétés supplémentaires qui augmentent leur coût et leurs pouvoirs. Elles sont décrites sur la Table 28 : les armes magiques (page 86).

La plupart du temps, une arme magique réside sur une marche intermédiaire en attendant l'appel de son propriétaire. Le personnage doit activer ses propriétés comme il le ferait pour un pouvoir constant. Il doit pour cela se concentrer une seconde et dépenser un nombre de PP qui dépend du coût en PA de l'arme. L'arme apparaît alors dans sa main avec un petit « pop » et reste sur la marche matérielle pendant au moins une minute. Le personnage doit payer à nouveau des PP chaque minute s'il veut continuer à utiliser son arme. Dès qu'il le souhaite ou s'il arrête de payer les PP nécessaires, l'arme retourne au placard (pardon, sur la marche où elle est stockée).

Les « armes » se détruisent lors de leur utilisation ne peuvent pas devenir magiques. Pas de grenade bénie ou de missile Exocet maudit par exemple.

Élémentaire (...) Seules les armes de contact ou de jet peuvent être élémentaires. Quand l'utilisateur le souhaite, elles s'entourent d'une aura de feu, de givre ou d'électricité (chaque arme ne possède qu'une aura, choisie une fois pour toute). L'aura n'a d'effet que lorsque l'arme inflige au moins une blessure grave. Elle se transmet alors à l'adversaire, qui subit la seconde suivante une nouvelle blessure d'une gravité inférieure d'un cran à la première (à condition de ne pas être immunisé à l'élément en question). Par exemple, si l'arme a infligé une blessure grave, la victime subit une blessure légère le tour suivant. L'aura s'éteint ensuite et n'a plus d'effet sur la victime (jusqu'à la prochaine blessure !). *Coût +10 PA.*

Indépendante. Une arme indépendante sait se battre. Elle n'est pas capable de se mouvoir par elle-même, mais lorsqu'elle se trouve dans les mains de son propriétaire (et qu'il le décide), l'arme peut utiliser son propre talent plutôt que celui du personnage. Les armes indépendantes possèdent tous les talents utiles à leur maniement (Combat et Tir pour une dague par exemple). Le personnage est libre d'agir pendant que son arme se bat (sachant qu'il a une ou deux mains occupées !).

Talent de l'arme	Coût
3+	+15 PA
4+	+20 PA
5+	+25 PA
6+	+30 PA

Permanent. Une arme permanente n'a pas besoin d'être invoquée et ne peut être renvoyée. Elle existe « normalement » sur la marche terrestre. *Coût +20 PA.*

Rapide. Seules des armes lançant des projectiles peuvent posséder cette propriété (par exemple, un arc ou une arme à feu), mais pas les armes de contact ou de jet. Elles peuvent acquérir la qualité Multiple lorsque le personnage le souhaite. (Cela permet de tirer plusieurs projectiles en une seule seconde, voir page 46.) Les armes qui sont naturellement multiples ne sont pas affectées. *Coût +10 PA.*

Tueuse de (...). Une arme tueuse est conçue pour éliminer un certain groupe de créatures. (Le groupe est choisi une fois pour toute.) Lorsqu'une arme tueuse inflige une blessure à une créature du groupe choisi, la gravité de cette blessure est augmentée d'un cran (une blessure légère devient en fait grave, etc.). Dans le cas d'une mort subite, le test de force auquel ont droit les créatures surnaturelles devient très difficile.

Il existe des armes tueuses d'anges (+20 PA ; elles affectent aussi des enfants de Dieu), de démons (+20 PA ; elles affectent aussi les familiers, les incubes et les succubes), de pnis (+10 PA), de sorciers (+10 PA) et une variante pour chaque panthéon païen (+10 PA ; affecte soit les héros et dieux vikings, soit ceux des égyptiens, etc.).

LES ARMURES MAGIQUES

Comme les armes, les armures magiques sont indestructibles. Elles fournissent une protection élevée (3 points plus élevée qu'une armure ordinaire du même type) et possèdent la qualité Renforcée. Elles doivent être invoquées depuis une marche intermédiaire, en suivant exactement les règles des armes (avec le même coût en PP). L'armure arrive directement « sur » le personnage, il n'a pas à l'enfiler. Une armure de base coûte 10 PA.

Les armures sont souvent décorées de façon baroque, dorées ou argentées pour les anges (qui parlent d'armures bénies) et cramoisies, cornues ou pustuleuses pour les démons (qui parlent eux d'armures maudites).

Il existe aussi des boucliers magiques, qui suivent les mêmes règles.

Aggressive. Une armure aggressive est couverte de pointes et de crochets. Lorsque son porteur est attaqué à mains nues, son agresseur subit une attaque de niveau de dommage égal à $1d6+1$. *Coût +5 PA.*

Immunité. Une armure peut conférer les effets d'un des pouvoirs suivants :

- * Immunité contre l'acide. *Coût +4 PA.*
- * Immunité contre l'électricité. *Coût +4 PA.*
- * Immunité contre le feu. *Coût +4 PA.*
- * Immunité contre le froid. *Coût +4 PA.*

Hyperdense. Une armure hyperdense protège contre les attaques intangibles *Coût +10 PA.*

Légère. Une armure légère a un poids pratiquement nul. Elle ne gêne aucunement les mouvements, ce qui annule tout

malus éventuel aux actions qu'une version non-magique pourrait infliger. On peut même la porter en nageant sur ou sous l'eau. *Coût +5 PA.*

Permanente. Une armure permanente n'a pas besoin d'être invoquée et ne peut être renvoyée. Elle existe « normalement » sur la marche terrestre. *Coût +10 PA.*

LES TALISMANS

Les talismans sont des objets magiques qui permettent à leur porteur d'utiliser un pouvoir, mais qui ne fournissent pas l'énergie nécessaire. Le personnage doit donc fournir lui-même les PP nécessaires à chaque activation.

Un talisman contient généralement un pouvoir au niveau 2 et coûte seulement l'équivalent de trois rangs de ce pouvoir. Par exemple, un talisman d'esquive acrobatique coûte 9 PA (car ce pouvoir coûte 3 PA par rang). Le niveau de pouvoir d'un talisman n'augmente jamais. (Il n'existe pas de talisman pour les pouvoirs invariables ou permanents.)

LES AUTRES OBJETS MAGIQUES

Il existe une grande variété de reliques (sacrées ou impies) tant par la forme que par la fonction. Ce sont toujours des objets uniques et rares. (On ne trouve pas des escouades entières équipées de plumes de vol et de crucifix d'exorcisme !)

Vous trouverez ci-dessous quelques idées d'objets magiques, ainsi que leur coût d'acquisition en PA. Contrairement aux armes et armures, ils existent de façon permanente sur la marche terrestre. Ils ne sont généralement pas indestructibles. Leur utilisation ne nécessite pas de dépenser des points de pouvoir et il suffit généralement de les porter pour les activer. (Ce qui signifie qu'ils peuvent être utilisés par des humains !)

Bracelet d'invulnérabilité. Tant que le personnage porte ce bracelet forgé d'or et de cuivre, son scuil de blessure légère est augmenté de deux points (et les seuils suivants sont recalculés en fonction). Le bracelet absorbe 1 PP toutes les dix secondes à son porteur, mais continue à fonctionner normalement lorsque le porteur n'a plus de PP (ou n'en a jamais eu dans le cas d'un humain normal). *Coût 40 PA.*

Ceinture de Samson. Lorsqu'un homme porte cette ceinture primitive, sa Force atteint le niveau 5+. Cet objet est sans effet sur les femmes ou les personnes ayant déjà une Force supérieure. Il fonctionne sur les humains normaux ou les anges et les démons. Il est indestructible. *Coût 15 PA.*

Crucifix d'exorcisme. Tout ange tentant fermement ce crucifix en main bénéficie d'un bonus de +4 colonnes lorsqu'il attaque spirituellement un démon. Cet objet n'offre pas le pouvoir d'exorcisme et ne donne aucun bonus pour résister aux attaques spirituelles d'un démon. *Coût 12 PA.*

Diadème de persuasion. Le porteur de ce diadème bénéficie d'un bonus de +4 colonnes en Aisance sociale, Baratin, Discussion et Séduction. *Coût 20 PA.*

LES POUVOIRS

TABLE 28 : LES ARMES MAGIQUES

	Précision	Puissance	Coût
Arme mineure	+2	+2	10 PA
Arme majeure	+4	+4	20 PA, réservé aux grades 2
Arme ancienne	+6	+6	35 PA, réservé aux grades 3
Arme suprême	+8	+8	50 PA, réservé aux supérieurs (archanges/princes-démons)

TABLE 29 : INVOCATION D'UNE ARME MAGIQUE

Coût total en PA de l'arme	Coût en PP
10-19 PA	1 PP par minute
20-29 PA	2 PP par minute
30-39 PA	3 PP par minute
40-49 PA	4 PP par minute
50 PA ou plus	5 PP par minute

Perle de pouvoir. Cet objet contient 10 points de pouvoir que son porteur peut utiliser comme s'ils lui appartenaient. (La perle ne fournit par contre aucun pouvoir, et les PP ne sont pas utilisables avec un talisman. Il faut donc posséder soi-même des pouvoirs pour utiliser cet objet.) Lorsque la perle

n'a plus de PP, elle se ternit et perd tout pouvoir. (Il existe beaucoup d'autres objets de ce type.) *Coût 5 PP.*

Plume de vol. Le porteur de cette plume peut voler comme s'il possédait le pouvoir vol au niveau 1. *Coût 24 PA.*

Sablier de Kronos. Ce sablier a été construit par Kronos lui-même qui le confie parfois à ses serviteurs les plus méritants. Il est construit en acier et le sable est remplacé par de la poussière qu'il a ramenée de la fin des temps. Lorsque le sablier est retourné, le personnage emprunte une des voies possibles du futur. Il vit les événements des trois prochaines minutes normalement, mais lorsque le dernier grain de poussière tombe, il revient en arrière au moment exact où il s'apprêtait à retourner le sablier. Si le personnage est blessé ou meurt dans le futur possible, il revient blessé ou mort dans le présent. Le sablier ne fonctionne qu'une fois par semaine. Il est invulnérable. *Coût 60 PA.*



AVANTAGES MATERIELS

La hiérarchie n'offre pas que des pouvoirs surnaturels ou des objets magiques à ses-administrés. Elle peut aussi leur fournir divers avantages en nature, comme des lieux, des couvertures (non, pas des polaires) ou des serveurs.

LIEUX DE REUNIONS ET PLANQUES

Le personnage peut obtenir la possession (et la responsabilité) d'un édifice ou d'un lieu de réunion relativement sûr et discret. Il peut y entreposer ses affaires, y mener ses opérations et y rencontrer ses alliés. Il n'est pas forcément propriétaire légalement (au sens humain), mais il en a au moins l'usufruit. Chaque lieu coûte 4 PA, mais n'inclut aucun avantage particulier autre que l'accès à l'endroit (le propriétaire d'une école n'en est pas le directeur par exemple). Le personnage ne touche aucun des revenus que peut générer l'endroit (ils repartent à la hiérarchie). Voici quelques exemple de lieux :

- * Boutique de luxe.
- * Château restauré ou manoir.
- * École privée.

- * Église (consacrée pour les Anges, profanée pour les Démons)
- * Hangar.
- * Immeuble d'habitation.
- * Local d'œuvre caritative.
- * Maison individuelle.
- * Monument historique.
- * Parc.
- * Salle de concert.

Le personnage peut aussi obtenir un moyen de transport coûteux, comme un jet privé ou un yacht, ou crétin, comme des chevaux ou des voitures de course.

COUVERTURES ET RESSOURCES

Le personnage peut obtenir un poste à responsabilité dans un organisme international ou la direction d'un établissement public ou privé. Cette nomination intervient après l'incarnation du personnage. Il n'est pas incarné directement dans un directeur de casino, mais sa hiérarchie s'arrange pour le faire nommer directeur. Pour ses employés ou subalternes, le personnage est censé être un humain ordinaire (quoique souvent absent). Le personnage peut profiter à sa guise des moyens et ressources générés par l'établissement (en restant raisonnable et discret). Une couverture coûte 6 PA et un personnage ne peut en posséder qu'une.

- * Ambassadeur.
- * Chef d'un laboratoire ou d'un centre de recherche.
- * Conservateur d'un musée.
- * Directeur d'un casino ou d'une boîte de nuit.
- * Directeur d'un grand hôtel ou d'un restaurant.
- * Directeur d'un hôpital.
- * Directeur d'une usine quelconque.
- * Doyen d'université.
- * Haut responsable d'une organisation gouvernementale ou internationale.
- * Haut responsable d'une organisation humanitaire (UNICEF) ou écologique (Greenpeace)
- * Haut responsable d'une organisation policière.



LES POUVOIRS



SERVITEURS ET TROUPES

Les anges et démons, même de grade 0, ont de nombreux inférieurs hiérarchiques. Si la plupart lui fournissent de l'aide au coup par coup, un personnage peut désirer avoir des serviteurs sous ses ordres de façon permanente. En règle générale, les serviteurs sont remplacés par l'administration (sans nouvelle dépense de PA), mais plutôt lentement (2d6 semaines en moyenne).

LES HUMAINS

Les humains « normaux » travaillent rarement directement pour les forces du bien ou du mal. Obtenir un contact humain coûte 6 PA, et celui-ci pourra fournir des informations, des services et éventuellement user de son influence pour aider le personnage.

- * Avocat.
- * Célébrité du cinéma ou de la musique.
- * Commissaire de police.
- * Hacker.
- * Journaliste.
- * Mafioso.
- * Militaire.
- * Politicien.
- * Présentateur TV.
- * Procureur.

LES GROUPES D'HUMAINS

Des groupes d'humains normaux sont parfois mis à disposition d'un ange (ou plus rarement, d'un démon). Ceux-ci ignorent généralement la nature du personnage et ne lui obéissent que parce qu'ils reçoivent un salaire ou pensent avoir les mêmes buts. Pour 6 PA, le personnage dispose d'un groupe d'une dizaine de personnes (aux caractéristiques globalement identiques, voir le chapitre 5 pour leur création), qu'il peut utiliser ponctuellement dans ses missions. (Ils sont remplacés au rythme de un par mois en cas de décès.)

- * Bikers.
- * Commando anti-IVG.
- * Fans de hard.
- * Miliciens
- * Police municipale.
- * Punks.



- * Royalistes.
- * Service d'ordre.
- * Skinheads.
- * Syndicalistes.

LES SERVITEURS DE DIEU

Ces humains appartenant aux forces du Bien possèdent quelques pouvoirs. Le personnage peut obtenir les services de l'un d'entre eux pour 6 PA. Voir le chapitre 5 pour leur création.

Serviteur de Dieu-typique

Fo	Ag	Pc	Vo	Pr	Ch
2	3	3	2+	2	2+

TALENTS

Acrobatie 2, Aisance sociale 2, Corps à corps 2, Discrétion 2, Enquête 2, Fouille 2, Intrusion 2, Métier : au choix 3, plus l'équivalent de 6 PA à répartir selon la profession du serviteur.

POUVOIRS

un pouvoir utilitaire au choix au niveau 1

COMBAT

6 PP, 4 PF, BL 3/BG 6/BF 9/MS 12

LES SOLDATS DE DIEU

Comme les serviteurs, les soldats de Dieu appartiennent aux forces du Bien et possèdent quelques pouvoirs. Un personnage peut avoir une équipe de six soldats de Dieu pour 12 PA. (Ils sont remplacés au rythme de un par semaine en cas de décès.)

Soldat de Dieu typique

Fo	Ag	Pc	Vo	Pr	Foi
3	2+	2	2+	1+	3

TALENTS

Athlétisme 3, Combat 2, Conduite 2+, Corps à corps 2, Défense 2+, Intimidation 2, Savoir militaire 2 (tactique 2+), Survie 1 (au choix 2+), Tir 2 (au choix 3)

POUVOIRS

un pouvoir défensif au choix au niveau 1, un pouvoir utilitaire au choix au niveau 1

COMBAT

8 PP, 5 PF, BL 4/BG 8/BF 12/MS 16 ; un pistolet-mitrailleur, deux grenades

LES MORTS-VIVANTS

Les morts-vivants sont les troupes de base des forces du mal. Ils sont obéissants et ne rompent jamais le combat. Hélas, ils sont aussi stupides et voyants. Un personnage peut obtenir une troupe d'une dizaine de morts-vivants pour 6 PA. Il doit faire très attention à les utiliser discrètement lors des missions.

MORT VIVANT TYPIQUE

Fo	Ag	Pc	Vo	Pr	Foi
2+	2+	2	1+	3	2+

TALENTS

Athlétisme 2, Corps à corps 3, Défense 2, Intimidation 3

POUVOIRS

Un pouvoir offensif au choix au niveau 1 ; plus anaérobiose, apparence horripilante (au niveau 3), jeûne et immunité contre les maladies et les poisons

COMBAT

8 PP, 4 PF, BL 4/BG 8/BF 12/MS 16

LES FAMILIERS

Les familiers sont les « hommes » à tout faire des services démoniaques. Le poste même est conçu comme une humiliation et les pauvres familiers se retrouvent généralement incarnés dans des formes ridicules. L'administration peut fournir un familier au prix de 6 PA.

FAMILIER HUMAIN

SOUS FORME HUMAINE

Fo	Ag	Pc	Vo	Pr	Foi
3+	2+	2+	1+	1+	2+

TALENTS

Athlétisme 3, Combat 2 (au choix 3+), Conduite 2, Défense 2+, Hobby : au choix 2, Intimidation 3

POUVOIRS

trois pouvoirs (un offensif, un défensif et un utilitaire) au niveau 1 chacun

COMBAT

8 PP, 5 PF, BL 5/BG 10/BF 15/MS 20 ; une arme de contact

FAMILIER ANIMAL

SOUS FORME D'OBJET

(peluche, voiture, grille-pain)

Fo	Ag	Pc	Vo	Pr	Foi
1+	1+	3	3	1	2

TALENTS

Acrobatie 2, Athlétisme 2, Corps à corps 2, Défense 2, Discrétion 2+ ; plus l'équivalent de 2 PA pour des talents liés à la forme (Conduite, Navigation, Pilotage, Technique)

POUVOIRS

Anaérobiose, Jeûne, plus trois pouvoirs (en rapport avec la forme) au niveau 1 chacun

COMBAT

10 PP, 4 PF, BL 3/BG 6/BF 9/MS 12

FAMILIER ANIMAL

(chat, rat, corbeaux, etc.)

Fo	Ag	Pc	Vo	Pr	Foi
1+	3+	4	2+	1+	2+

TALENTS

Acrobatie 4, Corps à corps 2, Défense 2+, Discrétion 2+

POUVOIRS

Membre exotique (griffes ou crocs), deux pouvoirs au choix au niveau 1 chacun

COMBAT

8 PP, 4 PF, BL 3/BG 6/BF 9/MS 12





Elektra

INVOKER L'AIDE DE SON SUPERIEUR

Ou « Allo, maman, bobo ! »

L'invocation est un pouvoir spirituel que possèdent tous les anges et les démons (mais ni les morts-vivants, ni les familiers et pas plus les serviteurs et soldats de Dieu) qui leur permet d'envoyer un appel au secours directement à leur supérieur hiérarchique. Celui-ci l'entend alors où qu'il se trouve (que ce soit sur terre, au paradis ou en enfer ou sur n'importe quel marche intermédiaire) et peut y répondre de plusieurs façons (qui seront détaillées plus loin), la plus marquante étant de se déplacer lui-même sur place pour faire le ménage.

Les deux facteurs principaux intervenant dans la résolution d'une invocation (ha, oui, j'avais oublié de vous dire : ce n'est pas automatique !) sont la qualité de l'émission au niveau du personnage et la volonté du supérieur d'intervenir dans les affaires de ses subordonnés. La procédure exacte d'invocation est détaillée dans les autres livrets. En gros, il faut énoncer le nom complet de son supérieur, ce qui prend une seconde. Le résultat est résolu par un test de Foi (qui représente l'émission) d'une difficulté variable selon le supérieur (ce qui représente sa propension à se déplacer). Et au fait, non, ça ne marche pas avec Chance. D'autres facteurs viennent compliquer

Condition	Modificateur
Demande futile	-3 colonnes ou plus
Situation de vie ou de mort	+1 colonne
Présence d'un supérieur du camp adverse	+1 colonne
Présence d'un ennemi personnel du supérieur	+2 colonnes ou plus selon l'animosité entre les deux supérieurs
Le supérieur est actuellement sur terre	-1 colonne
Deuxième essai dans la même heure	-4 colonnes
La dernière invocation réussie date ...	
... de moins d'un mois	-4 colonnes
... d'entre un et six mois	-2 colonnes
... d'entre sept et douze mois	—
... plus d'un an	+1 colonne
Personnage ...	
... de grade 1	+1 colonne
... de grade 2	+2 colonnes
... de grade 3	+3 colonnes
Le total de PA du personnage est ...	
... inférieur à -10	-8 colonnes
... compris entre -9 et 0	-4 colonnes
... compris entre 1 et 10	-2 colonnes
... compris entre 11 et 20	—
... compris entre 21 et 30	+1 colonne
... supérieur à 31	+2 colonnes

LA HIÉRARCHIE

MR	Résultat
0-3	Aide ponctuelle
4-6	Délégation
7-9	Intervention indirecte
10 et plus	Intervention directe

l'affaire et nous les avons gentiment résumés page 91 dans une belle table qui fera plaisir à tous nos lecteurs fans de cette daube immonde qu'est Rolemaster.

En cas d'échec, il ne se passe rien de spécial. Soit l'archange ou le prince-démon du personnage n'a pas entendu l'appel, soit il a décidé de ne pas donner suite, soit il est occupé à autre chose.

En cas de succès, le supérieur intervient, plus ou moins personnellement selon la marge de réussite du test. (On ajoute +2 à la MR si le supérieur est actuellement sur terre.)

Aide ponctuelle. Le personnage récupère instantanément jusqu'à 20 PP, 5 PF ou guérit d'une blessure fatale ou d'une mort instantanée. Il peut aussi acquérir temporairement un pouvoir supplémentaire au niveau 6+ ou bénéficier d'un bonus de six rangs à un talent quelconque. (Le tout est à la discrétion du MJ selon la situation et la personnalité du supérieur.)

Délégation. Le supérieur envoie des renforts au personnage, sous la forme d'un grade 3 de son entourage. Celui-ci arrive par téléportation 1d6 secondes après l'appel.

Intervention indirecte. Le supérieur utilise ses pouvoirs de grade pour aider au mieux le personnage. Par exemple, Gaziel pourrait faire s'effondrer une grotte sur la tête d'anges trop agressifs (agressifs les anges ? Nooooo... !) ou Jean pourrait faire tomber la foudre sur un démon. Si le personnage ayant lancé l'invocation se trouve dans une situation où les pouvoirs de grade de son supérieur ne peuvent l'aider (par exemple, Vephar dans une région désertique), alors celui-ci délègue de l'aide.

Intervention directe. Le supérieur se déplace en personne pour résoudre le problème (son âme se déplace jusqu'au personnage et il se crée un avatar au son des trompettes célestes pour un archange et d'un grincement de violon pour un prince-démon). Il utilisera sans doute ses pouvoirs de grade avant tout, mais pourra aussi aider physiquement le personnage dans sa lutte contre le mal (ou le bien). Un supérieur ne reste jamais bien longtemps sur la marche terrestre, et cela pour plusieurs raisons. D'une part, il a probablement du lait sur le feu quelque part. Les archanges et les princes-démons sont tous très occupés (sauf Nog) et ils ont autre chose à faire qu'aider leurs serviteurs (même Nog : il dort !). D'autre part, leur présence sur terre crée des « remous dans la force », surtout le jeudi (non, je déconne !), ce qui pourrait attirer rapidement les gens d'en face, toujours aux aguets pour se payer une grosse tête géante ennemie.

En dehors des combats, l'invocation est aussi un moyen de discuter directement avec son supérieur. Cependant, la

plupart n'apprécient pas du tout d'être dérangés pour des brouilleries et considéreront un appel de ce genre comme une demande futile (les seules exceptions sont en gros Didier et Baalberith).

FAIRE PASSER DES INFORMATIONS

Ou « Vous avez un message ! »

En temps normal, les personnages communiquent deux fois avec leur hiérarchie lors de n'importe quel scénario... pardon, mission. Une première fois au début, lorsque leur contact leur donne leur ordre de mission (il peut alors répondre à quelques questions supplémentaires), et une deuxième fois à la fin de la mission, lorsqu'ils rendent leur rapport à leur contact (celui-ci peut alors demander un débriefing plus complet).

Mais il est parfois utile, nécessaire ou crucial (brr) de faire parvenir un message à un archange ou un prince-démon en cours de mission, ou de déterminer si une information confiée à l'administration lors du débriefing finit effectivement sur le bureau d'un supérieur concerné ou si elle disparaît dans une corbeille.

Il faut déjà que le personnage ait un moyen d'envoyer son information. Il a au moins trois possibilités : passer par son contact (et donc par l'administration), réussir une invocation et la donner en mains propres à son supérieur ou faire jouer le téléphone arabe en confiant l'information à un haut grade connu incarné sur terre. Les anges ont aussi la possibilité de téléphoner directement au service courrier de Notre-Dame, le quartier général des forces du bien sur terre.

Les chances de contacter un archange ou un prince-démon en particulier dépendent de son facteur de communication, qui est traité comme une caractéristique lors d'un test standard. La difficulté de ce test dépend de la

Méthode	Difficulté
Par le contact	Difficile
Par invocation	Facile *
Par téléphone arabe	Très difficile (à l'intérieur du même camp)
Id.	Incrovable (d'un camp à l'autre) **
Par Notre-Dame	Difficile, avec un bonus de +2 colonnes

* Automatique si le supérieur invoqué est celui auquel est destiné le message !

** Mais c'est le seul moyen pour un ange de donner une information à un prince-démon ou inversement, pour un démon de passer un message à un archange !
Exceptions : un ange de Janus vers Valefor (ou le contraire) : Très difficile. Un démon vers l'archange Ange : Difficile. Un ange de Mathias vers n'importe quel prince-démon : Difficile.

Condition	Modificateur
Information triviale	-4 colonnes ou plus
Information capitale	+2 colonnes ou plus
Information liée au domaine du supérieur	+2 colonnes
Information liée au Grand Jeu	+2 colonnes
Personnage ...	
... de grade 1	+1 colonne
... de grade 2	+2 colonnes
... de grade 3	+3 colonnes
Le total de PA du personnage est ...	
... inférieur à -10	-4 colonnes
... compris entre -9 et 0	-2 colonnes
... compris entre 1 et 10	-1 colonne
... compris entre 11 et 20	—
... compris entre 21 et 30	≈2 colonnes
... supérieur à 31	+4 colonnes

MR	temps d'arrivée
0-3	1d6 mois
4-6	1d6 semaines
7-9	1d6 jours
10 et plus	1d6 heures

méthode utilisée et de l'influence extérieure que peut subir la transmission.

Interventions extérieures. Un archange ou un prince-démon peut désirer bloquer la progression des messages destinés à un autre supérieur de son propre camp. (Ils n'ont bien sûr aucune influence sur le camp adverse, sauf pour Mathias, Janus et Valefor.) Dans ce cas, le test subit un nombre de colonnes de malus égal au facteur de communication du supérieur intervenant. Inversement, il est aussi possible d'accélérer l'arrivée d'un message et cette fois le test profite d'un nombre de colonnes de bonus égal au potentiel de communication du supérieur.

Plusieurs supérieurs peuvent influencer le même message, en bien ou en mal. Cependant, ils doivent soit être prévenus de l'existence d'un message en particulier, soit bloquer tous les messages concernant un sujet en particulier.

Arrivée du message. Si le test précédent est réussi, le message arrive au supérieur auquel il était destiné au bout d'un temps qui dépend de la marge de réussite. Il agit alors en conséquence (c'est-à-dire à la discrétion du MJ).

Si le test échoue, le message est perdu dans les rouages de l'administration ou dans les tréfonds du téléphone arabe. (Il peut ressurgir quelques années ou siècles plus tard, à la discrétion du MJ). Mais il n'est peut-être pas perdu pour tout le monde.

Interception d'un message. Indépendamment de la réussite de la transmission d'un message, il existe un risque de « fuite » vers d'autres services. Ce risque dépend principalement de la méthode choisie et fait l'objet d'un jet séparé (toujours par le MJ !). Les chances d'interception sont données par la table suivante directement sous la forme du seuil sur un d66. Notez que même si le message arrive à un supérieur de cette façon, il n'est pas obligé d'en faire quelque chose (à la discrétion du MJ). Toutes les lignes doivent être testées (ce qui fait deux ou trois tests selon les cas) et le supérieur exact interceptant le message doit être choisi au hasard.



LES RECOMPENSES

« Tout travail mérite salaire » ai-je appris dans Snoopy. Pour les personnages, c'est pareil. Une mission réussie augmente leur crédit auprès de leur administration. Celle-ci évalue leurs performances sous la forme d'une note administrative (un peu comme pour les fonctionnaires de chez nous), qui est représentée en terme de jeu par les points d'administration (ou PA). Plus un ange ou un démon possède de PA, plus sa hiérarchie fait preuve de bonne volonté envers lui et est prête à accéder à ses demandes. Inversement, un total négatif est signe d'orages dans son futur.

À la fin de chaque mission (et pas de chaque scénario !), la hiérarchie du groupe accorde aux personnages un certain nombre de points d'administration en fonction de leur degré de réussite (entre 1 et 3 PA généralement). Si la

CHANCES D'INTERCEPTION ...

Méthode	Par le contact	Par invocation	Par téléphone arabe	Par Notre-Dame
... par un allié du destinataire	14	15	22	13
... par un ennemi du destinataire (mais dans le même camp)	14	12*	21	13
... par l'autre camp	x	x	16	11**

* À moins que le supérieur invoqué soit lui-même un ennemi de celui auquel est destiné le message (pas malin de la part du personnage, ça) ou qu'il soit un allié (ça c'est plus intelligent ; il n'y a alors aucune chance d'interception).

** Uniquement si le message est donné par téléphone. Aucune chance si les personnages se rendent directement à Notre-Dame.

LA HIÉRARCHIE

mission est un échec, ils perdront au contraire entre 1 et 3 PA. Plusieurs choses importantes sont à noter à ce propos. D'abord, l'évaluation de la mission passe principalement par le débriefing qu'en font les personnages. Il est donc possible de « tricher » sur ces résultats ! Bien sûr, cela ne devrait pas venir à l'idée à des anges (hum !). Évidemment, cela n'est possible que si l'issue véritable de la mission n'a pas de répercussions visibles. Si les personnages n'arrivent pas à empêcher un assassinat (ou à le commettre !) la mission sera clairement un échec. De plus, l'administration a ses propres sources de renseignements extérieures aux personnages qui pourront l'informer indépendamment sur leur mission. Enfin, pour les missions réellement critiques, les archanges et les princes-démons peuvent parfois ressentir les actions du groupe à travers leurs pouvoirs de grade (si la mission a un lien avec leurs domaines). Et Dieu sait tout.

Ensuite, les récompenses et les punitions sont individuelles. Si un ange ou un démon se montre particulièrement efficace au cours d'une mission et que cela arrive aux oreilles de l'administration, par leur rapport ou autrement, il sera récompensé au mérite. Inversement, s'il merde, on lui mettra le nez dans son cacà.

Enfin sur ce sujet, les règles précédentes gèrent la hiérarchie du bien ou du mal en général. Les critères de chaque archange et prince-démon peuvent être différents ou divergeants (et pas seulement pour Andrealphus). Une copie du rapport des missions de chaque ange et démon passe aussi dans les services administratifs du supérieur concerné, qui peuvent modifier sa note en fonction de son orthodoxie vis-à-vis des principes et des objectifs de supérieur. En terme de jeu, cela peut se traduire par une modification de +2 à -2 PA pour chaque mission (mais plus souvent en moins qu'en plus, plus souvent un point que deux et très souvent rien du tout) et par des critères spécifiques d'obtention de PA pour chaque supérieur.

Les personnages apprennent le degré de réussite de leur mission (catastrophe, échec, passable, bien, très bien) mais jamais le gain (ou la perte) exacte de PA. Ils ne peuvent jamais connaître leur total de PA. (Le MJ doit tenir une feuille de route où il note ce genre de choses pour chaque joueur.)

DEMANDE UNE RÉCOMPENSE

Un ange peut demander une récompense à son administration s'il estime qu'il la mérite. La demande met une semaine à être traitée. Elle est automatiquement acceptée si le personnage a un total positif de PA (sauf veto exceptionnel et mesquin par son supérieur direct). Si son total de PA est insuffisant, la demande est parfois acceptée tout de même. Le MJ lance secrètement un d6 et la demande n'est refusée que si le résultat est inférieur au nombre de points négatifs de PA. (Par exemple, Dee-Pee possède un total de -2 PA et demande une récompense. Si le d6 indique 1-2, c'est ok, sinon c'est râpé.)

Une récompense obtenue de cette façon est choisie aléatoirement, selon la table suivante.

LES RÉCOMPENSES ALÉATOIRES

D66	Récompense*
11-13	<i>Amélioration de pouvoir mental.</i> Le personnage obtient un rang dans un des pouvoirs mentaux qu'il possède déjà. <i>Coût variable selon le pouvoir, généralement 3 PA.</i>
14-16	<i>Amélioration de pouvoir physique.</i> Idem pour un pouvoir physique.
21-23	<i>Amélioration de pouvoir spirituel.</i> Idem pour un pouvoir spirituel.
24-26	<i>Caractéristique mentale.</i> Le personnage gagne un rang de Volonté, de Présence ou de Foi (au choix du MJ). <i>Coût 2 PA.</i>
31-33	<i>Caractéristique physique.</i> Idem pour la Force, l'Agilité ou la Perception.
34-35	<i>Couverture ou ressource.</i> Le personnage obtient un nouvelle couverture, une ressource ou un autre avantage matériel.
36	<i>Objet magique.</i> Le personnage reçoit une arme ou armure magique, un talisman ou une relique.
41-42	<i>Nouveau pouvoir mental.</i> Le personnage obtient un nouveau pouvoir mental au niveau 1, au choix du MJ. <i>Coût variable selon le pouvoir, généralement 6 PA.</i>
43-44	<i>Nouveau pouvoir physique.</i> Idem pour un pouvoir physique.
45-46	<i>Nouveau pouvoir spirituel.</i> Idem pour un pouvoir spirituel.
51-54	<i>Point de Pouvoir.</i> Le personnage gagne un PP. <i>Coût 1 PA.</i>
55-56	<i>Servant.</i> Le personnage reçoit un groupe d'humains, un serviteur de Dieu, une troupe de soldats de Dieu, un familier ou une troupe de morts-vivants.
61-65	<i>Talent.</i> Le personnage obtient un rang dans un talent principal (et un rang dans un talent secondaire), au choix du MJ. <i>Coût 1 PA.</i>
66	<i>Grande générosité.</i> Le personnage peut choisir l'une des récompenses précédentes.

* Dans tous les cas, relancez le dé si le personnage a déjà atteint le maximum pour son grade dans le trait en question.

EXIGER UNE RÉCOMPENSE

Le principe est le même que le précédent, mais le personnage demande spécifiquement une récompense précise. Il rédige une demande à l'administration pour, par exemple, augmenter sa Force. La demande met une semaine à être traitée. Elle n'est acceptée que si le total de PA de



l'ange ou du démon est supérieur au coût de la récompense qu'il demande, qui est le double du coût habituel ! C'est-à-dire qu'un rang de Force coûte 2 PA à la création et lors d'une récompense aléatoire, mais 4 PA si il est exigé. Il faut alors un total d'au moins 4 PA pour que ce soit accepté. (Il n'y a pas de jet de dé comme pour une demande aléatoire.)

AVERTISSEMENTS

Dès que le total de PA d'un ange ou un démon atteint -5 ou moins, son administration lui envoie un avertissement, sous la forme d'une limitation relativement voyante et gênante, mais généralement pas handicapante. L'avertissement est retiré dès que le total de PA du personnage remonte à 0 ou au-dessus.

BLAMES

Lorsqu'un ange ou un démon fait une vraie, une belle grosse boulette, il est bon pour un blâme. Contrairement aux avertissement qui viennent de l'administration centrale, les blâmes sont directement infligés par le supérieur du personnage. C'est donc ce dernier (ou parfois ses proches collaborateurs) qui décide de l'opportunité d'infliger un blâme. Les trois grandes causes qui peuvent motiver un blâme sont faire échouer complètement une mission critique, négliger les règles (notamment le principe de discrétion) ou manquer de respect à son supérieur et enfin se détourner des préoccupations de l'archange ou du prince-démon (passer un mois sans arroser son jardin pour Novalis par exemple, ou demander le pouvoir Éclat de glace pour Belial). Les blâmes sont spécifiques à chaque supérieur et leur intention est souvent

LES AVERTISSEMENTS SANS FRAIS

D66

Avertissement

- | | | | |
|-------|---|-------|--|
| 11-14 | <i>Atavisme.</i> Le personnage obtient un trait physique communément associé respectivement aux anges (ailes de plumes, sourire béat, aurole, stigmates) ou aux démons (ailes de cuir, petites cornes, petites queue pointue, troisième tétou). Les éventuelles ailes ne peuvent être utilisées pour voler, mais elles peuvent être cachées sous des vêtements amples. | 43-44 | <i>Ostentation.</i> Le personnage doit hurler le nom de ses pouvoirs (ou au moins de bons surnoms) à voix haute. Cela donne tout de suite des batailles <i>sankukaï</i> (qui justement, est la bataille !). |
| 15-16 | <i>Asexué.</i> Le personnage n'a plus aucune trace de caractère sexuel (vous voulez une liste ?). Il est entièrement « lisse » au niveau de l'entrejambe, imberbe et sans poitrine. Son apparence générale devient complètement androgyne et on ne peut deviner son sexe d'origine. (Éventuellement, le personnage pourrait perdre un autre trait comme le nez, les oreilles ou les petits doigts.) | 45-52 | <i>Peur inaisonée.</i> Le personnage a une peur panique à la vue d'un élément du quotidien, toujours le même pour une limitation donnée. Cela peut être les enfants, les appareils électriques, les armes à feu, les objets rouges (ou bleus), les animaux, les femmes, la lettre « R », le soleil, la lune, etc.). Le personnage refusera de s'en approcher et sera mal à l'aise s'il y est obligé. |
| 21-22 | <i>Banagouinage.</i> Le personnage est incapable d'aligner plus d'une phrase correctement. Il bégaye, il se bloque et crache ses mots. Il peut passer pour simple d'esprit. | 53-56 | <i>Restriction.</i> Le personnage est limité dans une action de la vie courante à un choix particulier, fixé par la limitation. Il est mentalement incapable de briser sa restriction. La restriction peut concerner la nourriture (rien ne passe à part les hareng saurs), le sommeil (seulement sous un pont, ou entre 2 et 4 heures de l'après-midi), les voitures (seulement les twingos roses), les vêtements (toujours à motifs écossais). |
| 23-26 | <i>Chromodermie.</i> La peau (ou les yeux, ou les cheveux) du personnage prend une teinte exotique (vert vif, bleu azur, mauve, etc.). Même outrageusement maquillé, il garde un drôle de teint (ou de regard, ou... ah non, pour les cheveux, tout passe). | 61-62 | <i>Tic immonde.</i> Le personnage ne peut s'empêcher de faire régulièrement un acte particulièrement grossier (même et surtout en public), comme se ronger les ongles des doigts de pieds, vomir son repas ou insulter tous les passants d'un bon « enculés ! » (marche aussi face à un ange de Dominique, hélas). |
| 31-34 | <i>Comportement inverse.</i> Le personnage est affligé d'une tare traditionnellement associée au camp adverse. Un ange pourra avoir des envies irrésistibles d'être vulgaire, méchant, luxurieux ou violent et un démon pourra se sentir devenir gentil, compatissant, ou chaste. | 63-66 | <i>Travers.</i> Le personnage obtient un trait de caractère gênant, comme la naïveté, une loyauté excessive, la mégalomanie ou la kleptomanie. |
| 35-42 | <i>Interdit.</i> Le personnage est victime d'un interdit strict. S'il le brise, il perd aussitôt tous ses PP. Cela peut être ne pas toucher (ou frapper ou caresser) une femme, ne pas tourner à gauche (mais il peut faire trois quarts de tours à droite), entendre de la musique classique, etc. | | |

LA HIÉRARCHIE

de placer le personnage dans la situation des humains qu'il est censé défendre (pour les anges) ou corrompre (pour les démons), de le priver d'un pouvoir dont il abuse ou encore de l'obliger de se soumettre à un devoir qu'il néglige.

Les blâmes sont infligés à la discrétion du MJ. Ils sont le plus souvent temporaires et sont retirés lorsque le personnage fait amende honorable aux yeux de son supérieur.

CARACTÉRISTIQUES DES SUPÉRIEURS

Bien, vous venez d'invoquer votre archange ou votre prince-démon. Et maintenant, que se passe-t-il ? Hé bien, en général, vos adversaires sont mal barrés. Ils peuvent fuir ou tenter d'invoquer l'un de leur propre supérieur. (En fait un supérieur un peu faible physiquement, style Jordi, aura du mal face à une troupe de gros démons de Baal. Sauf que justement, Jordi évite de se déplacer dans ce genre de situation.)

Tous les supérieurs disposent des pouvoirs suivants : anaérobiose, toutes les Augmentations (à un niveau égal à leur Foi), Immunité contre les maladies et les poisons, Jeûne, Langage universel, Pouvoir universel*, Protection de l'âme, Protection de l'esprit, Talent universel (au niveau 5) et Volonté supra-normale (à un niveau égal à leur Volonté).

* Ce pouvoir spirituel permet d'acquiescer temporairement un pouvoir quelconque (pour une minute seulement) en dépensant un nombre de PP égal au coût en PA du pouvoir. Il est totalement et définitivement inaccessible aux simples anges et démons.

Sur terre, les archanges et princes-démons récupèrent chaque minute un nombre de PP égal à leur niveau de Foi. Sur leur propre marche, ils récupèrent trois fois plus vite. Ils bénéficient aussi de taux plus favorables de récupération qu'ils accordent à leurs serviteurs.

LES ARCHANGES

Alain, archange des cultures

Fo	Ag	Pc	Vo	Pr	Foi
5	5+	9	7	6	7+

RÉCUPÉRATION

Double en pleine campagne ou en présence d'au moins dix animaux de ferme

PROMOTION

+1 PA par cinquante personnes dans le besoin auxquelles le personnage fournit de la nourriture

FACTEUR D'INVOCATION

Légendaire (il est sur terre)

FACTEUR DE COMMUNICATION

1

MAX



CHAPITRE QUATRE



GRADES

- Grade 1 : Serviteur des êtres humain
- Grade 2 : Ami des pauvres
- Grade 3 : Maître des affamés

BLÂMES

- 1-2 : *skeletor*. La masse musculaire de l'ange disparaît quasiment intégralement. Il devient rachitique, comme un somalien ou un gréviste de la faim bien avancé. Il inspire au mieux la pitié, au pire le dégoût. Son niveau de Force est divisé par deux.
- 3-4 : *odeur de fumier*. Il émane constamment du personnage une puissante odeur de fumier, qu'il est impossible de dissimuler par du parfum. Son niveau de Présence est divisé par deux.
- 5-6 : *indigent*. L'ange ne récupère plus aucun PP de façon habituelle. D'autres anges doivent lui faire don de leurs propres PP (un simple contact est nécessaire).

INTERVENTION

Bien qu'il préfère régler les conflits par la diplomatie, Alain est aussi étonnamment compétent en combat. Son bâton béni ressemble à une longue crose papale, avec une ankh égyptienne au lieu d'une croix.

TALENTS

Acrobatie 6+, Aisance sociale 10, Baratin 7+, Combat 6 (bâton 8), Corps à corps 6+, Culture générale 8 (agriculture et élevage 12-), Défense 9, Discrétion 6+, Discussion 10, Enquête 8+, Fouflage 9, Hobby : fromage de chèvres 8+, Langage animal 8, Magie égyptienne 12, Médecine 9, Savoir criminel 1 (réseaux écoterroristes 9+), Savoir occulte 6 (panthéon égyptien 10), Séduction 8, Surviv 8 (désert 10+)

POUVOIRS

Abondance 12 (affecte cent fois plus de personnes), Aura de pacification 8, Bénédiction : * fertilité * 11, Bénédiction : * rajouissement * 6, Caméléon 5, Charme 5, Corps gazeux, Déplacement temporel 4, Détection des créatures invisibles 7, Détection du danger 7, Détection du mal 8, Détection du mensonge 9, Télékinésie 8, Télépathie 10, Téléportation 7, Trait d'énergie 11

COMBAT

90 PP, 12 PF, BL 9/BG 18/BF 27/MS 36 ; bâton béni ancien (précision +6, puissance +7)

Angé, archange des convertis

Fo	Ag	Pc	Vo	Pr	Foi
6	7	5	8+	7	8+

RÉCUPÉRATION

Triplée lorsque le personnage mène une discussion religieuse avec un démon ou un païen

(De plus, les anges d'Anges peuvent recevoir des dons de PP de n'importe quelle créature en possédant par simple contact. Ce n'est pas une absorption, le donneur doit être volontaire !)

PROMOTION

- +1 PA par démon converti à la cause du bien
- +1 PA par renégat ramené dans le droit chemin

FACTEUR D'INVOCATION

Incrovable

FACTEUR DE COMMUNICATION

2

GRADES

Grade 1 : Serviteur des pécheurs

Grade 2 : Ami des fidèles

Grade 3 : Maître des convertis

BLÂMES

- 1-2 : *manques rituelles*. Des tatouages noirs et rouges apparaissent sur la peau du personnage (y compris sur le visage). Ils sont indélébiles et se déplacent lentement, ce qui est très troublant pour ses interlocuteurs. Son niveau de Foi est divisé par deux.
- 3-4 : *sanguie*. L'ange ne récupère des PP que s'il s'est approché à moins de 5 mètres d'une créature surnaturelle des forces du mal ou païenne au cours des 24 dernières heures. La récupération se fait alors à un rythme normal. Il ne peut plus bénéficier d'un don de PP d'un autre ange.
- 5-6 : *voilé*. Le personnage ne peut plus activer son aura angélique. Il doit réussir un test de Volonté incroyable pour parler l'angélique.

INTERVENTION

Face à de nombreux ennemis, Angé restera invisible. Si une Lecture d'aura révèle la présence de PP, elle utilise alors Assaut spirituel.

TALENTS

Acrobatie 11, Aisance sociale 11, Athlétisme 10, Baratin 10, Corps à corps 8, Culture générale 8+, Défense 6+, Discrétion 9, Discussion 12, Enquête 10, Fouflage 10, Magie vaudou 11, Savoir occulte 7 (vaudou 10), Séduction 11, Sixième sens 9+, Surviv 6 (jungle 10)

POUVOIRS

Armure corporelle 7, Arts martiaux 7, Assaut spirituel 13 (affecte le double de PP), Aura de pacification 8, Boomerang 6, Champ de force 7, Charme 10+, Conversion mentale 6, Détection des ennemis 7, Invisibilité 9, Lecture d'aura 8, Paralysie 7, Psychométrie 6, Sommeil 4, Voix impérieuse 6

COMBAT

108 PP, 14 PF, BL 10/BG 20/BF 30/MS 40

Blandine, archange des rêves

Fo	Ag	Pc	Vo	Pr	Foi
3	5	7	8	9	9

RÉCUPÉRATION

Double pendant le sommeil

PROMOTION

+1 PA par cinquante humains dont le personnage fait le bonheur en effaçant des souvenirs douloureux

FACTEUR D'INVOCATION

Incrovable

FACTEUR DE COMMUNICATION

3

GRADES

- Grade 1 : Serviteur du bonheur éternel
- Grade 2 : Ami des rêves divins
- Grade 3 : Maître du sommeil

BLÂMES

- 1-2 : *empathie*. Le personnage ressent toute la détresse morale des humains dans un rayon de plusieurs kilomètres. Si au moins une personne est triste, il est triste. Si au moins une personne est déprimée, il est déprimé. Sa Volonté est divisée par deux (à moins qu'aucun humain ne soit à proximité).
- 3-4 : *rêve réciproque*. Lorsque l'ange utilise son pouvoir de rêve divin, sa victime le visite automatiquement lors de leur prochaine

LA HIÉRARCHIE

période de sommeil commune. Elle peut alors infliger au personnage les effets du pouvoir cauchemar ou rêve, au choix (au niveau 4).

5-6 : **cauchemars.** Les rêves du personnage sont hantés par un cauchemar récurrent, ce qui l'angoisse et l'empêche de se reposer normalement. Il subit un malus de deux colonnes à toutes ses actions physiques ou mentales.

INTERVENTION

Blandine n'est pas à l'aise dans les confrontations directes. Elle utilisera en priorité Voix impérieuse contre des humains, Chant angélique contre des démons et Sommeil contre des adversaires résistants

TALENTS

Acrobatie 8+, Aïssance sociale 12+, Art 9, Baratin 9, Défense 11, Discrétion 8+, Discussion 9, Enquête 8, Fouille 9, Hypnotisme 9, Intrusion 8+, *Kama sutra* 6, Médecine 9, Narcolepsie 12, Savoir occulte 7 (marche des rêves 12+), Séduction 13+

POUVOIRS

Absorption d'amour. 8, Bénédiction : « beauté » 10, Cauchemar 6, Champ de force 7, Chant angélique 7, Détection des créatures invisibles 5, Détection du danger 6, Détection du mensonge 8, Esquive acrobatique 8, Lire les pensées 6, Lueur insoutenable 7, Rêve divin 13+ (aucune limite de temps, affecte des centaines de personnes en même temps), Sommeil 11, Télépathie 6, Téléportation 6, Voix impérieuse 9

COMBAT

105 PP, 11 PF, BL 7/BG 14/BF 21/MS 28

Christophe, archevêque des enfants

Fo	Ag	Pc	Vo	Pr	Foi
5	6+	6	8	8	8

RÉCUPÉRATION

Double dans un magasin de jouets ou dans une maternité
Triplée lorsque le personnage joue avec des enfants

PROMOTION

+1 PA par enfant (ou groupe d'enfants) sauvé de la mort ou de la corruption (non, on ne gagne pas 35 PA en évitant un accident d'autocar sur l'autoroute des vacances !)

FACTEUR D'INVOCATION

Incrovable

FACTEUR DE COMMUNICATION

2

GRADES

Grade 1 : Serviteur des bambins
Grade 2 : Ami des enfants
Grade 3 : Maître de l'éducation

BLÂMES

1-2 : **babysitter.** L'ange reçoit la charge d'un petit enfant de quelques mois ou quelques années. Il doit s'en occuper personnellement, le nourrir, le changer, le bercer, y compris pendant ses missions. Ce n'est pas un véritable enfant humain, mais une espèce d'illusion extrêmement complexe. Le personnage ne peut pas s'en débarrasser (il réapparaît dans ses bras au bout de dix minutes). Si l'enfant est maltraité, le personnage perd accident 2d6 PP.
3-4 : **adulte.** L'ange devient une caricature d'adulte aux yeux de Christophe. Sans imagination, ni sens de l'humour et légèrement incohérent. Il reçoit un malus de -4 colonnes pour la plupart des talents physiques et ne peut utiliser les pouvoirs Coup de bol ou Enfance.

5-6 : **poisse.** Chaque fois que le personnage utilise son pouvoir Coup de bol, il emmagasine un point de poisse. Dès qu'il rate un test quelconque, son échec se transforme en véritable catastrophe et il perd un point de poisse, jusqu'à arriver à nouveau à zéro.

INTERVENTION

Invocué en plein combat, Christophe préfère se défendre (Aura d'inattention, Membre blindé, Rebond). Il utilise Absorption de force tant qu'on le laisse tranquille et Enfance s'il est attaqué.

TALENTS

Acrobatie 9, Aïssance sociale 8, Athlétisme 9, Baratin 6, Contorsionnisme 9, Corps à corps 9, Défense 9, Discrétion 9, Discussion 8, Enquête 8, Fouille 8, Hobby : dessins animés 10, Intrusion 7, Médecine 10, Métier : puéricultrice 12+, Pickpocket 7, Prestidigitation 9, Savoir occulte 8, Séduction 9, Survie 7, Tir 7

POUVOIRS

Absorption de force 8+, Aura d'inattention 6, Bénédiction : « rajeunissement » 10, Charme 4, Détection du mal 6, Enfance 13+, Esquive acrobatique 8, Lire les pensées 4, Membre blindé 6, Paralysie 7, Polymorphie 4, Rebond 4, Réduction 6, Sommeil 4, Télépathie 4, Veine 12, Vol 4

COMBAT

102 PP, 13 PF, BL 9/BG 18/BF 27/MS 36

Daniel, archevêque de la pierre

Fo	Ag	Pc	Vo	Pr	Foi
8	8	5+	5+	5	7+

RÉCUPÉRATION

Double dans une mine ou une carrière
Triplée dans une église au moins millénaire (à condition qu'elle soit consacrée !)

PROMOTION

+1 PA par église profanée re-consacrée

FACTEUR D'INVOCATION

Légendaire (il est sur Terre)

FACTEUR DE COMMUNICATION

1

GRADES

Grade 1 : Serviteur du monde souterrain
Grade 2 : Ami des skinheads
Grade 3 : Maître des continents

BLÂMES

1-2 : **agoraphobie.** L'ange a la phobie des espaces ouverts. Il est incapable de sortir dans la rue à moins d'un effort important sur lui-même (test incroyablement de Volonté et même s'il est réussi, le personnage perd tout de même 1d6 PP). Il peut par contre utiliser une voiture, mais sans y être à l'aise.
3-4 : **protecteur.** Le personnage est nommé protecteur d'une église consacrée. Il ne récupère plus aucun PP en dehors de cette église (et même là, il ne récupère qu'au rythme normal d'un PP toutes les 6 heures).
5-6 : **besoin de foot.** L'ange est accro au foot. Il porte en permanence une écharpe de son équipe préférée, et perd 2d6 PP s'il ne voit pas au moins un match par semaine. Si on le lance sur une discussion sur le sujet du foot, il est intarissable. On appelle aussi ce blâme « fan de Panini ».

INTERVENTION

Dès qu'un combat commence, Daniel appelle sa batte béniée et frappe sans s'arrêter. Il utilise rarement d'autres pouvoirs, ne

CHAPITRE QUATRE

INTRODUCTION

pensent même à activer des défenses qu'après avoir reçu une première blessure.

TALENTS

Acrobatie 9, Asiance sociale 5+, Athlétisme 11, Combat 9 (battes 13), Corps à corps 9, Défense 10, Discrétion 8, Discussion 6+, Enquête 7+, Fouille 6+, Intimidation 11+, Savoir criminel 1 (milieu skin 9), Savoir militaire 6 (stratégie 9), Savoir occulte 6 (églises 11), Science 1 (géologie 11), Séduction 6, Survie 7+ (souterrains 12+), Tir 6 (armes d'épaulé 8)

POUVOIRS

Armure corporelle 10, Champ de force 8, Conversion physique 5, Déphasage 8, Détection du danger 4, Détection du mensonge 4, Invisibilité 4, Jet d'eau bénite 8, Membre blindé 8, Obscurité 4, Paralysie 6, Pétrification 10+, Peur 6, Psycho-métrie 4, Supériorité martiale 5, Télépathie 4, Vitesse 4

LIMITATIONS

Accès de colère.

COMBAT

99 PP, 13 PF, BL 12/BG 24/BF 36/MS 48 ; batte bénie suprême (précision +7, puissance +10)

Didier, archevêque de la communication

Fo	Ag	Pc	Vo	Pr	Foi
5	5	7	8	7	7

RÉCUPÉRATION

Doublee lorsque le personnage est occupé à trier et ranger des documents

Triplée lorsqu'il passe à la télévision ou à la radio

PROMOTION

+1 PA par message officiel délivré en mains propres malgré des conditions très difficiles (en pleine zone de combat par exemple)

FACTEUR D'INVOCATION

Difficile

FACTEUR DE COMMUNICATION

5

GRADES

Grade 1 : Serviteur des messages
Grade 2 : Ami des postiers
Grade 3 : Maître des messages officiels

BLÂMES

1-2 : *muet*. Le personnage est incapable de parler. Il peut s'exprimer par signes. (Le joueur peut décrire ses propres actions, mais c'est tout. Il ne doit pas s'adresser aux autres joueurs, uniquement au MJ.)

3-4 : *en triple exemplaire*. L'ange ne peut rien écrire ou dire sans le faire en trois exemplaires. C'est vite très agaçant. C'est vite très agaçant. C'est vite très agaçant. Sa Présence est divisée par deux. Sa Présence est divisée par deux. Sa Présence est divisée par deux.

5-6 : *garantie sur ma vie*. La vie du personnage est intimement liée aux messages officiels qu'il transporte. Si un message est dénaturé ou n'arrive pas à temps, le personnage perd 2d6 PP. Si le message est détruit ou perdu, le personnage subit une mort subite (et *paif*!).

INTERVENTION

Bien qu'il n'aime pas avoir à se battre, Didier ne rechigne pas à embrocher du démon pour défendre ses serviteurs.

TALENTS

Acrobatie 7, Asiance sociale 9, Athlétisme 7, Baratin 11, Combat 6 (épées 10), Culture générale 9, Défense 9, Discussion 11, Enquête 12, Fouille 11, Informatique 11, Métier : archiviste 11, Savoir occulte 8, Séduction 11

POUVOIRS

Boomerang 6, Champ de force 9, Charme 6+, Conversion mentale 9, Corps digital, Décharge électrique 10, Déplacement temporel 4, Détection du danger 8, Détection du mal 6, Détection du mensonge 6+, Immunité contre l'électricité, Invisibilité 6, Lire les pensées 7, Message officiel, Rêve 6, Télépathie 6, Téléportation 8

COMBAT

101 PP, 13 PF, BL 9/BG 18/BF 27/MS 36 ; fleuret béni ancien (précision +7, puissance +7)

Dominique, archevêque de la justice

Fo	Ag	Pc	Vo	Pr	Foi
6	5	7	9	8+	9

RÉCUPÉRATION

Doublee dans les tribunaux
(De plus, le personnage récupère 1 PP par jour en plus de la récupération ordinaire, quel que soit le contexte.)

PROMOTION

+1 PA par démon déposé, découvert et tué (les morts-vivants et les familiers ne comptent pas, pas plus que les démons qui attaquent le personnage sans qu'il ne les ait d'abord traqués !)

+1 PA par ange renégat découvert et éliminé

FACTEUR D'INVOCATION

Légendaire

FACTEUR DE COMMUNICATION

4

GRADES

Grade 1 : Serviteur du jugement dernier
Grade 2 : Ami des êtres purs
Grade 3 : Maître de la justice

BLÂMES

1-2 : *doutes*. Au moindre écart, le personnage est emparé de doutes affreux sur sa propre conduite. Il est constamment en pleine crise d'autocritique. Sa Volonté est divisée par deux.

3-4 : *poufendeur d'impie*. Lorsque le pouvoir de Détection du mal du personnage flashe positif, le personnage entre aussitôt dans une rage folle, qui ne cessera que lorsqu'il aura tué une créature du mal (celle qu'il avait détectée ou une autre). Tant qu'il est enragé, il subit un malus de -4 colonnes aux actions mentales (et n'a aucun bonus par ailleurs, ce n'est pas une rage de berserker !).

5-6 : *audit permanent*. Chaque soir, l'ange est personnellement interrogé par un grade 3 (ou par Dominique lui-même si le personnage est de grade 3) sur ses faits et gestes de la journée. À la moindre faute découverte ou supposée, il perd 2d6 PP et ne récupère pas le moindre PP de la nuit.

INTERVENTION

Dominique est particulièrement à l'aise dans l'investigation que dans la baston pure. Il est particulièrement efficace contre les démons (Lumière céleste, Jet d'eau bénite), mais moins contre les païens (Perturbation de pouvoir).

TALENTS

Asiance sociale 10, Athlétisme 9, Baratin 11, Corps à corps 10, Défense 8, Discrétion 8, Discussion 12+, Enquête 12+, Fouille 12+,

LA HIÉRARCHIE

Intimidation 11+, Savoir d'espion 9+, Savoir militaire 8 (stratégie 11+), Savoir occulte 11, Séduction 12, Tir 9

POUVOIRS

Absorption du mal 9+, Champ de force 13, Détection des créatures invisibles 4, Détection du danger 4, Détection du futur proche 4, Détection du mal 10+, Détection du mensonge 9, Domination 9+, Invisibilité 6, Jet d'eau bénié 9, Jugement 10+, Lire les pensées 8, Lumière céleste 11+, Perturbation de pouvoir 8, Peur 6, Télépathie 4

COMBAT

109 PP, 15 PF, BL 10/BG 20/BF 30/MS 40

Francis, archevêque de la diplomatie

Fo	Ag	Pc	Vo	Pr	Foi
5	5	5+	8	9	7+

RÉCUPÉRATION

Doublee dans les centres politiques (ministères, ambassades)

PROMOTION

+1 PA par conflit important arrêté (plus en cas de guerre)

FACTEUR D'INVOCATION

Très difficile

FACTEUR DE COMMUNICATION

4

GRADES

Grade 1 : Serviteur des émissaires
Grade 2 : Ami des nouveaux amis
Grade 3 : Maître des alliances

BLÂMES

1-2 : *pacifisme*. L'ange doit réussir un test incroyablement Volonté pour tenir ou utiliser une arme ou activer un pouvoir offensif. Même s'il réussit, il subit aussitôt une blessure légère.
3-4 : *crystallisation*. Les conflits larvés ont tendance à remonter à la surface dès que le personnage approche et à se cristalliser sur lui. (Un raciste le percevra comme un étranger, etc.) Il subit donc de gros maux en Discussion (au moins -8 colonnes).
5-6 : *malaise*. Si un conflit quelconque éclate à proximité du personnage, il perd aussitôt des PP (simple dispute 1d6, combat 2d6, conflit majeur 3d6). Les PP ainsi perdus ne peuvent être récupérés avant la fin du conflit en question.

INTERVENTION

Francis considère comme un aveu de faiblesse d'être invoqué pour un conflit qui a déjà dégénéré en violence (le blâme n'est alors pas loin !). Il tente à tout prix de rabocher les protagonistes, se refusant d'attaquer lui-même, sauf pour se défendre ponctuellement.

TALENTS

Acrobatie 7, Aisance sociale 12, Athlétisme 7, Baratin 12+, Corps à corps 9, Culture générale 10 (socio-politique 12), Défense 11, Discrétion 7, Discussion 13, Enquête 10, Fouille 10, Intimidation 10+, Savoir d'espion 9, Séduction 12, Sixième sens 7

POUVOIRS

Absorption de violence 9+, Alliance 12+, Arts martiaux 9, Aura de pacification 9, Champ de force 7, Chant angélique 5, Charme 9, Conversion mentale 6, Détection du danger 4, Détection du futur proche 4, Détection du mal 4, Détection du mensonge 10+, Esprits multiples 4, Invisibilité 6+, Lire les pensées 8, Télépathie 6

COMBAT

101 PP, 13 PF, BL 9/BG 18/BF 27/MS 36

Guy, archevêque des guérisseurs

Fo	Ag	Pc	Vo	Pr	Foi
5+	5+	7	8	5	9

RÉCUPÉRATION

Doublee dans un hôpital

PROMOTION

+1 PA par cinquante personnes gravement blessées soignées

FACTEUR D'INVOCATION

Très difficile

FACTEUR DE COMMUNICATION

3

GRADES

Grade 1 : Serviteur des blessés
Grade 2 : Ami des médecins
Grade 3 : Maître des chirurgiens

BLÂMES

1-2 : *stigmates*. Chaque fois que l'ange utilise son pouvoir de Guérison, il subit une blessure légère, qui ne se referme qu'au bout de 6 heures (et pas avant, même en dépensant des PP).
3-4 : *ciatrice*. Le visage du personnage porte une longue et large cicatrice mal soignée (et impossible à faire disparaître). Sa Présence est divisée par deux.
5-6 : *pacifisme*. Comme pour Francis.

INTERVENTION

Comme Francis, Guy n'apprécie pas du tout d'être invoqué au milieu d'un combat. Il peut alors soigner indifféremment les deux camps ! (Sauf les démons quand même.)

TALENTS

Acrobatie 7, Aisance sociale 9, Athlétisme 7, Corps à corps 7, Culture générale 9, Défense 8, Discrétion 6, Discussion 9, Enquête 9, Fouille 7, Médecine 13+, Savoir occulte 7, Science 9, Sixième sens 11, Survie 7

POUVOIRS

Aura de pacification 10+, Aura d'inattention 9+, Bénédiction : « guérison de folies » 12, Bénédiction : « guérison de maladies » 12, Champ de force 8, Conversion physique 8, Détection du danger 4, Détection du futur proche 4, Détection du mal 4, Détection du mensonge 4, Guérison 12+, Invisibilité 8, Psychométrie 6, Téléportation 7+

COMBAT

103 PP, 13 PF, BL 9/BG 19/BF 28/MS 38

Janus, archevêque des vents

Fo	Ag	Pc	Vo	Pr	Foi
5	9	7+	7	7+	7

RÉCUPÉRATION

Doublee lorsque le personnage est entouré de richesses (au moins cent mille euros)

PROMOTION

+1 PA par casse réussie avec brio malgré des conditions difficiles

FACTEUR D'INVOCATION

Incrovable

CHAPITRE QUATRE

Personnages

FACTEUR DE COMMUNICATION

2

GRADES

- Grade 1 : Serviteur des pauvres
 Grade 2 : Ami des pauvres
 Grade 3 : Maître de l'emprunt

BLÂMES

- 1-2 : **prodigue**. Le personnage doit donner aux nécessiteux (personnellement ou à travers des œuvres caritatives) tout ce qu'il vole. S'il conserve un objet volé plus de 24 heures, il perd tous ses PP. (Les autres membres du groupe ne comptent jamais comme des « nécessiteux ».)
 3-4 : **misérable**. L'ange cesse de récupérer des PP de la façon habituelle. Il en récupère uniquement lorsqu'il réussit un casse difficile (entre 1d6 et 3d6 selon l'ampleur du cambriolage). Voler une pomme dans un supermarché accorde 1 PP, mais ne marche qu'une fois par semaine.
 5-6 : **mondain**. L'ange ne voit plus les personnes ne possédant pas une fortune personnelle d'au moins un million d'euros (compte en banque plus biens) comme des frères indistinctes et blanchâtres. Il peut se concentrer très fort (test incroyable de Foi, très difficile seulement si un allié lui présente la personne) pour les distinguer et s'adresser à eux normalement. Il voit normalement ses alliés et amis.

INTERVENTION

Les pouvoirs de Janus ne sont pas orientés vers le combat mais la déscription. Il utilise un pistolet semi-automatique assez classe s'il est obligé de se battre.

TALENTS

Acrobatie 12, Assance sociale 10, Art 9, Athlétisme 10, Baratin 12+, Contorsionnisme 11, Culture générale 7, Défense 12, Discrétion 13, Discussion 8, Enquête 8, Fouille 12, Intrusion 13, Langue (argot de voleurs, langue des signes), Pickpocket 13, Prestidigitation 11, Savoir criminel 10, Savoir d'espion 8, Séduction 11+, Sixième sens 10, Survie 11, Technique 8, Tir 8 (armes de poing 10)

POUVOIRS

Aura de confusion 7, Aura d'inattention 10, Charme 6, Corps gazeux, Déguisement superficiel 11, Déphasage 8, Détection des créatures invisibles 5, Détection du danger 5, Détection du mal 5, Esquive acrobatique 10, Invisibilité 9, Obscurité 11, Ouverture 11, Téléportation 7, Vitesse 4

COMBAT

100 PP, 12 PF, BL 9/BG 18/BF 27/MS 36 ; petit calibre béni ancien (précision +3, puissance +9 ; pénétration importante, portée moyenne)

Jean, archange de la foudre

Fo	Ag	Pc	Vo	Pr	Foi
5	5	6	7	7	7+

RÉCUPÉRATION

Doublee en contact avec de l'électricité (prise de courant, orange)

PROMOTION

+1 PA par gadget inventé et innovant

FACTEUR D'INVOCATION

Très difficile

FACTEUR DE COMMUNICATION

3

GRADES

Grade 1 : Serviteur des créateurs

Grade 2 : Ami des concepteurs illuminés

Grade 3 : Maître de la technologie

BLÂMES

- 1-2 : **cyborg**. L'ange sert de cobaye à Jean sur l'un de ses projets. On lui greffe un membre mécanique (bras, jambe ou œil). Hélas, c'est une science naissante : ce membre artificiel marche plutôt moins bien que l'ancien (Force, Agilité ou Perception divisée par deux) et en plus il est voyant et peut tomber en panne. (Le membre naturel est conservé dans la glace et recousu lorsque le blâme est retiré.)
 3-4 : **panotierre**. Le personnage attire la foudre. Il a une chance sur deux de se prendre toutes les attaques électriques passant à moins de 10 mètres. Il déclenche des feux de Saint Elme autour de lui, ce qui perturbe les appareils électriques fragiles (comme les portables).
 5-6 : **matérialiste**. L'ange ne peut plus utiliser aucun de ses pouvoirs physiques ou mentaux. Il doit se reposer sur ses gadgets.

INTERVENTION

Jean apprécie les post-projets et beaucoup moins les affrontements avec des démons. Il active d'abord ses défenses puis attaque à coup de décharges électriques ou, si on l'embête vraiment, avec une arme expérimentale unique.

TALENTS

Acrobatie 6, Assance sociale 8, Athlétisme 6, Baratin 8, Corps à corps 8, Culture générale 11, Défense 7, Discrétion 7, Discussion 11, Enquête 12, Fouille 8, Informatique 10, Médecine 10, Savoir militaire 4 (stratégie 9), Savoir occulte 10, Science 13, Technique 12, Tir 7 (armes d'épaule 8)

POUVOIRS

Champ électrique 11+, Champ magnétique 10, Corps électrique, Décharge électrique 12+, Détection des créatures invisibles 6, Détection du danger 6, Esprits multiples 9, Immunité contre l'électricité, Invisibilité 4, Innovation 12+, Lire les pensées 4, Lueur insoutenable 6, Parasite intellectuel 9, Rafistolage 12+, Télékinésie 6, Télépathie 4, Téléportation 4, Vol 6

COMBAT

100 PP, 12 PF, BL 9/BG 18/BF 27/MS 36 ; canon-laser expérimental béni ancien (précision +9, puissance +9 ; dangereux, intangible)

Jean-Luc, archange des protecteurs

Fo	Ag	Pc	Vo	Pr	Foi
8	5+	6	7	5	8

RÉCUPÉRATION

Doublee lorsque le personnage monte la garde ou protège une personne

PROMOTION

+1 PA par personne sauvée par le personnage au péril de sa vie (l'attaque doit infliger une mort subite ou faire perdre tous ses points de fatigue au personnage)

FACTEUR D'INVOCATION

Difficile

FACTEUR DE COMMUNICATION

3

GRADES

Grade 1 : Serviteur de l'armure divine
 Grade 2 : Ami des opprimés
 Grade 3 : Maître des défenseurs

BLÂMES

1-2 : **ciacatrice**. Comme pour Guy.

LA HIÉRARCHIE

3-4 : *flagellation*. L'ange ne récupère plus aucun PP de façon habituelle. Lorsqu'il subit une blessure, il récupère autant de PP que la blessure lui fait perdre de PF.

5-6 : *mortification*. L'ange ne ressent plus la douleur. Il est incapable de s'auto-diagnostiquer magiquement pour connaître son total de PF ou l'état de ses blessures. Il peut cependant utiliser normalement son talent Médecine pour cela, comme un humain.

INTERVENTION

Rares sont les archanges qui sont aussi prêts à prendre des coups pour leurs serviteurs que Jean-Luc. Il se place généralement au milieu du champ de bataille, toutes défenses activées (à moins qu'il ne doive protéger une personne en particulier).

TALENTS

Acrobatie 8+, Aïssance sociale 7, Athlétisme 10, Combat 9, Conduite 9, Corps à corps 12, Défense 12+, Discrétion 9+, Discussion 8, Enquête 8+, Fouille 7+, Intimidation 9, Médecine 8, Métier : garde du corps 12, Navigation 7, Pilotage 7, Savoir militaire 8, Sixième sens 10, Survie 8, Tir 8 (armes de poing 10)

POUVOIRS

Armure corporelle 6, Arts martiaux 7, Aura de courage 6, Aura de pacification 6, Caméléon 4, Champ de force 8, Champ magnétique 8, Conversion physique 6, Déguisement superficiel 4, Détection des créatures invisibles 6, Détection des ennemis 10, Détection du danger 10, Détection du futur proche 2, Détection du mal 2, Détection du mensonge 2, Esquive acrobatique 6, Invisibilité 4, Protection partagée (jusqu'à dix personnes), Sacrifice ultime 12, Téléportation 6

COMBAT

101 PP, 15 PF, BL 12/BG 24/BF 36/MS 48 ; gros calibre béni ancien (précision +4, puissance +9 ; pénétration importante, portée moyenne), veste de Kevlar bénie (protection 7)

Jordi, archange des animaux

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
5+	7+	8	6+	5	7+

RÉCUPÉRATION

Double en présence de plusieurs petits animaux (chats, lapins, ...)
Triplée en présence de plusieurs gros animaux (moutons, chevaux, ...)

PROMOTION

+1 PA par cinquante animaux (au moins de la taille d'un chat) sauvés d'une mort certaine

FACTEUR D'INVOCATION

Légendaire (il est sur terre)

FACTEUR DE COMMUNICATION

1

GRADES :

Grade 1 : Serviteur des animaux
Grade 2 : Ami des bêtes
Grade 3 : Maître de la puissance animale

BLÂMES

1-2 : *boueux*. Le personnage ne récupère aucun PP tant qu'il est dans un secteur fortement urbanisé (une ville, quoi). À la campagne, il est peiné.

3-4 : *esprit de la proie*. L'ange réagit instinctivement comme un petit animal fragile face aux prédateurs (y compris les chiens et la plupart des humains). Il se fige ou fuit, à moins de réussir un test incroyablement de Volonté.

5-6 : *peau de bête*. La peau du personnage se couvre d'une épaisse fourrure (couleur au choix), et ses yeux n'ont plus rien d'humain. Sa Présence est divisée par deux (sauf face aux animaux !).

INTERVENTION

Face à une troupe de démons belliqueux, Jordi a les moyens... de survivre. Pour ce qui est d'aider ses serviteurs à remporter la victoire, c'est une autre paire de manches.

TALENTS

Acrobatie 9+, Athlétisme 6+, Baratin 6+, Corps à corps 7+, Défense 9+, Discrétion 9+, Discussion 9, Enquête 7+, Fouille 10, Intimidation 7, Intrusion 6, Langage animal 13, Médecine 6, Métier : garde forestier 9, Navigation 7, Science 1 (zoologie 11), Séduction 6, Survie 8 (forêts 12)

POUVOIRS

Absorption de volonté 8, Adhérence 4, Appel des animaux 12, Boomerang 4, Caméléon 4, Charme 5, Contrôle des animaux 9, Détection des créatures invisibles 4, Détection du danger 6, Détection du mal 4, Esquive acrobatique 4, Immunité contre le feu, Immunité contre le froid, Lumière céleste 6, Non-détection 8, Obscurité 6, Peur 8, Polymorphie 9 (y compris en animaux), Réduction 6, Télépathie 4, Vitesse 4

COMBAT

100 PP, 12 PF, BL 9/BG 19/BF 28/MS 38

Joseph, archange de l'inquisition

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
4+	4+	6+	8+	5+	8+

RÉCUPÉRATION

Triplée lorsque le personnage mène un interrogatoire

PROMOTION

+1 PA par hérétique démasqué dans les forces du bien ou dans l'église catholique (et pas juste M. Martin qui va à l'église le dimanche et trompe sa femme !)

FACTEUR D'INVOCATION

Légendaire

FACTEUR DE COMMUNICATION

3

GRADES

Grade 1 : Serviteur des geôliers
Grade 2 : Ami des tortionnaires
Grade 3 : Maître de la vérité

BLÂMES

1-2 : *doutes*. Comme pour Dominique.

3-4 : *illuminé*. L'aura angélique du personnage est constamment activée. Elle n'est toujours visible que par les anges et les démons, mais le personnage ne peut la camoufler d'aucune façon.

5-6 : *inlégitime*. Si l'ange s'approche d'une personne qu'il pense être un hérétique ou un démon, il doit lui faire avouer ses fautes ou le tuer (respectivement) dans les 24 heures, sous peine de perdre l'intégralité de ses PP.

INTERVENTION

Joseph n'est pas un combattant, il préfère arriver après la fête, pour nettoyer les miettes restantes, ce pour quoi il est très doué. Face à un démon, il utilise une lourde masse à deux mains bénie.

TALENTS

Acrobatie 5, Aïssance sociale 6+, Athlétisme 6, Baratin 9+, Combat 6+ (masses 9+), Défense 9+, Discrétion 6, Discussion 11+, Enquête 11+, Fouille 10+, Hypnotisme 9+, Intimidation 10, Médecine 11+, Savoir d'espion 7, Savoir occulte 8 (sorcellerie 11+), Séduction 7, Sixième sens 8+, Technique 1 (instruments de torture 8+), Torture 13

CHAPITRE QUATRE

Laurent

POUVOIRS

Détection du danger 4, Détection du futur proche 4, Détection du mal 10, Détection du mensonge 12, Douleur 4, Invisibilité 4, Lecture d'aura 8, Lire les pensées 12, Non-détection 6, Peur 9, Psychométrie 6, Torture 13, Voix impérieuse 6

LIMITATION

Paranoïaque

COMBAT

103 PP, 13 PF, BL 8/BG 17/BF 25/MS 34 ; masse lourde bénie ancienne (précision +4, puissance +9)

Laurent, archevêque de l'épée

Fo	Ag	Pc	Vo	Pr	Foi
8	9	6	8	5+	8

RÉCUPÉRATION

Doublee dans une caserne ou une armurerie

PROMOTION

+1 PA par démon tué en combat singulier
+1 PA par bataille remportée contre les forces du mal malgré des conditions difficiles et grâce à la tactique développée par le personnage

FACTEUR D'INVOCATION

Difficile

FACTEUR DE COMMUNICATION

3

GRADES

Grade 1 : Serviteur des porteurs d'épée
Grade 2 : Ami des troupes du Seigneur
Grade 3 : Maître des armées de Dieu

BLÂMES

1-2 : *discipliné*. Une fois que le personnage a reçu un ordre d'un supérieur, il doit s'y conformer strictement, sous peine de perdre aussitôt 2d6 PP.
3-4 : *poufendeur d'impie*. Comme pour Dominique.
5-6 : *aveugle*. L'ange perd la vue. Autant dire qu'il ne sert plus à rien en combat, si ce n'est comme commandant et tacticien (ce qui est précisément la leçon de ce blâme !).

INTERVENTION

Peu de personnes peuvent résister aux assauts de Laurent et de sa Juste-Lame, et moins encore peuvent espérer porter un coup à travers ses défenses (Supériorité martiale, Esquive acrobatique, Champ de force).

TALENTS

Acrobatie 10, Aisance sociale 6, Athlétisme 12, Aura de courage 9, Combat 12 (épées 13), Conduite 9, Corps à corps 12, Défense 12, Discrétion 8+, Discussion 8, Enquête 8, Fouille 7, Intimidation 9, Langue (signaux de batailles), Savoir militaire 11 (stratégie 12+), Séduction 5+, Sixième sens 6+, Survie 8, Technique 1 (armes 8), Tir 11 (armes automatiques 12+)

POUVOIRS

Absorption de violence 4, Arme exaltée 6, Armure corporelle 6, Champ de force 6, Conversion physique 4, Détection des ennemis 4, Détection du danger 6, Détection du futur proche 4, Détection du mal 6, Esquive acrobatique 8, Invisibilité 4, Juste-lame 12, Lire les pensées 4, Lueur insoutenable 5, Supériorité martiale 10, Télépathie 4, Trait d'énergie 7+, Vitesse 4, Vol 4

LIMITATION

Besoin de tuer.

COMBAT

102 PP, 16 PF, BL 12/BG 24/BF 36/MS 48 ; épée bénie suprême (précision +8, puissance +10)



Marc, archevêque des échanges

Fo	Ag	Pc	Vo	Pr	Foi
4+	5	5	8	8+	7

RÉCUPÉRATION

Doublee dans sièges sociaux d'entreprises ou à la bourse

PROMOTION

+1 PA lorsque le personnage obtient une somme d'argent considérable

FACTEUR D'INVOCATION

Très difficile

FACTEUR DE COMMUNICATION

4

GRADES

Grade 1 : Serviteur des économistes
Grade 2 : Ami des actionnaires
Grade 3 : Maître des finances

BLÂMES

1-2 : *mondain*. Comme pour Janus.
3-4 : *Gérontino !*. L'ange ne peut parler qu'en hurlant à plein poumons. Sa Présence est divisée par deux.
5-6 : *la dèche*. Le personnage perd tous ses PP sauf 1. Il récupère 2d6 PP chaque fois qu'il signe un Contrat divin.

INTERVENTION

Comme Jean-Pierre Gaillard, Marc préfère la bourse aux champs de bataille. Ses meilleures attaques sont Charme et Paralyse et il peut se défendre au corps à corps (avec Art martiaux).

TALENTS

Acrobatie 7, Aisance sociale 12, Athlétisme 6, Baratin 13, Corps à corps 7, Culture générale 8+ (économie 12+), Défense 7, Discrétion 6+, Discussion 11+, Enquête 11, Fouille 6+, Informatique 9, Intimidation 7, Métier : trader 13, Savoir criminel 6 (criminalité en col blanc 10), Savoir d'espion 7 (espionnage industriel 10), Séduction 10, Sixième sens 7

POUVOIRS

Absorption de présence 7, Arts martiaux 4, Aura de pacification 6, Boomerang 5, Champ de force 5, Charme 9, Contrat divin 12+, Conversion mentale 4, Détection du futur proche 4, Détection du mal 4, Domination 4, Esprits multiples 4, Invisibilité 4, Lire les pensées 7, Paralyse 8, Psychométrie 6, Télépathie 6, Trait d'énergie 6, Voix impérieuse 8

COMBAT

101 PP, 12 PF, BL 8/BG 17/BF 25/MS 34

Mathias, archevêque du double jeu

Fo	Ag	Pc	Vo	Pr	Foi
5+	6	6	7	6+	7

LA HIÉRARCHIE

RÉCUPÉRATION

Doublee lorsque le personnage est infiltré dans un groupe de démons

PROMOTION

+1 PA par projet ou mission démoniaque échouant grâce au personnage (lorsqu'il est infiltré dans un groupe de démons)

FACTEUR D'INVOCATION

Incrovable

FACTEUR DE COMMUNICATION

2

GRADES

Grade 1 : Serviteur des déclateurs
Grade 2 : Ami des traîtres
Grade 3 : Maître des agents doubles

BLÂMES

1-2 : *schizophrène*. L'ange développe 1d6 personnalités mineures, chacune ayant une chance sur deux de croire qu'elle est un vrai démon. Il change de personnalité en situation de crise (test incroyable de Volonté) et au moins une fois par jour. Le MJ a tout pouvoir sur les personnalités mineures.

3-4 : *mise à l'épreuve*. Voilà un blâme très spécial. Mathias lui-même aborde le personnage en se faisant passer pour un démon (généralement d'Andromalius) et lui propose de passer renégat. Si le personnage accepte, il part illico chez Dominique. Oups.

5-6 : *refressement*. L'ange perd tous les pouvoirs liés au statut d'ange. Son seuil de blessure légère est diminué d'un point (et les autres recalculés en conséquence), il ne peut activer son aura bénéfique et ne parle plus l'angélique. Il perd aussi accès à tous les pouvoirs réservés aux anges, comme Détection du Mal ou les Bénédiction.

INTERVENTION

Le jeu préféré de cet archange est d'arriver sous la forme d'un prince-démon (Apparence démoniaque, Polymorphie), histoire de frapper un démon dans le dos.

TALENTS

Acrobatie 9, Aisance sociale 9, Athlétisme 8, Baratin 13, Combat 8 (épées 10), Corps à corps 9, Défense 9, Discrétion 9, Discussion 9, Enquête 9, Fouille 7, Intimidation 8, Intrusion 9, Savoir criminel 8, Savoir d'espion 11 (infiltration des forces du mal 15), Savoir occulte 8, Séduction 9, Survie 9, Ventriloquie 6

POUVOIRS

Apparence démoniaque 13+, Armure corporelle 4, Arts martiaux 4, Aura d'inattention 6, Corps liquide, Déguisement superficiel 8, Détection des créatures invisibles 6, Détection du danger 4, Détection du mal 6, Esprits multiples 4, Esquive acrobatique 4, Invisibilité 9, Lecture d'aura 6, Non-détection 8, Obscurité 8, Polymorphie 10, Psychométrie 4, Télépathie 4, Trait d'énergie 9, Vitesse 5

COMBAT

100 PP, 12 PF, BL 9/BG 19/BF 28/MS 38 ; dague bénite ancienne (précision +6, puissance +6)

Michel, archange de la guerre

Fo	Ag	Pc	Vo	Pr	Foi
9	7	6	6	5	7

RÉCUPÉRATION

Triplée lors d'un entraînement physique intense

PROMOTION

+1 PA par adversaire à sa mesure affronté en duel singulier

FACTEUR D'INVOCATION

Légendaire (il est sur terre)

FACTEUR DE COMMUNICATION

1

GRADES

Grade 1 : Serviteur de la mort
Grade 2 : Ami des combattants
Grade 3 : Maître de guerre

BLÂMES

1-2 : *barbare*. Le personnage perd toute notion d'étiquette et de retenue. Son talent Aisance sociale est divisé par deux. Il est de plus incapable d'utiliser la plupart des objets technologiques modernes (datant d'après 1800).

3-4 : *prix de la lâcheté*. Si le personnage fuit un combat (ou refuse d'engager un combat nécessaire), il perd aussitôt 3d6 PP.

5-6 : *démembré*. L'ange perd son bras droit. (Il revient magiquement lorsque le blâme est retiré.)

INTERVENTION

En combat, Michel est une brute, mais pas un bourrin comme Daniel. Il a de nombreux pouvoirs défensifs et offensifs à sa disposition et utilisera le plus efficace pour une situation donnée. Bon, évidemment, il adore utiliser sa gigantesque hache bipenne. Et c'est vrai qu'elle coupe bien.

TALENTS

Acrobatie 10, Aisance sociale 6+, Athlétisme 13, Baratin 6+, Combat 11 (haches 13), Défense 12, Discrétion 8, Discussion 7, Fouille 7, Intimidation 12+, Langage animal 7, Navigation 9+, Savoir militaire 8 (stratégie 10), Savoir occulte 6 (panthéon viking 12), Séduction 7, Survie 7 (régions froides 9), Tir 9 (armes automatiques 10).

POUVOIRS

Armure corporelle 10, Aura de courage 6, Champ de force 6, Champ magnétique 6, Conversion physique 4, Décharge électrique 8, Détection du danger 4, Détection du futur proche 4, Détection du mal 6, Douleur 6, Éclats de glace 8, Esquive acrobatique 6, Jet de flammes 8, Maîtrise martiale 11, Supériorité martiale 6, Trait d'énergie 8, Voix impérieuse 4.

COMBAT

99 PP, 15 PF, BL 13/BG 26/BF 39/MS 52 ; hache de bataille bénie suprême tueuse de démons (précision +8, puissance +11 ; inadaptée à la parade).

Novalis, archange des fleurs

Fo	Ag	Pc	Vo	Pr	Foi
4+	4+	7+	8	8	8+

RÉCUPÉRATION

Doublee chez un fleuriste ou dans un jardin botanique

PROMOTION

+1 PA par mission réussie sans aucun combat (concerne tout le groupe, pas seulement le personnage !)

FACTEUR D'INVOCATION

Légendaire (il est sur terre)

FACTEUR DE COMMUNICATION

1

GRADES

Grade 1 : Serviteur du repos divin
Grade 2 : Ami des jardiniers
Grade 3 : Maître du calme éternel

CHAPITRE QUATRE



BLÂMES

1-2 : *chlorophylle*. La peau du personnage se teinte de vert. S'il ne passe pas au moins deux heures au soleil (même faible) chaque jour, il subit une blessure grave (qui reste ouverte jusqu'à ce qu'il ait à nouveau accès au soleil).

3-4 : *bouseux*. Comme pour Jordi

5-6 : *calérique*. L'ange est agressif et s'énervé à la moindre provocation. Son talent de Discussion est divisé par deux et son pouvoir de Pollen ne fonctionne plus. De plus, dès qu'il provoque une bagarre, il perd 2d6 PP.

INTERVENTION

Il fait des conditions exceptionnelles pour que Novalis en soit réduit à se battre, et même alors il se concentre plus sur la neutralisation de ses adversaires que sur leur destruction.

TALENTS

Acrobatie 6, Aisance sociale 10, Art 11, Baratin 8, Corps à corps 6, Culture générale 8, Défense 8, Discrétion 8, Discussion 11, Enquête 8, Fouille 8, *Kama sutra* 6, Langage animal 7, Médecine 8, Savoir occulte 8 (les Évangiles 10), Science 1 (botanique 12), Séduction 10, Survie 7 (forêts 10)

POUVOIRS

Adhérence 4, Arts martiaux 4, Aura de pacification 10+, Bénédiction : « beauté » 6, Bénédiction : « rajeunissement » 6, Champ de force 6, Charme 6, Détection des créatures invisibles 4, Détection du danger 6, Détection du futur proche 4, Détection du mal 4, Invisibilité 4, Lire les pensées 6, Obscurité 6, Perturbation de pouvoir 5, Pollen 13, Réve 6, Télépathie 6, Téléportation 6

COMBAT

102 PP, 12 PF, BL 8/BG 17/BF 25/MS 34

Walther, archange des exorcistes

Fo	Ag	Pc	Vo	Pr	Foi
6+	5	6+	8+	5	8+

RÉCUPÉRATION

Doublee lorsque le personnage prie activement

PROMOTION

+1 PA par démon exorcisé

FACTEUR D'INVOCATION

Incroyable

FACTEUR DE COMMUNICATION

2

GRADES

Grade 1 : Serviteur des esprits perdus
Grade 2 : Ami des guerriers psychiques
Grade 3 : Maître des âmes

BLÂMES

1-2 : *illuminé*. Comme pour Joseph.

3-4 : *piété*. Lorsque le personnage tue un démon, il perd aussitôt tous ses PP. Si un membre de son groupe tue un démon, il perd aussitôt 2d6 PP.

5-6 : *sacrifice sanglant*. L'ange doit faire couler son propre sang à chaque fois qu'il veut utiliser l'un de ses pouvoirs. Il subit l'équivalent d'une blessure légère.

INTERVENTION

Faire souffrir les démons est l'une des activités favorites de Walther, et il utilisera en priorité les pouvoirs auxquels ils sont les plus sensibles (Jet d'eau bénite, Lumière céleste, Chant angélique)

TALENTS

Acrobatie 6+, Aisance sociale 6+, Athlétisme 6+, Baratin 8, Combat 6 (lances 9), Corps à corps 6, Défense 10, Discrétion 8+, Discussion 10, Enquête 10, Fouille 9, Hypnotisme 12+, Intimidation 11, Magie druidique 7, Médecine 8, Savoir occulte 9 (tarotage celte 11), Séduction 6, Sixième sens 9, Survie 7, Torture 6

POUVOIRS

Absorption du mal 9, Chant angélique 9, Détection du danger 4, Détection du futur proche 4, Détection du mal 9, Détection du mensonge 9, Esprits multiples 9, Exorcisme 11+, Jet d'eau bénite 8, Lecture d'aura 12, Lire les pensées 9, Lumière céleste 9, Paralysie 6

LIMITATION

Schizophrénie

COMBAT

103 PP, 15 PF, BL 10/BG 21/BF 31/MS 42 ; lance bénie ancienne (précision +5, puissance +7 ; adaptée à la charge)

Yves, archange des sources

Fo	Ag	Pc	Vo	Pr	Foi
5	5	8	9+	9+	9+

RÉCUPÉRATION

Doublee dans une bibliothèque ou dans une salle de cours
Triplée lorsque le personnage discute philosophie

PROMOTION

+1 PA par personne qui comprend sa vraie nature grâce à l'aide du personnage

FACTEUR D'INVOCATION

Légendaire

FACTEUR DE COMMUNICATION

4

GRADES

Grade 1 : Serviteur de la connaissance
Grade 2 : Ami des sages
Grade 3 : Maître du savoir divin

BLÂMES

1-2 : *muet*. Comme pour Didier.

3-4 : *énigmatique*. Le personnage ne peut parler que par énigme. Il répond systématiquement aux questions par d'autres questions. Ses niveaux de Baratin, de Discussion et de Séduction sont divisés par deux.

5-6 : *bibliomane*. L'ange ne récupère plus de PP par les moyens habituels, à moins d'être dans une bibliothèque.

INTERVENTION

De mémoire d'ange, Yves ne s'est jamais battu. Il se contente de parler et c'est souvent bien plus efficace.

TALENTS

Aisance sociale 13, Baratin 13+, Culture générale 11, Défense 10, Discrétion 7, Discussion 13+, Enquête 13+, Fouille 13+, Intimidation 12, Médecine 13, Savoir criminel 11, Savoir d'espion 11, Savoir militaire 11, Savoir occulte 13+, Science 11, Séduction 13+, Sixième sens 13, Technique 11

POUVOIRS

Bénédiction : « guérison de folies » 10, Charme 13+, Détection des créatures invisibles 9, Détection du futur proche 6, Détection du mal 9, Détection du mensonge 9, Lecture d'aura 9, Lire les pensées 9,

LA HIÉRARCHIE

Lueur insoutenable 9, Lumière céleste 13+, Philosophie 13+, Psychométrie 9, Rêve 6, Science infuse 13+, Télépathie 9, Voix impérieuse 9

COMBAT

110 PP, 14 PF, BL 9/BG 18/BF 27/MS 36



LES PRINCES-DÉMONS



PRINCE DE LA FOLIE

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
4	4	6	8	5+	7+

RÉCUPÉRATION

Double dans un asile ou en présence de plusieurs fous

PROMOTION

+1 PA par cinquante humains rendus fous

FACTEUR D'INVOCATION

Incroyable

FACTEUR DE COMMUNICATION

1

GRADES

Grade 1 : Chevalier des fous
Grade 2 : Capitaine de l'asile
Grade 3 : Baron des psychopathes

BLÂMES

1-2 : *discours aberrant*. Le démon est incapable de s'exprimer clairement. Le niveau de ses talents de Discussion et Séduction sont divisés par deux.

3-4 : *étêté*. Le personnage perd la tête, au sens propre. Il n'en meurt pas et il peut la poser sur son cou (et la faire tenir avec du ruban adhésif) ou la porter sous son bras. Cependant, il ne récupère aucun PP tant que sa tête n'est pas éloignée d'au moins un mètre de son corps.

5-6 : *menteur invétéré*. Le personnage dit toujours le contraire de ce qu'il pense. S'il veut un café, il commandera un thé. S'il essaye de demander un thé dans l'espoir que son blâme lui fasse dire café, il commandera un chocolat.

INTERVENTION

Le prince de la folie est un adversaire redoutable, non au corps à corps, mais sur le plan mental. Rares sont ceux qui peuvent résister à son pouvoir Camisolé.

TALENTS

Acrobatie 8, Aisance sociale 9, Athlétisme 8, Baratin 9+, Corps à corps 8, Défense 9, Discrétion 8, Discussion 11, Enquête 7+, Fouille 7, Hobby : comiques français morts 7, Humour 6, Hypnotisme 11, Intimidation 8, Médecine 7, Savoir occulte 8, Science 7 (psychiatrie 11), Séduction 8, Ventriloquie 8

POUVOIRS

Augmentation de Volonté 6, Aura de confusion 7, Camisolé 12+, Cauchemar 4, Champ électrique 6, Détection des créatures invisibles 4, Détection des ennemis 4, Détection du futur proche 4,

Détection du mensonge 4, Esprit chaotique, Hurlement démoniaque 8, Illusions 12, Lire les pensées 8, Malédiction : « folie » 12, Peur 4, Rebond 9, Rêve 4, Télépathie 8

COMBAT

96 PP, 12 PF, BL 7/BG 14/BF 21/MS 28



PRINCE DU SEXE

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
3+	6	5+	7	8+	8

RÉCUPÉRATION

Triplée lors d'actes sexuels

PROMOTION

+1 PA par cinquante orgasmes reçus ou donnés
+1 PA pour « voir la vierge » (c'est-à-dire coucher avec un ange). C'est officiellement interdit, mais toléré (et encouragé) par les services d'Andrealphus à condition de se montrer particulièrement discret.

FACTEUR D'INVOCATION

Légendaire

FACTEUR DE COMMUNICATION

1

GRADES

Grade 1 : Chevalier des plaisirs infernaux
Grade 2 : Capitaine de la jouissance démoniaque
Grade 3 : Baron de l'orgasme éternel

BLÂMES

1-2 : *perversion*. Le démon ne ressent plus aucune excitation sexuelle normale en dehors d'une perversion bien précise. En soi ce n'est pas bien grave, mais le pouvoir Orgasme mortel et la récupération spéciale de PP ne fonctionnent plus que lorsque le personnage pratique cette perversion.

3-4 : *impuissance*. Le personnage devient impuissant. Il a toujours de forts désirs et besoins sexuels, mais il est incapable de les satisfaire.

5-6 : *sexual healing*. Le démon ne guérit plus de façon naturelle. Il ne peut même pas accélérer le processus en dépensant des PP, à moins d'être en train de faire l'amour. Autant dire qu'il est embêté si une grenade lui arrache la bite.

INTERVENTION

Le prince du sexe est l'un des rares supérieurs à apprécier d'être invoqué en dehors des situations d'urgence. Évidemment, on n'organise pas une partouze tous les jours. Il est assez inefficace en combat.

TALENTS

Acrobatie 8+, Aisance sociale 12+, Art 4 (estampes 8), Athlétisme 6, Baratin 10, Contorsionnisme 9, Corps à corps 9, Défense 7, Discrétion 9, Discussion 9+, Enquête 8, Fouille 6+, Hobby : pornos-tas 11, Intimidation 9, Intrusion 7, *Kama sutra* 13, Médecine 5, Séduction 13, Sixième sens 8, Torture 8

POUVOIRS

Absorption d'énergie sexuelle 12, Absorption de douleur 6, Boomerang 6, Caméléon 4, Charme 6, Déguisement superficiel 8, Détection des ennemis 4, Détection du bien 4, Esquisse acrobatique 6, Lecture d'aura 4, Lire les pensées 4, Malédiction : « stérilité » 6, Membre exotique (langue blindée), Membre exotique (petites cornes), Obscurité 4, Orgasme mortel 12, Polymorphie 4, Télékinésie 4, Télépathie 4, Voix impérieuse 8

COMBAT

96 PP, 10 PF, BL 6/BG 13/BF 19/MS 26

CHAPITRE QUATRE

ASMODÉE

A I I D R O M A I L I U S PRINCE DU JUGEMENT

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
4+	5	6+	8+	6+	8+

RÉCUPÉRATION
 Doublée dans un tribunal ou une prison
 (De plus, le personnage récupère 1 PP par jour en plus de la récupération ordinaire, quel que soit le contexte.)

PROMOTION
 +1 PA par démon renégat débusqué et éliminé

FACTEUR D'INVOCATION
 Légendaire

FACTEUR DE COMMUNICATION
 4

GRADES
 Grade 1 : Chevalier du jugement
 Grade 2 : Capitaine des légions salvatrices
 Grade 3 : Baron de la justice

BLÂMES
 1-2 : *pourfendeur des purs*. Comme pourfendeur d'impie pour Dominique, mais à l'envers (le personnage enrage lorsqu'il détecte le bien).
 3-4 : *responsable d'office*. Le démon sera personnellement tenu responsable pour toutes les erreurs et incartats du groupe de démons auquel il appartient (même s'il n'en est pas le chef). Il subira une limitation pour chaque limitation imposée à un membre du groupe.
 5-6 : *audit permanent*. Comme pour Dominique (sauf que c'est bien Andromalius qui se déplace et pas Dominique, évidemment, gros malin).

INTERVENTION
 Le prince du jugement est un adversaire implacable des forces du bien (Absorption du bien, Ténèbres sataniques). Il est moins à l'aise face aux humains ou aux héros pâles.

TALENTS
 Acrobatie 6, Aisance sociale 11, Athlétisme 7, Baratin 11, Combat 8 (haches 11), Défense 11, Discrétion 7, Discussion 12, Enquête 11, Fougille 9, Intimidation 12, Savoir d'espion 9, Savoir militaire 7, Savoir occulte 9, Séduction 10, Sixième sens 8+, Torture 10

POUVOIRS
 Absorption du bien 9, Champ de force 4, Conversion mentale 6, Détection des créatures invisibles 6, Détection des ennemis 6, Détection du bien 8, Détection du futur proche 4, Détection du mensonge 8, Humanité 11, Invisibilité 8, Lire les pensées 8, Télépathie 6, Téléportation 4, Ténèbres sataniques 12, Trait d'énergie 9

COMBAT
 103 PP, 13 PF, BL 7/BG 15/BF 22/MS 30 ; hache d'arme maudite ancienne neuse d'anges (précision +5, puissance +8 ; inadaptee à la parade)

A I S M O D É E I

PRINCE DU JEU

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
4	5	5+	8	6	8

RÉCUPÉRATION
 Doublée dans un casino ou une salle de billard (ou un magasin de jeu de rôles !)
 Triplée lorsque le personnage joue

PROMOTION
 Au début de chaque mission, un démon d'Asmodée peut parier sur son résultat (échec, réussite). S'il remporte son pari, il gagne +1 PA, sinon, il perd -1 PA (dans les deux cas, en plus des effets habituels de la réussite ou de l'échec d'une mission.)

FACTEUR D'INVOCATION
 Incroyable

FACTEUR DE COMMUNICATION
 2

GRADES
 Grade 1 : Chevalier du Morpion
 Grade 2 : Capitaine du Juste Prix
 Grade 3 : Baron de la Roue de la Fortune

BLÂMES
 1-2 : *parieur invétéré*. Avant chacun des tests de son personnage, le joueur doit parier 1 PP sur son résultat (réussite ou échec). S'il perd son pari, il perd son PP, Sinon, il ne gagne rien de spécial (triste, mais la banque est maîtresse).
 3-4 : *jeu du Destin*. Le démon reçoit un paquet de 54 cartes. Il doit les battre à chaque début de partie et les poser face cachée devant lui. À chaque fois que le personnage fait un test, le joueur tire une carte. Si c'est un pique, l'action échoue (quel que soit le résultat des dés par ailleurs). Chaque fois que le personnage utilise un pouvoir d'attaque, il retire définitivement de son paquet la carte tirée. Lorsque le paquet est vide, il ne peut plus utiliser ses pouvoirs offensifs.
 5-6 : *pendant*. Le personnage perd à tous les jeux auxquels il participe, même en trichant.

INTERVENTION
 Bien qu'il n'aime pas tellement se battre, le prince du jeu possède quelques talents redoutables (Jet d'acide et Pari stupide).

TALENTS
 Acrobatie 7, Aisance sociale 10, Athlétisme 6, Baratin 11, Corps à corps 7, Défense 6+, Discrétion 6+, Discussion 10, Enquête 8, Fougille 7, Humour 7, Intrusion 6, Jeu 12+, Métier : auteur de jeux de rôles 6, Pickpocket 6, Prestidigitation 7, Savoir militaire 5 (stratégie 8), Savoir occulte 9 (Grand Jeu 12), Séduction 10, Sixième sens 9

POUVOIRS
 Boomerang 8, Champ de force 6, Charme 6, Détection des créatures invisibles 4, Détection des ennemis 6, Détection du futur proche 6, Détection du mensonge 6, Domination 6, Esquive acrobatique 6, Illusions 8, Jet d'acide 9, Lire les pensées 6, Membre exotique (petites cornes), Obscurité 4, Pari stupide 10, Polymorphie 4, Télékinésie 4, Télépathie 4

COMBAT
 97 PP, 12 PF, BL 7/BG 14/BF 21/MS 28

B A A A L

PRINCE DE LA GUERRE

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
7+	5	5	5	7	7

RÉCUPÉRATION
 Doublée lorsque le personnage s'entraîne intensivement

LA HIÉRARCHIE

PROMOTION

+1 PA par adversaire à sa mesure affronté en duel singulier

FACTEUR D'INVOCATION

Légendaire

FACTEUR DE COMMUNICATION

1

GRADES

Grade 1 : Chevalier de l'ordre noir
Grade 2 : Capitaine des armées infernales
Grade 3 : Baron de la victoire

BLÂMES

1-2 : *aveugle*. Comme pour Laurent.
3-4 : *prix de la lâcheté*. Comme pour Michel.
5-6 : *monstre*. L'apparence du démon reflète ses différents pouvoirs physiques de façon évidente et difficile à cacher. S'il a un membre exotique, il reste à moitié sorti de façon permanente (mais pas assez pour être effacé), s'il a le pouvoir Jet de flammes, sa langue est transformée en feu et ainsi de suite.

INTERVENTION

Le prince de la guerre dispose de nombreuses options en combat et il est suffisamment rusé pour choisir la plus efficace.

TALENTS

Acrobatie 8+, Aisance sociale 7+, Athlétisme 12, Baratin 7+, Combat 10 (haches 12+), Conduite 10, Corps à corps 10, Défense 12, Discrétion 6+, Discussion 6+, Enquête 7+, Fouille 6+, Intimidation 13, Langue (signaux de batailles), Pilotage 8+, Savoir militaire 11 (stratégie 12), Survie 8, Tir 9 (armes automatiques 11+)

POUVOIRS

Absorption de douleur 8, Arme exaltée 10, Armure corporelle 8, Art de combat 11+, Aura de courage 6, Champ de force 8, Champ magnétique 8, Détection des créatures invisibles 4, Détection des ennemis 6, Détection du futur proche 4, Détection du mensonge 4, Eclats de glace 8, Forme de combat 10, Jet d'acide 8, Jet de flammes 8, Membre exotique (dents de sabre), Membre exotique (grandes cornes), Membre exotique (griffes), Membre exotique (queue barbelée)

COMBAT

93 PP, 12 PF, BL 10/BG 21/BF 31/MS 42 ; hache de bataille maudite suprême (précision +8, puissance +11 ; inadaptee à la parade)

B A A I L B E R I T H

PRINCE DES MESSAGERS

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
4+	4+	7	6	5+	7+

RÉCUPÉRATION

Doublee lorsque le personnage est en charge d'un message officiel

PROMOTION

+1 PA par message officiel délivré en mains propres malgré des conditions très difficiles (en pleine zone de combat par exemple)

FACTEUR D'INVOCATION

Difficile

FACTEUR DE COMMUNICATION

3

GRADES

Grade 1 : Chevalier des rumeurs
Grade 2 : Capitaine du téléphone arabe
Grade 3 : Baron du bouche à oreille

BLÂMES

1-2 : *La poste*. Le symbole de la Poste apparaît de façon indélébile sur le front du personnage.

3-4 : *bavard*. Le démon n'arrête jamais de parler, même en dormant. Il ne contrôle pas entièrement ce qu'il dit et il a une chance sur deux de laisser échapper une information importante et secrète au mauvais moment.

5-6 : *en triple exemplaire*. Comme pour Didier. Comme pour Didier.

INTERVENTION

Le prince des messages apprécie peu d'être invoqué en plein combat et ne restera pas longtemps à moins que son serviteur n'ait une information capitale à transmettre.

TALENTS

Acrobatie 6, Aisance sociale 10, Athlétisme 6, Baratin 11, Corps à corps 7, Défense 7, Discrétion 6, Discussion 10+, Enquête 11, Fouille 9, Informatique 11+, Métier : archiviste 12, Savoir occulte 10, Séduction 9, Sixième sens 7

POUVOIRS

Arts martiaux 6, Aura d'inattention 6, Champ de force 6, Charme 8, Conversion mentale 6, Corps digital, Détection des créatures invisibles 4, Détection des ennemis 4, Détection du futur proche 8, Détection du mensonge 4, Invisibilité 6, Jet d'acide 6, Membre exotique (petites cornes), Message officiel, Non-détection 4, Polymorphie 4, Télépathie 6, Téléportation 9, Vitesse 4

COMBAT

94 PP, 10 PF, BL 7/BG 15/BF 22/MS 30

B E L L E T H

PRINCE DES CAUCHEMARS

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
4	5	6	8	6+	7+

RÉCUPÉRATION

Doublee pendant le sommeil

PROMOTION

+1 PA par cinquante humains dont la vie est fichue à cause de l'intervention du personnage dans ses cauchemars

FACTEUR D'INVOCATION

Légendaire

FACTEUR DE COMMUNICATION

3

GRADES

Grade 1 : Chevalier des preneurs de tête
Grade 2 : Capitaine des esprits torturés
Grade 3 : Baron des cauchemars

BLÂMES

1-2 : *insomnie*. Le démon n'a aucun mal à s'endormir, mais quel que soit la quantité de repos qu'il preme, il présente tous les symptômes d'un manque aigu de sommeil : air abattu et pâle, grosses cernes et yeux rouges, grande léthargie. Son total maximal de PF est la moitié du total habituel.

3-4 : *cauchemar réciproque*. Lorsque le personnage utilise son pouvoir de cauchemar mortel, sa victime visite automatiquement ses rêves lors de leur prochaine période de sommeil commune. Elle peut alors infliger au personnage les effets du pouvoir rêve ou cauchemar, au choix (au niveau 4).

5-6 : *hallucinations*. Le démon est la proie d'hallucinations éveillées plus ou moins graves. Lorsqu'il obtient un double sur un échec, il est coupé de la réalité pendant les 186

CHAPITRE QUATRE

INTRODUCTION

secondes qui suivent. La nature exacte des hallucinations est à la discrétion du MJ.

INTERVENTION

Peu à l'aise dans les confrontations directes, Belth préfère neutraliser ses adversaires de loin (Sommeil, Peur, Charme).

TALENTS

Acrobatie 6+, Aisance sociale 11, Art 3 (chant 9), Athlétisme 6, Baratin 9, Corps à corps 8+, Défense 8+, Discrétion 8+, Discussion 12, Enquête 9+, Fouille 9, Intrusion 7, *Kanna suta* 9, Narcolepsie 13, Savoir occulte 8 (marche des rêves et des cauchemars 12), Séduction 13, Sixième sens 7+

POUVOIRS

Absorption de volonté 8, Cauchemar mortel 13, Charme 9, Déguisement superficiel 8, Détection des créatures invisibles 6, Détection du bien 4, Détection du mensonge 4, Esprit chaotique, Illusions 6, Invisibilité 6, Malédiction : * folie * 6, Peur 8, Polymorphie 7, Rêve 8+, Sommeil 9, Télépathie 4

COMBAT

96 PP, 12 PF, BL 7/BG 14/BF 21/MS 28

BELTHAIL

PRINCE DU FEU

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
7	7	5	6	6	7+

RÉCUPÉRATION

Doublee si le personnage est exposé à une grande chaleur (plus de 50°)

PROMOTION

+1 PA par cent humains ou objets de valeurs brûlés

FACTEUR D'INVOCATION

Légendaire

FACTEUR DE COMMUNICATION

1

GRADES

Grade 1 : Chevalier des fournaies infernales
Grade 2 : Capitaine du feu éternel
Grade 3 : Baron du brasier démoniaque

BLÂMES

- 1-2 : *couronne de flammes*. La chevelure du personnage est remplacée par des flammèches orangées très peu discrètes.
3-4 : *fièvre*. Le feu qui alimente les pouvoirs du personnage ronge son corps d'accueil. Chaque fois qu'il utilise un pouvoir lié au feu, il perd 1 PF.
5-6 : *thermophile*. Le démon ne regagne plus aucun PP tant qu'il se trouve à une température inférieure à 30° ou une hydrométrie supérieure à 50%.

INTERVENTION

Malgré sa recherche de classe, le prince du feu est une brute dans l'âme qui adore la violence physique, surtout quand c'est lui qui l'inflige.

TALENTS

Acrobatie 7, Aisance sociale 9, Athlétisme 8, Baratin 7, Combat 8+ (épées 11+), Conduite 9, Corps à corps 9, Défense 12, Discrétion 7+, Discussion 7, Enquête 7+, Fouille 6+, Intimidation 11, Savoir criminel 9 (milieu de la pègre 11), Savoir militaire 6 (stratégie 8), Séduction 7, Survie 7 (milieu désertique 9+), Tir 7 (armes automatiques 10-), Torture 7

POUVOIRS

Armure corporelle 9, Charme 4, Conversion physique 6, Détection des ennemis 4, Détection du bien 4, Détection du futur proche 4, Détection du mensonge 4, Douleur 6, Immunité contre le feu, Incendie 12, Jet de flammes 12+, Membre exotique (grandes cornes), Membre exotique (sabots), Némésis 6, Peur 9, Ténèbres sataniques 8, Tourbillon de feu 9

COMBAT

94 PP, 13 PF, BL 10/BG 20/BF 30/MS 40 ; espadon maudit suprême (précision +7, puissance +11), lance-flammes factice (il utilise son pouvoir de Jet de flammes pour le faire fonctionner)

BIFRONS

PRINCE DES MORTS

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
7	6	6+	6	5+	8

RÉCUPÉRATION

Doublee dans un cimetière ou une morgue

PROMOTION

+1 PA par dix humains tués et transformés en morts-vivants

FACTEUR D'INVOCATION

Incrovable

FACTEUR DE COMMUNICATION

1

GRADES

Grade 1 : Chevalier du cimetière
Grade 2 : Capitaine des légions infernales
Grade 3 : Baron du royaume des morts

BLÂMES

- 1-2 : *état cadavérique*. Le personnage n'a plus aucun signe vital. Il apparaît comme cliniquement mort : plus de respiration, plus de battements de cœur. Sa chair est à température ambiante, ses yeux sont vitreux, son teint pâle et il sent la viande avariée. Sa Présence est divisée par deux.
3-4 : *vitaphobe*. Tant que le démon est entouré d'êtres vivants (y compris les corps d'accueils d'autres démons) à moins de 10 mètres, il ne regagne plus aucun PP.
5-6 : *syndicalisme morbide*. Les serviteurs morts-vivants du démon acquièrent une certaine indépendance (à défaut d'une plus grande intelligence). Ils rechignent à suivre les ordres de leur maître à moins d'obtenir des compensations (salaire, chair fraîche, repos).

INTERVENTION

Le prince des morts est particulièrement peu subtil dans sa gestion des affrontements. Vu sa puissance, cela ne retire rien à sa dangerosité.

TALENTS

Acrobatie 6, Aisance sociale 4, Athlétisme 9+, Baratin 4, Corps à corps 12+, Défense 12+, Discrétion 7, Discussion 5, Enquête 6, Fouille 7, Intimidation 12, Médecine 10, Savoir militaire 6 (stratégie 9), Séduction 4, Sixième sens 11, Torture 8

POUVOIRS

Armure corporelle 9, Conversion physique 6, Détection du danger 4, Douleur 6, Laves sous-cutanées 11, Malédiction : * vieillissement * 6, Membre exotique (cros), Membre exotique (griffes), Némésis 8, Nécro 12+, Peur 9, Poison 6, Résurrection macabre 12+, Supériorité martiale 6, Ténèbres sataniques 9

COMBAT

95 PP, 13 PF, BL 10/BG 20/BF 30/MS 40

LA HIÉRARCHIE

C A I Y M

PRINCE DES ANIMAUX

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
5+	7	8	5+	4	7

RÉCUPÉRATION

Doublee dans un abattoir ou un élevage industriel (style poules en batteries)

PROMOTION

+1 par cinquante animaux tués (au moins de la taille d'un chat)

FACTEUR D'INVOCATION

Incroyable

FACTEUR DE COMMUNICATION

2

GRADES

Grade 1 : Chevalier du chat noir
Grade 2 : Capitaine de la nuée mortelle
Grade 3 : Baron du loup démoniaque

BLÂMES

1-2 : *chambia*. Le démon ne peut plus parler aucune langue humaine. Il s'exprime par grognements et sifflements.

3-4 : *répulsion animale*. Les animaux ont une peur panique du personnage. La plupart futent devant lui, mais les chiens de garde et d'autres prédateurs auront plutôt tendance à l'attaquer.

5-6 : *sanguinaire*. Comme les requins ou les vautours, le démon est irrésistiblement attiré par l'odeur (et le goût) du sang. Lorsqu'il est à portée d'odorat de sang frais, son niveau de Volonté est divisé par deux.

INTERVENTION

Le prince des animaux est un chasseur redoutable et un assassin parfait. Il apparaît loin de la zone de combat et tire depuis une position embusquée.

TALENTS

Acrobatie 11+, Aisance sociale 4, Athlétisme 11, Conduite 10, Corps à corps 12, Défense 12, Discrétion 12, Fouille 12+, Intimidation 10, Langage animal 11, Navigation 8, Savoir criminel 8 (trafic d'animaux 11), Sixième sens 9, Survie 12 (forés 13), Tir 8 (armes d'épaule 11), Torture 7

POUVOIRS

Absorption de douleur 6, Adhérence 6, Caméléon 6, Contrôle des animaux 8, Détection des créatures invisibles 4, Détection des ennemis 4, Détection du danger 4, Détection du futur proche 4, Détection du mensonge 4, Esquive acrobatique 6, Forme de combat 6, Membre exotique (dents de sabre), Membre exotique (griffes), Peur 9, Poison 6, Polymorphie 4, Transformation 12, Vitesse 4, Vol 4

COMBAT

93 PP, 11 PF, BL 8/BG 17/BF 25/MS 34 : carabine maudite ancienne (précision +5, puissance +10 ; pénétration importante, portée longue)



C R O N C E L L

PRINCE DU FROID

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
8	6	6	6	4+	7+

RÉCUPÉRATION

Doublee dans des conditions de grand froid (moins de 0°)

PROMOTION

+1 par cinquante humains tués par le froid

FACTEUR D'INVOCATION

Incroyable

FACTEUR DE COMMUNICATION

2

GRADES

Grade 1 : Chevalier des glaces
Grade 2 : Capitaine du blizzard
Grade 3 : Baron des statues translucides

BLÂMES

1-2 : *bonhomme de glace*. La chair du démon est remplacée par de la glace (mais cela ne lui donne aucun des avantages du pouvoir Couche de glace). Il est légèrement translucide, mais pas au point d'être transparent.

3-4 : *engourdi*. Le personnage est perpétuellement engourdi. Son niveau d'Agilité est divisé par deux.

5-6 : *cryophile*. Le démon ne regagne plus aucun PP tant qu'il n'est pas à une température inférieure à -5°.

INTERVENTION

Le prince du froid est un adversaire redoutable, tant au corps à corps (griffes, Événtration, Douleur) qu'à distance (Éclat de glace).

TALENTS

Acrobatie 9, Aisance sociale 5, Art 2 (sculpture sur glace 6+), Athlétisme 12, Baratin 4+, Combat 8, Conduite 9, Corps à corps 11+, Défense 10+, Discrétion 7, Discussion 6, Enquête 6+, Fouille 7, Hobby : collectionne les bâtonnets d'esquimaux 6, Intimidation 11, Savoir militaire 5 (tactique 8), Survie 8 (milieu polaire 13), Tir 6 (armes automatiques 9), Torture 9

POUVOIRS

Couche de glace 10, Détection des créatures invisibles 4, Détection du danger 4, Détection du futur proche 4, Détection du mensonge 4, Douleur 6, Éclats de glace 13, Esquive acrobatique 6, Événtration 6, Forme de combat 9, Froid polaire 12, Immunité contre le froid, Invisibilité 8, Malédiction : « laideur » 4, Membre exotique (dard), Membre exotique (griffes), Paralysie 8, Téléportation 6

COMBAT

94 PP, 14 PF, BL 11/BG 22/BF 33/MS 44

F U R F U R

PRINCE DU HARDCORE

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
7	8	5+	5	5	7

RÉCUPÉRATION

Doublee en écoutant de la techno-hardcore

PROMOTION

+1 PA par concert organisé par le personnage pendant lequel au moins un humain meurt (sans que le personnage ne le tue lui-même, sinon ça ne compte pas !)

CHAPITRE QUATRE

FACTEUR D'INVOCATION

FACTEUR D'INVOCATION

Incroyable

FACTEUR DE COMMUNICATION

2

GRADES

Grade 1 : Chevalier des rave-parties

Grade 2 : Capitaine des DJ

Grade 3 : Baron du sampling

BLÂMES

1-2 : *rebelle*. Chaque fois que le démon suit une règle imposée ou est contraint par une loi, il perd 2d6 PP. Cela va d'attendre le feu vert pour traverser la route à payer ses carambars. (Le personnage n'est pas pénalisé lorsqu'il reçoit une mission officielle, mais il l'est bel et bien s'il obéit à un ordre du chef de groupe.)

3-4 : *Gérontimo I*. Comme pour Marc.

5-6 : *sourd*. Le personnage devient complètement sourd.

INTERVENTION

Encore plus que se battre lui-même, Furfur adore déclencher des bagarres entre humains, ou monter des humains contre ses adversaires angéliques (à l'aide de Voix impérieuse).

TALENTS

Acrobatie 12, Aisance sociale 8, Art 10 (techno-hardcore 12), Athlétisme 11+, Baratin 6+, Combat 8 (couteaux 10), Corps à corps 11, Défense 11+, Discrétion 10+, Discussion 8+, Enquête 9+, Fouille 6+, Informatique 6, Intimidation 11, Métier : organisateur de concerts 10+, Savoir criminel 8, Séduction 7

POUVOIRS

Absorption de violence 6, Armure corporelle 9, Détection des ennemis 4, Domination 7, Douleur 6, Invisibilité 6, Membre exotique (grandes cornes), Membre exotique (griffes), Némésis 6, Onde de choc 10, Perturbation de pouvoir 7, Polymorphie 4, Suicidé 10, Voix impérieuse 10, Vol 4

COMBAT

93 PP, 12 PF, BL 10/BG 20/BF 30/MS 40

G A I Z I E L

PRINCE DE LA TERRE

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
8+	5	7	5	4	7+

RÉCUPÉRATION

Doublée lorsque le personnage est sous terre
Triplée lorsque le personnage est enterré vivant

PROMOTION

+1 PA par cinquante humains morts ensevelis

FACTEUR D'INVOCATION

Incroyable

FACTEUR DE COMMUNICATION

2

GRADES

Grade 1 : Chevalier des cavernes

Grade 2 : Capitaine des armées cavernicoles

Grade 3 : Baron du monde souterrain

BLÂMES

1-2 : *agonaphobie*. Comme pour Daniel.

3-4 : *lithophile*. Le démon ne regagne aucun PP à moins d'être en contact direct avec la terre (allongé dans un jardin par exemple).

S'il monte au deuxième étage d'un bâtiment, il perd aussitôt 2d6 PP. S'il prend l'avion, il perd tout ses PP.

5-6 : *golem*. Le démon semble être constitué de glaise mal dégrossie.

INTERVENTION

Le prince de la terre est un adversaire tenace mais qui s'énervé lentement. Il utilise beaucoup d'attaque de zone (Onde de choc, Séisme).

TALENTS

Acrobatie 8+, Aisance sociale 5, Athlétisme 12, Baratin 5, Combat 9 (pioche 12), Contorsionnisme 10, Corps à corps 9, Défense 10, Discrétion 10+, Discussion 6+, Enquête 7+, Fouille 9+, Intimidation 10, Intrusion 7, Langage animal 7+, Savoir criminel 8, Science 1 (géologie 11), Séduction 6, Sixième sens 7, Survie 7+ (souterrains 11+)

POUVOIRS

Adhérence 4, Armure corporelle 7, Champ magnétique 7, Contrôle des animaux 8, Corps gazeux, Détection des créatures invisibles 4, Détection des ennemis 4, Détection du futur proche 4, Détection du mensonge 4+, Invisibilité 6, Membre exotique (ongles d'acier), Obscurité 6, Onde de choc 11, Séisme 12+, Télékinésie 9, Téléportation 6

COMBAT

93 PP, 13 PF, BL 11/BG 23/BF 34/MS 46 ; pioche magique ancienne (précision +4, puissance +8 ; inadaptée à la parade)

H A A G E N T I

PRINCE DE LA GOURMANDISE

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
6+	7+	5	6	6	7

RÉCUPÉRATION

Doublée dans une cuisine ou un restaurant
Triplée lorsque le personnage mange à lui tout seul assez de nourriture pour 10 personnes

PROMOTION

+1 PA par cinquante humains dont la vie est gâchée par la nourriture (obésité, boulimie ou anorexie) à cause du personnage

FACTEUR D'INVOCATION

Très difficile

FACTEUR DE COMMUNICATION

3

GRADES

Grade 1 : Chevalier des festins

Grade 2 : Capitaine des cannibales

Grade 3 : Baron des mets sataniques

BLÂMES

1-2 : *obèse*. Le démon devient ridiculement gros (il pèse à peu près une tonne). Son niveau d'Agilité est divisé par deux, et il a du mal à passer les portes, à s'asseoir dans une voiture et ainsi de suite.

3-4 : *gourmet*. Le démon ne peut plus se nourrir que d'une substance, qui n'est généralement ni spécialement comestible, ni facile à obtenir (des anguilles vivantes, des crottes de lapin, de la peinture rouge, etc.). Il ne récupère plus de PP qu'en ingurgitant plusieurs kilogrammes de cette substance.

5-6 : *roy de dents*. La dentition du démon le fait souffrir atrocement, surtout lorsqu'il mange. Il doit réussir un test de Volonté Très difficile pour utiliser son pouvoir de Goinferrie.

INTERVENTION

Le prince de la gourmandise a un petit faible pour les anges, même natures, bien qu'il les préfère avec une pointe de beurre à l'ail.

LA HIÉRARCHIE

TALENTS

Acrobatie 10, Aïssance sociale 11, Athlétisme 9, Baratin 10, Combat 6+ (banane 9+), Corps à corps 9, Défense 10, Discrétion 9+, Discussion 9, Enquête 7+, Fouille 6+, Humour 10, Intrusion 7, Métier : cuisinier 11, Pickpocket 10, Prestidigitation 9, Séduction 9, Sixième sens 7, Ventriloquie 11

POUVOIRS

Absorption de force 5*, Absorption de volonté 5*, Aura de confusion 9, Cauchemar 5*, Champ de force 7, Charme 6, Corps liquide, Cuisine démoniaque, Détection des créatures invisibles 4, Détection des ennemis 4, Détection du danger 4, Détection du futur proche 4, Détection du mensonge 4, Esquive acrobatique 6, Étouffement 6, Goinfrerie 12, Graisse 10, Illusions 8, Invisibilité 6, Lire les pensées 4, Malédiction : « folie » 10, Malédiction : « laideur » 5*, Malédiction : « maladie » 5*, Membre exotique (dents de sabre), Membre exotique (langue barbelée), Poison 5*, Rebond 9, Télépathe 4, Téléportation 6 * À travers la Cuisine démoniaque uniquement.

COMBAT

13 PP, 12 PF, BL 9/BG 19/BF 28/MS 38 ; banane maudite (précision +2, puissance +0 ; non-létal)

K O B A I L

PRINCE DE L'HUMOUR NOIR

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
6	7	5+	6	8	7

RÉCUPÉRATION

Double pendant le spectacle d'un comique (ou d'un soi-disant comique)

PROMOTION

+1 PA par mission pendant laquelle le joueur du personnage fait rire le maître de jeu ou les autres joueurs

FACTEUR D'INVOCATION

Très difficile

FACTEUR DE COMMUNICATION

3

GRADES

Grade 1 : Chevalier du calembour
Grade 2 : Capitaine du jeu de mots
Grade 3 : Baron du fou qui repeint son plafond

BLÂMES

- 1-2 : *nez rouge*. Le nez du démon devient gros, rond et rouge. Ce n'est pas un bout de plastique et il ne peut pas l'enlever.
3-4 : *désarticulé*. Les articulations du démon sont transformées en caoutchouc. Son niveau d'Agilité est divisé par deux.
5-6 : *dissonant*. Les actions du personnage ne font jamais le bon bruit. Lorsqu'il frappe à une porte, on entend « coin-coin », lorsqu'il fait démarrer une voiture : « glou-glou-GLOU » et lorsqu'il frappe un ange : « clank ». Ridicule.

INTERVENTION

Bien qu'il puisse utiliser son fameux poulet en plastique pour se battre, Kobal préfère user et abuser de ses pouvoirs d'Illusions et de Gag absurde.

TALENTS

Acrobatie 9+, Aïssance sociale 12, Athlétisme 7, Baratin 12, Combat 6+ (poulet en plastique maudit 9+), Corps à corps 8+, Défense 10+, Discrétion 10+, Discussion 10+, Enquête 7+, Fouille 6+, Humour 13, Hypnotisme 12, Informatique 8, Intimidation 7, Intrusion 8, Jeu 8, Pickpocket 7+, Prestidigitation 11+, Séduction 9, Sixième sens 7+, Ventriloquie 7

POUVOIRS

Aura de confusion 8, Boomerang 6, Cauchemar 7, Détection des créatures invisibles 4, Détection des ennemis 4, Détection du danger 4, Détection du futur proche 8, Détection du mensonge 4, Gag absurde 13, Illusions 10, Invisibilité 6, Polymorphie 8+, Voix impérieuse 7, Vol 4

COMBAT

94 PP, 12 PF, BL 9/BG 18/BF 27/MS 36 ; poulet en plastique maudit (précision +2, puissance +0 ; non-létal)

K R O N O S

PRINCE DE L'ÉTERNITÉ

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
4	4	7+	8+	6	9

RÉCUPÉRATION

Double pendant que le personnage ne fait rien et peut regarder une montre ou une horloge

PROMOTION

+1 PA par perturbation temporelle réparée

FACTEUR D'INVOCATION

Légendaire

FACTEUR DE COMMUNICATION

4

GRADES

Grade 1 : Chevalier de la quatrième dimension
Grade 2 : Capitaine du sablier infernal
Grade 3 : Baron du temps

BLÂMES

- 1-2 : *mode rétro*. Les vêtements du démon se modifient lentement pour prendre le style d'une autre époque (toujours la même) : gaulois, romain, médiéval, victorien, etc. Le changement est total en une demi-heure.
3-4 : *douleur temporelle*. Les torsions temporelles (i.e. les paradoxes en puissance) infligent de vives douleurs au personnage, équivalentes à une blessure légère insoignable, mais qui peut s'aggraver si le démon ne fait rien pour la réparer.
5-6 : *lapin blanc*. Le démon perd 3d6 PP s'il arrive en retard à un rendez-vous.

INTERVENTION

Le prince de l'éternité ne possède qu'un pouvoir offensif, mais il est universellement redouté (Projection temporelle).

TALENTS

Acrobatie 6, Aïssance sociale 9, Athlétisme 6, Baratin 11, Corps à corps 8, Culture générale 9 (histoire 12), Défense 10, Discrétion 8, Discussion 12, Enquête 12+, Fouille 9+, Intimidation 8, Intrusion 5, Métier : horloger 12, Savoir occulte 12, Séduction 9, Sixième sens 12+, Torture 9

POUVOIRS

Déplacement temporel 12, Détection du futur proche 10, Étouffement 6, Invisibilité 6, Lire les pensées 8, Malédiction : « vieillissement » 10, Projection temporelle 13 (peut choisir la date d'arrivée, dans le passé ou l'avenir), Psychométrie 6, Télépathe 6, Téléportation 10, Vitesse 7, Voix impérieuse 6.

COMBAT

103 PP, 12 PF, BL 7/BG 14/BF 21/MS 28

CHAPITRE QUATRE

M A L P H A I S

PRINCE DE LA DISCORDE

Fo	Ag	Pc	Vo	Pr	Foi
4	5	6	7	8	7

RÉCUPÉRATION

triplée lorsque le personnage est proche d'un combat sans se battre lui-même

PROMOTION

+1 PA par conflit d'importance provoqué (plus en cas de guerre)

FACTEUR D'INVOCATION

Incroyable

FACTEUR DE COMMUNICATION

3

GRADES

Grade 1 : Chevalier de l'embrouille
Grade 2 : Capitaine de la mauvaise foi
Grade 3 : Baron de la mesquinerie

BLÂMES

1-2 : *cristallisation*. Comme pour Francis.
3-4 : *mondain*. Comme pour Janus.
5-6 : *psychologie inversée*. Lorsque le démon demande ou reçoit de l'aide (de ses coéquipiers, de sa hiérarchie ou d'inconnus), il perd aussitôt 2d6 PP.

INTERVENTION

Malphas ne participe pas directement aux conflits lorsqu'on l'invoque, mais il sème la zizanie dans le camp adverse (Lire les pensées, Discorde).

TALENTS

Acrobatie 6+, Aisance sociale 13, Athlétisme 6, Baratin 13+, Corps à corps 9, Culture générale 7 (politique 11), Défense 9, Discrétion 6+, Discussion 12+, Enquête 12, Fouille 9, Informatique 11, Intimidation 12, Intrusion 7, Jeu 7, Savoir criminel 8, Savoir d'espion 9, Séduction 12, Sixième sens 7+, Torture 9

POUVOIRS

Détection des ennemis 4, Détection du futur proche 6, Détection du mensonge 9, Discorde 12+, Domination 6, Illusions 11, Invisibilité 9, Lire les pensées 9, Non-détection 9, Polymorphisme 9, Télépathie 6

COMBAT

95 PP, 11 PF, BL 7/BG 14/BF 21/MS 28

M A I L T H U S

PRINCE DES MALADIES

Fo	Ag	Pc	Vo	Pr	Foi
5	6	6	8	4	7+

RÉCUPÉRATION

Doublée dans un charnier ou un foyer d'infection

PROMOTION

+1 PA par cinquante humains tués par maladie

FACTEUR D'INVOCATION

Légendaire

FACTEUR DE COMMUNICATION

1

GRADES

Grade 1 : Chevalier des épidémies
Grade 2 : Capitaine de la garde morbide
Grade 3 : Baron de la lente décrépitude

BLÂMES

1-2 : *porter malsain*. Le démon ne récupère plus aucun PP s'il n'est pas exposé à un vecteur d'infection (dont il n'est pas à l'origine).
3-4 : *allegique*. Les médicaments ont un effet négatif sur le démon.

Une aspirine lui donne mal à la tête, un pansement ralentit sa cicatrisation, la morphine le plonge dans d'atroces souffrances et ainsi de suite. Rien que d'entrer dans un hôpital, il subit une blessure légère. Oh, et le chlore des piscines lui donne des boutons.

5-6 : *fiévreux*. Le démon subit une forte fièvre qui sape son endurance : son niveau de Force et son total maximum de PF sont divisés par deux.

INTERVENTION

Ses maladies ayant des effets à trop long terme pour un simple combat, Malphas se contente de paralyser ses ennemis avant de les égorger. Il utilise alors Infection sur les cadavres.

TALENTS

Acrobatie 7, Aisance sociale 6, Athlétisme 8+, Baratin 8, Combat 9 (couteaux 11), Corps à corps 9, Défense 10+, Discrétion 6, Discussion 9, Enquête 8+, Fouille 6, Informatique 7, Intimidation 10, Intrusion 7, Médecine 12+, Savoir criminel 9 (trafic d'organes 11), Séduction 6, Sixième sens 7, Technique 8, Torture 11

POUVOIRS

Détection des ennemis 6, Infection 12+, Invisibilité 6, Lire les pensées 6, Maladie 12+, Malédiction : « maladie » 10, Membre exotique (ongles d'acier), Paralysie 9, Peur 6, Poison 6, Télépathie 6, Téléportation 6, Ténèbres sataniques 10

COMBAT

96 PP, 13 PF, BL 8/BG 16/BF 24/MS 32 ; dague maudite ancienne (précision +6, puissance +6)

M A M M O I L

PRINCE DE LA CUPIDITÉ

Fo	Ag	Pc	Vo	Pr	Foi
4	5	6	7+	7+	7+

RÉCUPÉRATION

Doublée dans le siège social d'une grosse entreprise ou à la bourse

PROMOTION

+1 PA lors d'une grosse rentrée d'argent

FACTEUR D'INVOCATION

Difficile

FACTEUR DE COMMUNICATION

4

GRADES

Grade 1 : Chevalier du pourboire
Grade 2 : Capitaine des pots-de-vin
Grade 3 : Baron de la corruption

BLÂMES

1-2 : *puissance indexée*. Le démon ne récupère plus de PP que si le CAC 40 est actuellement en hausse. Si vous n'avez pas LCI pour connaître la tendance en direct, lancez un dé chaque heure de jeu.

3-4 : *anare*. Le démon perd 2d6 PP chaque fois qu'il donne quelque chose sans contrepartie. Cela comprend évidemment les objets de valeurs, mais aussi ce qu'il perçoit comme

LA HIÉRARCHIE

un service (par exemple, il doit demander une prime à ses coéquipiers avant de participer à un combat).

5-6 : *mondain*. Comme Janus.

INTERVENTION

Comme Marc de la youyou power force, Mammon n'est pas spécialement adapté aux champs de bataille. Il utilisera Charme pour calmer ses agresseurs.

TALENTS

Acrobatie 6+, Aisance sociale 12, Athlétisme 6, Baratin 12+, Corps à corps 8+, Culture générale 6 (finances 12), Défense 8+, Discrétion 6+, Discussion 11+, Enquête 11+, Fouille 7, Informatique 10, Intimidation 9, Jeu 7, Savoir criminel 8 (criminalité en col blanc 12), Savoir d'espion 8 (espionnage financier 12), Séduction 11, Torture 3

POUVOIRS

Absorption de volonté 10, Champ de force 7, Charme 10, Corps digital, Corruption 12+, Déguisement superficiel 6, Détection des ennemis 4, Détection du futur proche 6, Détection du mensonge 10, Esprits multiples 6, Lire les pensées 10, Télépathie 6

COMBAT

96 PP, 11 PF, BL 7/BG 14/BF 21/MS 28

M O R A L X

PRINCE DES DONNS ARTISTIQUES

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
3+	4	7	6	7+	7

RÉCUPÉRATION

Doublee dans un atelier d'artiste

PROMOTION

+1 PA par cinquante œuvres d'art créées ou inspirées par le personnage

FACTEUR D'INVOCATION

Incrovable

FACTEUR DE COMMUNICATION

2

GRADES

Grade 1 : Chevalier de l'imagination morbide
Grade 2 : Capitaine de l'inspiration ultime
Grade 3 : Baron du génie démoniaque

BLÂMES

1-2 : *riméur*. Le démon s'exprime uniquement par des poèmes, des alexandrins si possible. (Le joueur doit essayer de faire des rimes en parlant.)

3-4 : *muse*. Le démon ne récupère plus de PP de façon habituelle. Il récupère entre 1d6 et 3d6 PP par œuvre qu'il crée ou qu'il inspire.

5-6 : *panne d'inspiration*. Le démon perd toute créativité. Il doit réussir un test Incroyable de Foi pour utiliser un pouvoir spirituel (y compris d'Œuvre d'art).

INTERVENTION

Morax ne possède pas beaucoup de pouvoirs utilisables directement. Il se défend avec Charme et attaque avec Malédiction : « folie ».

TALENTS

Acrobatie 6, Aisance sociale 11+, Art 12+, Athlétisme 5+, Baratin 11+, Contorsionnisme 8, Corps à corps 8, Culture générale 5 (histoire de l'art 9), Défense 8, Discrétion 6, Discussion 9, Enquête 6+, Fouille 9+, *Kama sutra* 8, Prestidigitation 6, Savoir criminel 4 (trafic d'art 11), Savoir occulte 6 (art magique 11), Séduction 11, Sixième sens 6

POUVOIRS

Absorption de force 5*, Absorption de présence 5*, Absorption de volonté 5*, Cauchemar 5*, Charme 10, Détection des créatures

invisibles 6, Détection du futur proche 4, Domination 5*, Douleur 5*, Illusions 5*, Lire les pensées 6, Maladie 5*, Malédiction : « folie » 10, Malédiction : « laideur » 5*, Malédiction : « maladie » 5*, Malédiction : « stérilité » 5*, Malédiction : « vieillissement » 5*, Œuvre d'art, Paralysie 5*, Peur 5*, Poison 5*, Télépathie 6
* À travers une Œuvre d'art uniquement.

COMBAT

94 PP, 9 PF, BL 6/BG 13/BF 19/MS 26

N I S R O C H

PRINCE DES DROGUES

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
5	6	5+	7+	6+	7

RÉCUPÉRATION

Doublee lorsque le personnage est sous l'effet d'une drogue

PROMOTION

+1 PA par cinquante humains rendus accros

FACTEUR D'INVOCATION

Difficile

FACTEUR DE COMMUNICATION

4

GRADES

Grade 1 : Chevalier du joint
Grade 2 : Capitaine des junkies
Grade 3 : Baron des dealers

BLÂMES

1-2 : *en manque*. Le démon présente constamment des symptômes de manque. Il est hagard, tremblant et affaibli (voir la description du pouvoir Accoutumance). En fait, il est accro à une substance (généralement innocente, comme le thon en boîte), mais il ignore laquelle.

3-4 : *accro aux accros*. Le démon est accro au plaisir qu'il reçoit lorsqu'il utilise son pouvoir Accoutumance. S'il ne l'utilise pas avec succès au moins une fois par jour, il subit les symptômes du manque (voir le pouvoir).

5-6 : *retours d'acier*. Lorsque le démon obtient un échec spécial ou critique, il subit une hallucination qui le coupe temporairement de la réalité (pendant 1d6 rounds dans le cas d'un échec spécial, ou 1d6 minutes pour un échec critique).

INTERVENTION

Le prince des drogues attaque rarement bille en tête. Il préfère tirer depuis une cachette et se téléporter régulièrement.

TALENTS

Acrobatie 9, Aisance sociale 11+, Athlétisme 8+, Baratin 11+, Conduite 9, Corps à corps 9, Défense 10+, Discrétion 10, Discussion 10, Enquête 9+, Fouille 8+, Intimidation 11, Intrusion 7, Jeu 8, Pickpocket 9, Savoir criminel 9 (trafic de drogue 12), Séduction 9, Survie 7 (milieu urbain 11), Tir 7 (armes de poing 12+)

POUVOIRS

Accoutumance 13, Absorption de volonté 10, Cauchemar 4, Charme 10, Détection des ennemis 4, Détection du futur proche 6, Détection du mensonge 4, Douleur 6, Illusions 6, Invisibilité 6, Lire les pensées 6, Membre exotique (ergots), Paralysie 6, Télépathie 4, Téléportation 6

COMBAT

95 PP, 12 PF, BL 8/BG 16/BF 24/MS 32 ; petit calibre maudit ancien (précision +4, puissance +9 ; pénétration importante, portée moyenne)

CHAPITRE QUATRE



N O G

PRINCE DE LA PARESSE

Fo	Ag	Pc	Vo	Pr	Foi
4	4	5	8	5	9

RÉCUPÉRATION

Triplée lorsque le personnage dort

PROMOTION

+1 PA lorsque le personnage ne fait rien du tout (ni combat, ni utilisation de pouvoir) pendant une mission

FACTEUR D'INVOCATION

Légitimaire

FACTEUR DE COMMUNICATION

0

GRADES

Grade 1 : Chevalier des bâillements
Grade 2 : Capitaine de la glande
Grade 3 : Baron de l'A.N.P.E

BLÂMES

1-2 : *somnambule*. Le démon dort 24 heures sur 24. Il fait ses missions en étant *somnambule*, ce qui lui inflige un malus de -4 colonnes à toutes ses actions.
3-4 : *grosse fatigue*. Le total de PF maximal du démon descend à 1.
5-6 : *oreiller maudit*. Dès que le personnage ouvre un placard, un sac, une boîte à gants (et ainsi de suite), il y trouve un gros oreiller en plumes.

INTERVENTION

Le prince de la paresse est très doué pour arrêter un combat (Glandage, Sommeil), mais pas tellement pour y participer.

TALENTS

Acrobatie 5, Aisance sociale 8+, Athlétisme 5, Baratin 8+, Corps à corps 8, Défense 8, Discrétion 8, Discussion 12, Enquête 7+, Fouille 5+, Intimidation 8, *Kama sutra* 9, Savoir occulte 11, Séduction 8+, Sixième sens 10+

POUVOIRS

Absorption de force 8, Absorption de volonté 8, Cauchemar 8, Détection du bien 4, Glandage 12+, Invisibilité 9, Lire les pensées 6, Malédiction : « folie » 9, Perturbation de pouvoir 12, Rêve 8, Sommeil 12+, Télépathie 6

COMBAT

103 PP, 12 PF, BL 7/BG 14/BF 21/MS 28

N Y B B A I S

PRINCE DES MÉDIAS

Fo	Ag	Pc	Vo	Pr	Foi
4	4	4+	7	8+	7

RÉCUPÉRATION

Doublee lorsque le personnage regarde la télévision ou écoute la radio
Triplée lorsque le personnage passe à la télévision ou à la radio

PROMOTION

+1 PA par mode lancée par le personnage et qui pousse au moins mille personnes à faire des choses stupides

FACTEUR D'INVOCATION

Difficile

FACTEUR DE COMMUNICATION

4

GRADES

Grade 1 : Chevalier des divertissements de masse
Grade 2 : Capitaine des leaders d'opinion
Grade 3 : Baron de l'opium du peuple

BLÂMES

1-2 : *téléphage*. Le personnage ne récupère des PP qu'en regardant la télévision.
3-4 : *syndrome Guy Lux*. Non seulement le démon appelle toutes les femmes Simone et tous les hommes Léon, mais il les voit véritablement comme des sosies de Simone Garnier et Léon Zitrone.
5-6 : *zapping*. Le démon est incapable de poursuivre la même activité plus de 246 secondes ou minutes de suite (en secondes les activités « rapides » comme le combat, et en minutes les « lentes » comme la conduite ou les repas). Il dort normalement, mais en changeant constamment de rêve.

INTERVENTION

Le prince des médias adore monter les humains contre les anges (grâce à Message subliminal ou Voix impérieuse). S'il est attaqué, il utilisera Ténébres satanique avant de se glisser dans la foule.

TALENTS

Acrobatie 5, Aisance sociale 12+, Art 6 (vidéo 12), Athlétisme 5, Baratin 11+, Corps à corps 6, Défense 7, Discrétion 5, Discussion 12, Enquête 8+, Fouille 7, Hobby : séries télé 8, Hypnotisme 8+, Informatique 7+, Intimidation 9, Métier : producteur télé 11, Séduction 11+, Torture 8+

POUVOIRS

Absorption de volonté 5*, Cauchemar 5*, Charme 5*, Détection des créatures invisibles 4, Détection du futur proche 4, Détection du mensonge 10, Illusions 5*, Jet de flammes 5*, Lire les pensées 4, Malédiction : « folie » 5*, Malédiction : « laideur » 5*, Malédiction : « maladie » 5*, Malédiction : « stérilité » 5*, Malédiction : « vieillissement » 5*, Membre exotique (petites cornes), Message subliminal, Paralyse 5*, Peur 5*, Polymorphie 10, Sommeil 5*, Télépathie 4, Ténébres sataniques 8, Voix impérieuse 8
* À travers un Message subliminal uniquement.

COMBAT

95 PP, 11 PF, BL 7/BG 14/BF 21/MS 28

O U I K R A I

PRINCE DES AIRS

Fo	Ag	Pc	Vo	Pr	Foi
6	7	6	5	6	7

RÉCUPÉRATION

doublee dans un aéroport
Triplée à bord d'un véhicule aérien

PROMOTION

+1 PA par attentat organisé par le personnage et qui tue au moins dix humains

FACTEUR D'INVOCATION

Très difficile

FACTEUR DE COMMUNICATION

3

GRADES

Grade 1 : Chevalier des géoliers
Grade 2 : Capitaine des terroristes
Grade 3 : Baron des attentats

LA HIÉRARCHIE

BLÂMES

1-2 : *terroriste*. Le personnage ne récupère plus aucun PP de façon habituelle. Il regagne 1d6 PP par victime dans un attentat qu'il organise.

3-4 : *kamikaze*. Ouikka a personnellement installé une bombe dans l'estomac du démon. S'il se retrouve au beau milieu d'une troupe d'anges et que le prince trouve le moment opportun, il fera sauter la bombe (et le personnage avec). Ce dernier sera reçu avec les honneurs en enfer (bonus de +2 sur le test de réincarnation).

5-6 : *voyageur*. Le démon a la bougeotte. S'il passe plus de deux nuits au même endroit, il perd 1d6 PP. Après une semaine dans la même ville, il subit une blessure légère et au bout d'un mois une blessure fatale.

INTERVENTION

Ouikka préfère les embuscades et les opérations de guérilla aux attaques frontales, mais il est très doué pour les premières.

TALENTS

Acrobatie 9, Aisance sociale 7, Athlétisme 7, Baratin 10, Contorsionnisme 9+, Défense 10+, Discretion 11+, Discussion 8+, Enquête 9+, Fouille 9+, Informatique 8, Intimidation 11, Intrusion 11, Pickpocket 10+, Pilotage 11+, Prestidigitation 9+, Savoir criminel 7 (réseaux terroristes 10), Savoir d'espion 8+, Savoir militaire 6 (démolition 10), Séduction 10+, Tir 7 (armes de poing 10), Torture 7

POUVOIRS

Aura de courage 6, Champ électrique 8, Détection des créatures invisibles 10, Détection du danger 6, Disparition 13, Douleur 6, Esquive acrobatique 6, Immunité contre l'électricité, Invisibilité 10, Onde de choc 10, Téléportation 10, Vitesse 10, Vol 10

COMBAT

12 PP, 11 PF, BL 9/BG 18/BF 27/MS 36 ; gros calibre maudit suprême (précision +6, puissance +12 ; pénétration importante, portée moyenne)

S A M I G I N A

PRINCE DES VAMPIRES

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
7	5+	4	5	7+	7

RÉCUPÉRATION

Triplée dans un cercueil

PROMOTION

+1 PA par personne rendue accro à son baiser vampirique et désirant devenir un vampire elle-même (ce qui est impossible bien sûr)

FACTEUR D'INVOCATION

Incroyable

FACTEUR DE COMMUNICATION

2

GRADES

Grade 1 : Chevalier des Carpathes
Grade 2 : Capitaine de la Roumanie
Grade 3 : Baron des armées vampiriques

BLÂMES

1-2 : *superstitieux*. Le démon est sensible aux diverses limitations qui sont censées affecter les vampires : il ne peut entrer dans une maison sans qu'on l'ait invité à entrer, il est repoussé par l'ail et les croix, il brûle au soleil et meurt d'un coup de pieu dans le cœur (notons toutefois que ce dernier point est partagé par une flopée de créatures vivantes en dehors des vampires).



3-4 : *nocturne*. Le démon subit un malus de -4 colonnes à toutes ses actions de jour. Il ne récupère des PP que la nuit et dans un cercueil.

5-6 : *goût du sang*. Le démon peut boire et manger autant qu'il veut, il n'est véritablement rassasié que par le sang humain de personnes du sexe opposé. Chaque journée passée sans boire de

CHAPITRE QUATRE

SCOX

sang frais compte comme une journée passée sans boire ni manger (et le pouvoir Jeûne ne change rien à l'affaire).

INTERVENTION

Le prince des vampires est accro au sang angélique. Il est donc très doué pour la lutte (Étouffement, Baiser vampirique).

TALENTS

Acrobatie 10+, Aisance sociale 10+, Athlétisme 7+, Baratin 9+, Contorsionnisme 10+, Corps à corps 10+, Défense 10+, Discrétion 12, Discussion 8+, Enquête 6+, Fouille 6, Hypnotisme 8+, Intimidation 7+, Intrusion 9, *Kama sutra* 7, Pickpocket 10, Séduction 11+, Sixième sens 8+, Torture 6

POUVOIRS

Adhérence 4, Baiser vampirique 12+, Cauchemar 4, Charme 8, Conversion mentale 5, Corps gazeux, Détection des créatures invisibles 4, Détection des ennemis 4, Détection du danger 4, Détection du futur proche 6, Domination 9, Esquive acrobatique 6, Étouffement 6, Hurlement démoniaque 6, Invisibilité 6, Membre exotique (cros), Membre exotique (ongles d'acier), Téléportation 6, Vol 6

COMBAT

93 PP, 12 PF, BL 10/BG 20/BF 30/MS 40

SCOX

PRINCE DES ÂMES

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
4	4	5	7+	7	8+

RÉCUPÉRATION

doublée lorsque le personnage organise la prière d'au moins 20 humains

PROMOTION

+1 PA par cinquante humains qui rejoignent une secte montée par le personnage

FACTEUR D'INVOCATION

Difficile

FACTEUR DE COMMUNICATION

2

GRADES

Grade 1 : Chevalier de la possession
Grade 2 : Capitaine des armées humaines
Grade 3 : Baron de la communion démoniaque

BLÂMES

1-2 : *goumu*. Le démon ne récupère plus aucun PP de façon habituelle. Il regagne 1 PP pour chaque humain entrant dans une secte qu'il contrôle.
3-4 : *perte d'âme*. Scox a besoin d'âme et il prend la moitié de celle du personnage. Son niveau de Chance/Foi et son total de PP sont divisés par deux.
5-6 : *syndicalisme sectaire*. Comme pour Bifrons, mais pour les démons mineurs au lieu des morts-vivants.

INTERVENTION

Le prince des âmes est un spécialiste de la manipulation mentale et c'est aussi son point fort lors d'une confrontation (Charme, Lire les pensées). Il attaque les anges avec Ténèbres sataniques.

TALENTS

Acrobatie 6, Aisance sociale 11, Athlétisme 6, Baratin 12, Corps à corps 8, Défense 8, Discrétion 6, Discussion 12, Enquête 8, Fouille 6+, Hypnotisme 13, Intimidation 9, Intrusion 5, Médecine 8+, Narcolepsie 7, Savoir militaire 8+, Savoir occulte 11, Séduction 11, Sixième sens 9, Torture 9

POUVOIRS

Charme 10, Détection des créatures invisibles 10, Détection des ennemis 4, Détection du danger 4, Détection du futur proche 6, Détection du mensonge 10, Lecture d'aura 12, Lire les pensées 10, Possession 13, Télépathie 10, Ténèbres sataniques 9

COMBAT

97 PP, 11 PF, BL 7/BG 14/BF 21/MS 28

SHAYTAN

PRINCE DE LA LAIDEUR

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
7	5	5	7+	4+	7+

RÉCUPÉRATION

Doublée dans un endroit vraiment laid (genre Beaubourg)

PROMOTION

+1 PA par cinquante personnes défigurées

FACTEUR D'INVOCATION

Incroyable

FACTEUR DE COMMUNICATION

2

GRADES

Grade 1 : Chevalier du furoncle
Grade 2 : Capitaine des lépreux
Grade 3 : Baron de l'eczéma

BLÂMES

1-2 : *furoncle*. Le personnage est parsemé de furoncles et de boutons abominables sur tout le corps et le visage. En dehors des effets désagréables pour le démon lui-même, son niveau de Présence est divisé par deux.
3-4 : *nuse impure*. Le démon ne récupère plus aucun PP des façons habituelles. Il récupère de 1d6 à 3d6 PP par œuvre créée ou inspirée par lui et franchement laide et 1 PP par personne qu'il défigure.
5-6 : *immondain*. Le démon perçoit toutes les personnes ayant un niveau de Présence supérieur à 2 comme des tâches floues. Voir « mondain » de Janus.

INTERVENTION

La première action de Shaytan est presque toujours d'utiliser son pouvoir Décrépiteude. Si cela ne suffit pas à calmer les ardeurs guerrières de ses ennemis, il en choisit un sur lequel il s'acharne (avec Membre exotique et Événement) jusqu'à en faire de la bouillie (au sens figuré heureusement).

TALENTS

Acrobatie 6+, Aisance sociale 9, Art 9 (art moderne 11), Athlétisme 7+, Baratin 11+, Corps à corps 9+, Défense 10+, Discrétion 6+, Discussion 10+, Enquête 7+, Fouille 6+, Intimidation 9+, Médecine 8, Métier : promoteur immobilier 11+, Séduction 9, Survie 10, Tir 7+ (armes de guerre 9+), Torture 10

POUVOIRS

Absorption de présence 10, Armure corporelle 8, Décrépiteude 13 (affecte jusqu'à dix personnes), Détection des créatures invisibles 4, Détection des ennemis 4, Détection du futur proche 6, Détection du mensonge 4, Douleur 6, Esprit chaotique, Événement 9, Hurlement démoniaque 10, Malédiction : « laideur » 10, Malédiction : « vieillissement » 8, Membre exotique (ergots), Membre exotique (tentacules), Polymorphie 10

COMBAT

96 PP, 14 PF, BL 10/BG 20/BF 30/MS 40

LA HIÉRARCHIE

U P H I R

PRINCE DE LA POLLUTION

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
6	5+	5+	7+	5+	7

RÉCUPÉRATION

Doublee dans une décharge ou une centrale nucléaire

PROMOTION

+1 PA par contamination affectant au moins cinquante personnes

FACTEUR D'INVOCATION

Incrovable

FACTEUR DE COMMUNICATION

2

GRADES

Grade 1 : Chevalier de la Strychnine
Grade 2 : Capitaine du Pyralène
Grade 3 : Baron de la Dioxine

BLÂMES

1-2 : *anatural*. Le démon est tellement adapté à la pollution qu'il asphyxie dans un environnement sain. Plus il passe de temps à la campagne ou dans une partie propre de la ville, plus il souffre (une heure inflige une BL, une journée inflige une BG, une semaine inflige une BG et un mois une MS).

3-4 : *toxique*. Le démon est toxique pour son environnement, y compris ses camarades et son équipement. Les effets arrivent lentement mais inexorablement : le métal rouille, les plantes meurent, les êtres vivants tombent malades et ainsi de suite.

5-6 : *bio-luminescent*. Le personnage émet une légère lumière verdâtre, quasiment invisible à la lumière mais franchement perturbante de nuit.

INTERVENTION

Attaquer le prince de la pollution est toujours dangereux (Peau acide, Vengeance toxique). Il projette de l'acide contre le tout venant et utilise Perturbation de pouvoir face à un adversaire résistant.

TALENTS

Acrobatie 6+, Aisance sociale 7+, Athlétisme 9, Baratin 6+, Corps à corps 8+, Défense 10+, Discrétion 8+, Discussion 7+, Enquête 7+, Fouille 8+, Informatique 7, Intimidation 10, Intrusion 7, Médecine 8, Savoir criminel 7 (pollution industrielle 9), Savoir militaire 6 (stratégie 9), Science 8 (chimie 12), Séduction 6+, Tir 6+ (armes automatiques 9+)

POUVOIRS

Champ de force 8, Corps gazeux, Corps liquide, Détection des créatures invisibles 4, Détection des ennemis 4, Détection du futur proche 6, Détection du mensonge 4, Douleur 6, Événement 6, Immunité contre l'acide, Jet d'acide 11, Malédiction : « vieillissement » 6, Membre exotique (dard), Membre exotique (grandes cornes), Peau acide 9, Perturbation de pouvoir 10, Ténèbres sataniques 9, Vengeance toxique 12+

COMBAT

95 PP, 13 PF, BL 9/BG 18/BF 27/MS 36

V A L E F O R

PRINCE DES VOLEURS

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
5	9	7+	7	7+	7

RÉCUPÉRATION

doublee lorsque le personnage est entouré de richesses (au moins cent mille euros)

PROMOTION

+1 PA par casse réussie avec brio malgré des conditions difficiles

FACTEUR D'INVOCATION

Très difficile

FACTEUR DE COMMUNICATION

2

GRADES

Grade 1 : Chevalier des larcins
Grade 2 : Capitaine des brigands
Grade 3 : Baron du crime parfait

BLÂMES

1-2 : *prodige*. Comme pour Janus.

3-4 : *misérable*. Comme pour Janus.

5-6 : *borsalino*. Le démon porte en permanence un borsalino noir sur la tête. Il peut le soulever pour saluer, mais il est incapable de le retirer plus longuement, y compris pour prendre une douche.

INTERVENTION

Les pouvoirs de Valefor ne sont pas orientés vers le combat mais la discrétion. Il utilise un pistolet semi-automatique assez classe s'il est obligé de se battre.

TALENTS

Acrobatie 12, Aisance sociale 10, Art 9, Athlétisme 10, Baratin 12+, Contorsionnisme 11, Culture générale 7, Défense 12, Discrétion 13, Discussion 8, Enquête 8, Fouille 12, Intrusion 13, Langue (argot de voleurs, langue des signes), Pickpocket 13, Prestidigitation 11, Savoir criminel 10, Savoir d'espion 8, Séduction 11+, Sixième sens 10, Survie 11, Technique 8, Tir 8 (armes de poing 10)

POUVOIRS

Aura de confusion 7, Aura d'inattention 10, Charme 6, Corps gazeux, Dégagement superficiel 11, Déphasage 8, Détection des créatures invisibles 5, Détection du danger 5, Détection du bien 5, Esquive acrobatique 10, Invisibilité 9, Obscurité 11, Ouverture 11, Téléportation 7, Vitesse 4

COMBAT

100 PP, 12 PF, BL 9/BG 18/BF 27/MS 36 ; petit calibre maudrit (précision +3, puissance +9 ; pénétration importante, portée moyenne)

V A I P U L A

PRINCE DE LA TECHNOLOGIE

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
4	4	6+	7	4	7+

RÉCUPÉRATION

Doublee dans un laboratoire ou un centre de recherche

PROMOTION

+1 PA par gadget inventé et innovant

FACTEUR D'INVOCATION

Très difficile

FACTEUR DE COMMUNICATION

2

GRADES

Grade 1 : Chevalier du moteur à explosion
Grade 2 : Capitaine du béton armé
Grade 3 : Baron de cyanure

CHAPITRE QUATRE

V E I P H A R

BLÂMES

1-2 : *nat de laboratoire*. Le démon n'est à l'aise que dans un laboratoire. Dès qu'il en sort, sa Présence est divisée par deux et il se sent aussi malheureux et déplacé qu'une méduse dans un haut fourneau.

3-4 : *cyborg*. Comme pour Jean.

5-6 : *interférences*. Le personnage émet des ondes diverses qui perturbent les appareils électroniques, principalement les télévisions, les radios et les téléphones portables (qui sont globalement inutilisables), mais aussi les ordinateurs, et les voitures (une chance sur deux de mal fonctionner).

INTERVENTION

Le prince de la technologie n'aime pas se battre et la plupart de ses pouvoirs sont défensifs. Il n'utilisera Trait d'énergie que s'il est sûr de ne rien craindre personnellement et que le serviteur qu'il a invoqué mérite véritablement son aide.

TALENTS

Acrobatie 6, Aisance sociale 5, Athlétisme 6, Baratin 7, Corps à corps 6, Défense 6, Discrétion 6, Discussion 11+, Enquête 10+, Fouille 9, Informatique 12, Médecine 9, Savoir criminel 5 (espionnage industriel 10), Science 11, Séduction 6, Technique 13

POUVOIRS

Champ de force 10, Champ magnétique 8, Corps digital, Détection des créatures invisibles 7, Détection des ennemis 4, Détection du futur proche 7, Détection du mensonge 4, Douleur 6, Esprit chaotique, Esprits multiples 10, Invention 12, Membre exotique (griffes), Poltergeist 12+, Télékinésie 10, Trait d'énergie 10.

COMBAT

95 PP, 11 PF, BL 7/BG 14/BF 21/MS 28

V E I P H A R

PRINCE DES OCÉANS

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
7	5	6+	6	5	7+

RÉCUPÉRATION

Doublée lorsque le personnage est dans un fleuve ou dans la mer

PROMOTION

+1 PA par accident maritime provoquant la mort d'au moins une personne

FACTEUR D'INVOCATION

Légendaire

FACTEUR DE COMMUNICATION

2

GRADES

Grade 1 : Chevalier des mers

Grade 2 : Capitaine des légions aquatiques

Grade 3 : Baron du royaume au-delà du miroir

BLÂMES

1-2 : *déshydratation*. Chaque heure que le démon passe en dehors de l'eau lui inflige une blessure légère. Il ne récupère plus de PP qu'une fois submergé dans l'eau (eau de mer, eau douce, eau du robinet).

3-4 : *branchies*. Des branchies assez voyantes apparaissent sur le cou du démon. Ses yeux deviennent globuleux et sa peau légèrement écailleuse. Il siffle constamment un air de Schubert pour débauter au piano.

5-6 : *bébé phoque*. Un jeune phoque est confié au personnage. Celui-ci le suit partout dans ses aventures en faisant « oink-oink ». Si jamais le démon tue son phoque, ce qui va sans doute arriver rapidement vu son fort potentiel d'exaspération, un autre animal identique le remplace dans l'heure.

INTERVENTION

Dans son domaine, le prince des océans prend une forme monstrueuse pour effrayer ses ennemis (Forme de combat, Membre exotique, Poison et éventuellement Hurlerment démoniaque). Sur terre, il préfère combattre à l'aide de son trident et réserve Vie subaquatique aux adversaires trop dangereux.

TALENTS

Acrobate 8+, Aisance sociale 10, Athlétisme 9+, Baratin 6+, Combat 6+ (trident 10+), Corps à corps 9+, Défense 10, Discrétion 8+, Discussion 8, Enquête 7+, Fouille 9, Intimidation 10+, Langage animal 7, Navigation 11, Savoir militaire 5 (tactique 7), Science 5 (océanographie 12), Séduction 9+, Survie 8 (océans 12).

POUVOIRS

Armure corporelle 6, Boomerang 6, Contrôle des animaux 9, Corps liquide, Décharge électrique 9, Détection du bien 4, Détection du danger 4, Forme de combat 10, Hurlerment démoniaque 8, Invisibilité 6, Membre exotique (griffes), Membre exotique (queue blindée), Poison 10, Télépathie 4, Vie subaquatique 11+, Vitesse 5.

COMBAT

94 PP, 13 PF, BL 10/BG 20/BF 30/MS 40 ; trident maudit ancien (précision +5, puissance +7 ; adapté à la charge)





ANNEXES

INS/MV, AVANT TOUT UN JEU D'AMBIANCE

Dans « ambiance », il y a « bambi ». Sauf qu'il manque un b.

« C'est un peu comme dans le monde réel, sauf que tu joues un ange ou un démon. »

INS/MV tout entier repose sur cette simple idée. Tous les éléments du jeu – les règles, le background, les personnages, les scénarios – sont là pour vous aider à incarner des anges ou des démons dans un monde un peu comme le nôtre sans trop vous prendre la tête, et pour faire en sorte que ce soit une expérience (plutôt) amusante. Mais si vous n'êtes pas familier avec l'ensemble de ces éléments, il est peut-être bon d'évoquer quelques principes de base.

LES ANGES ET LES DEMONS SONT DES ETRES D'EXCEPTION

Comparez leurs caractéristiques à celles d'un humain. Y-a pas photo. Un ange ou un démon (bon, c'est la dernière fois que j'écris « ou un démon ». Rajoutez-le quand ça vous semble approprié), même s'il a une apparence humaine, est en général mieux bâti, plus souple, plus séduisant et plus alerte. Bien sûr, certains profitent de l'apparence de leur corps d'accueil pour créer un effet de surprise (un nabot avec 5 en Force, par exemple) mais, en général, ils ont la classe. Souvenez-vous qu'au-delà de 3+, vos caractéristiques vous donnent des pouvoirs paranormaux. Plutôt que d'essayer de faire des personnages qui seraient juste bons en tout, créez des personnages exceptionnels dans quelques domaines et complémentaires au sein du groupe. Une caractéristique ou un talent à 5 font sortir votre personnage du lot.

Un ange (ou un violon) se distingue également de la population en ce qu'il est détaché du monde des mortels. Une fois incarné, il rompt souvent petit à petit les liens qui existent encore avec les mortels qui connaissent son corps et se préoccupe souvent plus des démons (ou des granges) que des humains. Un ange apprend à ressembler à un humain « sur le tas ». Vous pouvez donc vous permettre d'être un peu extravagant. Les coutumes humaines sont si variées, complexes et changeantes que vous avez des excuses.

ILS MENENT UNE GUERRE SECRETE

C'est la raison pour laquelle il est rare – mais pas impossible – de voir des combats d'anges et de démons en plein jour dans les rues de votre ville préférée. La discrétion est de mise car l'enjeu n'est pas la destruction mais le contrôle des populations humaines. Dieu seul sait ce qui passerait si l'existence des créatures célestes et infernales était connue de tous (et il ne pipe mot à ce sujet).

Les anges ont de nombreux outils pour préserver ce secret. Ils peuvent se reconnaître entre eux – et confirmer leur nature – grâce à leur aura angélique et communiquer sans être compris à l'aide de leur langage. Ceci simplifie grandement tous les problèmes qu'ont les espions pour savoir si un type « en est » comme eux (même s'il est possible, comme dans le cas des anges de Mathias, de mentir sur sa nature exacte). De plus, contrairement à des espions, ils peuvent avoir l'assurance que leurs ordres sont légitimes (« message officiel » de Didier et Bailberith). C'est d'ailleurs la manière la plus aisée de délivrer un ordre de mission si un archange ne veut pas se déplacer lui-même.

Leurs armes et armures magiques apparaissent et disparaissent à volonté. De plus, ces objets disparaissent avec le corps de leur propriétaire si celui-ci vient à mourir. Beaucoup de pouvoirs peuvent être utilisés sans laisser de traces détectables par le commun des mortels, ou pouvant plus ou moins être camouflées (« Mmm, sûrement un gigantesque court-circuit... »). Les anges et les démons font de leur mieux pour rester discrets – jusqu'à ce que cela mette en péril le succès de leur mission – car ils savent que leurs supérieurs n'aiment pas la publicité.

Enfin, si tout cela échoue, les forces du Bien ont infiltré et parfois contrôlent la police, la justice et les médias. Cela ne veut pas dire que les anges n'ont rien à craindre des institutions humaines et se promènent sur Terre en terrain conquis, mais qu'il est possible d'étouffer ou de maquiller une affaire avant qu'elle ne s'ébruite trop. Les hiérarchies préféreraient cependant mettre hors circuit ceux qui font trop de vagues sans fournir de résultats probants.

POUR COMMENCER, SUIVEZ LES RAILS

D'accord mais quelles sont les choses auxquelles croit un ange et qui influent sur sa façon d'agir ? S'il existe des rebelles dans les deux camps, la plupart des anges et des démons vivent dans l'orthodoxie. Ils obéissent aux ordres de leurs supérieurs sans les questionner, ni questionner leurs motifs car chacun œuvre pour la victoire de son camp. Ils suivent les préceptes du Bien (ou du Mal) et sont loyaux à leur cause. Ils n'agissent pas sous la contrainte mais par conviction, sinon ils n'auraient probablement pas atteint ce statut.

Ils respectent les vus de leurs supérieurs (dans la description des archanges et des princes-démons) et essaient de suivre leur exemple et ceux de leurs alliés. Au pire, ils ont quelques querelles avec les serveurs des supérieurs notés comme « hostiles » au leur, mais jamais au point de mettre en danger la réussite de leur mission sur Terre. Le degré de conviction, du bon soldat sachant apprécier les circonstances au fanatique intransigent, est laissé à l'appréciation de chaque joueur.

Si malgré tout les joueurs ont des doutes, les supérieurs sont là pour les remettre dans le droit chemin. Un archange ou un prince-démon n'a pas trop de problèmes à s'adresser directement à un ange ou à un démon de bas rang, même en dehors d'une invocation. Il y en a toujours un ou deux qui ont un intérêt dans une mission confiée aux personnages et ils peuvent se rappeler à leur bon souvenir. La hiérarchie n'est pas (seulement) une abstraction bureaucratique. Elle est incarnée par les supérieurs, leurs désirs et leurs humeurs.

INS/MV COMBINE LE FANTASTIQUE ET LE QUOTIDIEN

Les anges ressemblent à des humains mais c'est le décalage entre leur réalité et celle des humains qui rend ce jeu intéressant. Les anges et les démons ne contrôlent pas tout mais tout est un bon prétexte pour une histoire. Que se passe-t-il dans les entrepôts des *Restos du Foie* ? Pourquoi la télé-réalité est-elle si populaire ? Toutes les révoltes dans les pays du tiers monde sont-elles uniquement dues à des causes économiques et sociales ? Qui profite d'un État policier ou de la criminalisation de la prostitution ? Et Pope Star, invention angélique ou démoniaque ?

Derrière chaque information ou fait divers peut se cacher un plan des forces du Bien ou du Mal. Ce peut être un simple dossier en cours d'un prince-démon ou une partie visible d'un plan angélique séculaire. Parlez à la bonne personne, tournez au coin de la rue, franchissez la porte cachée et vous vous retrouvez au centre d'un cérémonial satanique ou à la poursuite d'un ennemi difforme.

Vos personnages vivent sur la frontière entre le banal et l'extraordinaire. Pour accomplir leur mission, ils doivent prendre garde à ne verser ni dans l'un ni dans l'autre et toujours se souvenir que la réalité a au moins deux faces.

INS/MV EST IRREVERENCEUX

Si vous avez le moindre doute, relisez les nouvelles, les pouvoirs, les descriptions de supérieurs, les scénarios... Ce jeu n'est pas un commentaire théologique ou un jugement sur les religions. Il ne vous demande pas de trouver ou de renier votre foi pour l'apprécier. En fait, ce jeu n'a rien à voir avec la religion. C'est juste que les textes religieux fourmillent d'idées et sont parmi les meilleurs ouvrages décrivant les travers de notre monde. INS/MV n'est pas une allégorie. C'est un jeu qui parle d'anges et de démons qui se mettent sur la gueule pour augmenter leur contrôle de la race humaine. La hiérarchie divine est fascinante et les démons seraient bien à leur place à un sommet de Davos défendant l'ultra-capitalisme de l'âme.

Votre plaisir à jouer n'en sera que plus grand si vous lîchez les pincettes et forcez ce trait (Quelles mesures extrêmes pourrait prendre Dominique pour s'assurer de la loyauté d'un groupe d'anges ? Est-ce que Malphas et Nybbas peuvent aller encore plus loin dans leur entreprise de lobotomie ? Et l'usine à morts-vivants de Bifrons dans les Marches, à quoi elle ressemble ?) Et n'oubliez pas les humains. Il n'est sans doute pas nécessaire de faire de longues recherches pour deviner ce qui passe par la tête d'un membre d'une section lourde des soldats de Dieu. Une fois sous allégeance, les humains adoptent les comportements les plus extrêmes pour plaire à leur camp. Quant aux autres, il faut les convertir.

Tout cela pour dire qu'INS/MV ne se sert de la religion que comme décor pour un jeu fun qui pousse à ses limites la logique blanc/noir, saint/pécheur du christianisme. Ça aurait probablement été moins drôle s'il n'était pas basé sur la Bible mais sur le Code Civil.

C'EST BIEN DE SE TROMPER (DE TEMPS EN TEMPS)

INS/MV est conçu pour qu'on puisse se mettre en selle rapidement, quitte à approfondir son personnage ou enrichir son style de jeu ultérieurement. Cela veut dire que les joueurs vont apprendre les règles, leurs pouvoirs et le monde en jouant. Et donc ils vont faire des erreurs. Dans ce cas, vous pouvez voir la hiérarchie angélique ou démoniaque comme des professeurs sévères mais justes ou, parfois, juste sévères. Les limitations sont là pour encourager l'apprentissage par essai et erreur. Les personnages qui en reçoivent trop peuvent devenir injouables mais, avant cela, ils disposent d'un laps de temps important pour s'en rendre compte. De plus, cela donne une excellente excuse pour accomplir une mission dans laquelle ils doivent racheter leurs erreurs afin de se voir enlever leurs limitations.

Styles de jeu

Il y a, en gros, trois façons de jouer à INS/MV, trois styles de jeu. Il ne sont pas incompatibles et la plupart des groupes passent naturellement d'un style à un autre. Je vais pourtant les détailler si d'aventure vous pensiez qu'INS/MV est un jeu monolithique que vous ne pouvez pas adapter à vos envies. (Je ne parlerai pas ici de la possibilité de modifier les règles. Jouez comme vous le voulez tant que vous vous amusez.) Ces trois styles sont comparables à un épisode d'une série, à un film et à une trilogie.

Épisode

Ce style de jeu est certainement le plus populaire. Chaque partie peut être assimilée à un épisode de votre série préférée. Dans une série, le monde ne change pas beaucoup d'un épisode à l'autre. Les histoires sont simples, centrées sur des prises de décision des personnages mis face à une menace claire et il y a en général un retournement de situation où l'on apprend que tout n'était pas comme on le croyait. C'est l'action qui prime. Il y a rarement de dilemme moral car les personnages sont presque caricaturaux et, s'ils font des choix, ce n'est le plus souvent que pour renforcer les traits de personnalité que l'on connaît.

Pour INS/MV, c'est la routine. Les personnages reçoivent une mission d'un de leurs supérieurs. Elle est juste trop difficile pour eux et ils vont devoir se montrer malins, déterminés ou chanceux pour l'accomplir. Les anges vont probablement essayer de déjouer les plans de démons qui influent sur le monde des humains d'une façon que la hiérarchie n'apprécie pas. On ne leur a pas tout dit mais on ne leur dit jamais tout. Il faudra faire raisonnablement attention à ne pas foutrer trop le bordel. Les supérieurs ne s'attendent pas à une brillante réussite de la part des personnages, juste à ce qu'ils fassent le boulot. Ce sont de simples pierres dans l'édifice divin et, si elles se cassent, on tapera un peu dessus et on les remplacera.

Les joueurs ont les coudées franches dans ce style de jeu car leurs actions n'ont pas trop de conséquences — sauf pour eux-mêmes. La hiérarchie est une machine aux desseins impénétrables et les supérieurs que les personnages rencontreront sont des caricatures d'eux-mêmes (du moins c'est ce qu'il semble, ils ne finissent pas avec le menu fretin). Ils sont prompts à distribuer de l'aide, des récompenses et des punitions mais à leur manière (si on invoque Michel dans un combat, il ne faut peut-être pas s'attendre à faire des prisonniers). Ce style convenant particulièrement aux premières parties, la vie des personnages est souvent bon marché et une erreur peut être fatale. Le monde est en noir et blanc et vous, vous faites partie des armées du blanc (ou du noir, vérifiez). Ne faites pas dans le détail.

Le scénario d'un épisode repose sur une idée simple (avant le retournement de situation, s'il y en a un) : un démon fait quelque chose dans son domaine et il faut l'en empêcher (un démon d'Haagenti n'est pas d'accord avec les critiques du dernier guide gastronomique...), un supérieur a besoin de faire quelque chose dans son domaine (Valefor engage les personnages pour commettre un casse) ou il se passe un truc qui ne devrait pas si on suivait les règles (un démon s'incarne dans un corps occupé par un ange au moment de sa mort ; au début, ses collègues ne remarquent rien...).

Il est également possible d'avoir un « épisode thématique » qui, plutôt que de se baser sur une histoire classique, explore un des aspects du monde en impliquant directement les joueurs. Ce genre d'épisode peut être pris comme une pause comique ou même servir de tremplin à un film ou une trilogie. Par exemple, Dominique demande aux anges de faire un rapport sur les activités de Jean pendant un de ses séjours sur Terre... Version classique : Jean veut tester discrètement une nouvelle arme ; version comique : Jean fait une simple tournée d'inspection et les anges se font remarquer. Ils doivent trouver une excuse à leur comportement sans trahir Dominique ; version tremplin : Dominique a de sérieux doutes sur les motifs de Jean et lui a tendu un piège pour le confondre.

Film

Je parle ici d'un bon film d'action ou un thriller. Alors que le but d'un épisode est de raconter une histoire avec des personnages bien définis, celui d'un film est de leur donner une opportunité de changer. Dans un film, le héros est souvent forcé d'affronter un danger (par ce que c'est une affaire d'honneur, parce que c'est son job, parce qu'il est poursuivi ou manipulé, parce que sinon il ou tout le monde va mourir, etc.) qui le dépasse. Il ne pourra vaincre qu'en dépassant ses limites ou en se remettant en question. À la fin, il ne sera de toute façon plus le même (très rarement, le but du film sera de montrer que le personnage ne change pas). Dans le scénario d'un film, il y a une montée en puissance ponctuée par au moins deux retournements de situation ou échecs partiels avant le grand final (Damné ! Pecos Bill a encore réussi à nous échapper. Il doit avoir rejoint sa bande dans la vieille mine. C'est foutu !).

Pour INS/MV, un film est une histoire qui peut prendre plusieurs parties. Chaque partie révèle un des aspects de la menace et la rend de plus en plus oppressante et imminente. Il peut aussi s'agir d'un problème qui devient de plus en plus complexe. Les joueurs passent leur temps à fournir leurs armes et à accumuler les informations en prévision de l'inéluctable confrontation finale. La force brute ne suffit pas. Ce qui prime, c'est le plan.

Ce style de jeu est moins « déliant » que le précédent car cette fois, les erreurs peuvent avoir de graves conséquences (le méchant gagne, tout le monde meurt). La hiérarchie n'est plus un appareil incompréhensible mais peut devenir une ressource (aide des serviteurs de Dieu, invocation d'un supérieur dans une situation non stressante, etc.), ce qui implique une meilleure compréhension du Grand Jeu. Les supérieurs sont plus subtils : en quoi la mission des personnages les concerne-t-elle ? Quel bénéfice peuvent-ils, eux-mêmes ou un de leurs associés, tirer d'un succès ou d'un échec ? Si les personnages sont au cœur de cette importante histoire, peut-être cela vaut-il le coup de s'en faire des alliés pour le futur...

Les personnages sont au cœur d'un système et c'est à eux d'en tirer le plus d'avantages possibles en s'endettant le moins possible (un allié peut mettre des conditions à son aide). Ils doivent avoir le temps de planifier et d'accumuler des ressources et des informations (avoir des activités leur permettant de récupérer des PP, choisir les circonstances d'un combat, etc.)

On les jugera non seulement aux résultats, mais aussi à la méthode (« Laissons de côté ces grade 3 que vous avez occis. Parlez-moi plutôt de la raison pour laquelle vous avez torturé l'épicier pour obtenir leur adresse... »).

On ne demande pas aux joueurs d'accomplir le même parcours psychologique que le héros d'un film de ce style. S'ils le souhaitent et qu'ils peuvent le faire, tant mieux (comment évolue un ange de Novalis qui a dû choisir entre sauver une forêt de chênes centenaires et réussir la mission ?) mais ce n'est pas l'objet. En effet, les personnages existent au-delà du film et ils ont tout le temps de forger leur personnalité. Alors, de quel changement parle-t-on si le but d'un film est de changer les personnages ? Ce qui change, c'est leur relation au monde. Qu'ils acquièrent une arme d'exception, une information défendue, une base d'opération, une réputation, un allié ou un ennemi puissant, ils ont inscrit leur marque dans le monde, ce qui influera sur leurs futures aventures.

Trilogie

Si dans un film les personnages sont les gardiens de l'équilibre au prix de changer eux-mêmes, dans une trilogie ils sont les acteurs du changement.

Rien n'est plus honni que le changement. Les dix commandements sont là pour le prouver : tu ne feras pas ci, tu ne feras pas ça... On ne change pas un système qui marche – même si c'est plus ou moins bien – depuis des millénaires. Il a fait ses preuves et tout le monde a ses petites habitudes. Les derniers changements (la Chute, le déluge, etc.) se sont tous faits dans la douleur et il y a eu à chaque fois une redistribution des pouvoirs. Il est donc clair que ceux qui ont le pouvoir n'aiment pas le changement et, comme ils ont le pouvoir, rien ne change. Ou presque.

Le scénario d'une trilogie repose sur la possibilité d'un changement majeur et durable du monde. Il y a deux possibilités : soit un ennemi a mis en branle un plan inexorable pour modifier profondément le monde et s'emparer du pouvoir, auquel cas les personnages doivent le stopper ou, si c'est impossible, modifier le résultat de son plan, soit les personnages provoquent ou aident à amener un changement majeur qui bouleverse les équilibres existants.

Ici, les personnages ne sont plus seulement des parties d'un système, ils tentent de changer le système, de modifier l'équilibre des forces du Bien et du Mal. Ils ne peuvent le faire d'eux-mêmes et ils doivent convaincre des supérieurs – ou d'autres puissances – de se rallier à leur cause tout en désarmant leurs ennemis potentiels. Les personnages ont alors les moyens de se créer leur propre place dans le système, le tout étant de convaincre le reste du système que c'est bien là leur place. Et le système résiste naturellement. C'est un jeu de diplomatie, de stratégie et de volonté. Il faut faire admettre à ses alliés et à ses ennemis, de gré ou de force, que la version du monde que l'on propose est la meilleure. Ce qui prime, c'est la conviction.

Sachez aussi que si vous êtes prêts à changer le monde, d'autres le peuvent aussi. Et beaucoup d'entre eux ont plus d'expérience à ce jeu que vous et pourraient bien tenter de vous utiliser... Enfin, quand on tente de changer le monde, on n'a aucune chance de rester soi-même inchangé.

Les thèmes qui conviennent à ce style de jeu sont multiples et variés : L'émergence d'un nouvel archange ou d'un nouveau prince-démon (ex : Julien demande aux personnages de l'aider à devenir archange de l'espoir) ; un archange pensant avoir accompli sa mission sur Terre désire mourir ; une guerre de succession en Enfer ou au Paradis (éventuellement suite à la mort d'un archange ou d'un prince-démon) ; l'apparition d'une nouvelle force ; l'Apocalypse ; certaines Marches intermédiaires se mettent à « baver » sur la Terre, amenant leur lot de choses bizarres, etc.

Ce style de jeu demande beaucoup plus de travail que les autres, une grande connaissance du monde et une bonne capacité à improviser. Les personnages vont tisser des liens avec les acteurs du système non plus pour être plus efficaces dans leurs missions, mais pour poursuivre leurs propres buts. Une trilogie n'a pas à être une suite de parties ininterrompues commençant à l'exposé du changement possible jusqu'à sa résolution finale. Elle peut servir de toile de fond à vos épisodes et vos films, les enrichir et durer des mois, voire des années. La conclusion d'une trilogie est une bonne façon de terminer la carrière d'un ange.

Ou d'un démon.

AUTRES TYPES DE PERSONNAGES

Les sections suivantes proposent des règles pour créer d'autres types de personnages que des anges ou des démons. Ces règles sont destinées avant tout à la création de personnages pour les joueurs. La création de PNJ est beaucoup plus souple. Ces personnages sont généralement moins puissants que des PJ « normaux », ils n'ont pas vocation à être utilisés dans un groupe mixte, mais plutôt dans un groupe homogène en puissance. Après tout, les humains ont aussi leur mot à dire et des aventures à vivre. Évidemment, s'ils tombent sur un démon, ce sera plutôt une aventure à mourir.

La création de personnages d'autres types n'est possible qu'avec la méthode de création sur mesure. Ils suivent la plupart des règles du chapitre 1 à ce sujet. Notamment, le niveau de base des caractéristiques est de 2 et l'augmenter coûte des PA. Il est aussi possible de l'abaisser pour gagner des PA supplémentaires. Un point qui peut changer est la détermination du seuil de blessure légère, dont la méthode de calcul est indiquée pour chaque type de personnage. Les autres seuils se déduisent normalement à partir de celui-ci (deux fois pour BG, trois fois pour BF et quatre fois pour MS). Si le texte indique qu'un type de personnage n'a pas de PP, cela signifie qu'il n'a même pas la base égale à la somme de sa Volonté et de sa Foi. Il n'a rien, peanuts. Par contre, les personnages disposant de PP ont alors au moins cette base, et peuvent dépenser des PA pour obtenir des PP supplémentaires.

Chaque type de personnage indique les limites en ce qui concerne les caractéristiques, les talents et les pouvoirs à la création, ainsi que le total de PP maximal. Ces limites sont aussi valables lors de l'évolution du personnage (sauf cas exceptionnel à la discrétion du MJ).

Bien, voyons maintenant ce que nous avons en stock.

DANS LES DEUX CAMPS (OU DANS AUCUN)

Jouer des humains normaux

Hein ? Quoi ? Vous voulez jouer un humain normal ? Sans super-pouvoir, sans caractéristique extraordinaire ? Pourquoi pas sans hiérarchie écrasante, ni supérieur tatillon pendant que vous y êtes ? Bon, bien sûr c'est possible. Sauf pour la hiérarchie. Même les mendians ont un roi après tout et les rôlistes ont Gary Gygax (c'est un peu pareil au fond).

Les êtres humains sont les seules créatures véritablement intelligentes du monde d'INS/MV (avec les anges et les démons, même si c'est difficile à croire pour certains d'entre eux, et je ne parle pas que des démons). Ce sont surtout les seules âmes libres de l'univers. Les anges et les démons ont aussi une âme, mais elle n'est pas libre contrairement à celle des humains : elle est par nature tournée vers Dieu ou Satan. Les humains sont les seuls à pouvoir aller en enfer ou au paradis après leur mort, bien que la plupart passent un bon bout de temps au Purgatoire

avant cela. Là où les humains abusent de leur liberté, c'est qu'alors qu'on leur propose le choix entre le bien et le mal, la plupart préfèrent tout bêtement ne pas choisir. C'est une grande source d'irritation pour certains supérieurs, comme Dominique et Andromalius, mais c'est aussi ce qui fascine de nombreux anges déchus, comme Andrealphus ou, bien sûr, Satan lui-même.

Bref.

Bien que les humains n'appartiennent pas à une hiérarchie aussi rigide que des anges ou des démons (c'était une blague tout à l'heure), on les crée tout de même en dépensant des PA (points d'administration, je le rappelle).

Un humain moyen (pas spécialement compétent ou habitué à partir à l'aventure) dispose de 20 PA et doit suivre les contraintes indiquées sur la table suivante. Les humains normaux utilisent la caractéristique Chance plutôt que la Foi. Le seuil de blessure légère des humains normaux est égal à leur niveau de Force +1 (au lieu de +2 ou +3 pour les démons et les anges). Ils n'ont ni pouvoir, ni PP (points de pouvoirs). Sinon, ils ne seraient pas « normaux », mon canard en sucre.

Catégorie	PA	Niveau maximum
Caractéristiques	0-10 PA	3+
Talents	10-20 PA	4+
Pouvoirs (et PP)	—	—

— Allez Momo, montre au monsieur comme tu sais bien créer un humain normal.

— Salut. Je vais créer un fil, l'inspectrice Julie Nanavaro.

— C'est nul comme nom, tu sais ça, mon grand ?

— Peut être, mais d'un autre côté, je t'enrênde. Bref, j'ai 20 points devant moi. Comme c'est une fille, elle est forcément un peu jolie, je booste sa Présence de deux rangs, et je mets 4 points. Comme elle peut tomber sur des loubands, je monte aussi son Agilité d'un rang, ainsi que sa Volonté parce qu'elle le sait bien. Ça coûte encore 4 points, il en reste 12 pour les talents. Il lui faut plein en Enquête, et je mets d'un niveau de base de 1 (sa Chance de 2 divisée par deux donne 1). En mettant 5 points, j'ajoute 5 rangs et j'arrive à 3+, pas mal. Je mets aussi 3 rangs en Défense, 2 rangs en Tir (armes de poing) et 2 rangs en Discussion (pour les interrogatoires). Il faut encore que j'achète les talents secondaires et que je calcule les valeurs annexes et j'ai fini.

— Pas la peine, ton perso est écarté par un piano. Ça t'apprendra à respecter mon autorité.

Exemple d'humain normal : Julie Nanavaro

Fo	Ag	Pc	Vo	Pr	Ch
2	2+	2	2+	3	2

Talents : Aisance sociale 2+, Conduite 2, Défense 2+, Discussion 2, Enquête 3+, Intimidation 2, Métier : policier 2, Savoir criminel 1 (loubards 3), Tir 1 (arme de poing 2)

Combat : 0 PP, 4 PF, BL 3/BG 6/BF 9/MS 12

Total : 20 PA

Jouer des humains héroïques

Ha, voilà qui est déjà mieux. Les héros sont des humains comme les autres du point de vue anatomique. Ils n'ont aucun pouvoir surnaturel non plus. Ce qu'ils ont en plus, c'est l'expérience et la pugnacité. Les héros sont à même de survivre dans le monde d'INS/MV, mais ils n'ont pas la carrure nécessaire pour y être des acteurs importants. Un armement adéquat leur donne une chance de blesser un démon, ou un ange, mais ils restent trop fragiles pour survivre longtemps.

Un humain héroïque est créé avec 40 PA et il suit les contraintes de la table ci-dessous. Les humains héroïques utilisent la caractéristique Chance plutôt que la Foi. Ils peuvent avoir une compétence (et une seule) à un niveau exceptionnel, jusqu'à 6+. Leur seuil de blessure légère est égal à leur niveau de Force +1. Ils n'ont ni pouvoir, ni PP.

Catégorie	PA	Niveau maximum
Caractéristiques	0-15 PA	3+
Talents	25-40 PA	4+ (ou 6+, voir ci-dessus)
Pouvoirs (et PP)	—	—

DANS LE CAMP DU BIEN

Jouer des serviteurs de Dieu

Les serviteurs de Dieu sont des humains normaux au service des forces du bien. Ils ne sont pas nécessairement au courant de la nature exacte de leurs employeurs ou des tenants et aboutissants du Grand Jeu. Quasiment tous ont cependant déjà eu des expériences avec le surnaturel, et ce sont des investigateurs capables et rompus au combat. Hélas, ils ne font pas le poids face à un démon et encore moins face à quatre ou cinq d'entre eux. Les forces du bien utilisent les serviteurs de Dieu pour des missions d'enquête ou de reconnaissance, où leur esprit d'initiative et leur polyvalence font merveille.

Un serviteur de Dieu dispose de 32 PA à la création et doit suivre les contraintes de la table ad-hoc. La grande majorité des serviteurs de Dieu utilise la caractéristique Chance plutôt que la Foi. Ils peuvent avoir une (et une seule) caractéristique exceptionnelle, d'un niveau maximal de 4+ (les talents associés sont alors limités à 5+). Ils peuvent aussi choisir un talent exotique qu'ils pourront acheter au prix d'un talent secondaire (plutôt que principal). Malgré leurs pouvoirs, les serviteurs de Dieux ne sont pas des créatures surnaturelles et leur seuil de blessure légère est égal à leur niveau de Force +1 comme pour des humains normaux.

Catégorie	PA	Niveau maximum
Caractéristiques	0-12 PA	3+ (ou 4+ ; voir au-dessus)
Talents	14-32 PA	4+ (ou 5+ ; voir au-dessus)
Pouvoirs (et PP)	0-12 PA	2+ (et 10 PP)

Exemple de serviteur de Dieu : Édouard

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
1	4	2+	2+	3	1+

Talents : Acrobatie 4+, Aisance sociale 2+, Athlétisme 1+, Défense 3, Discrétion 4, Fouille 2, Intrusion 3, Pickpocket 2+, Savoir criminel 1+ (recleurs 2+), Séduction 3+

Pouvoirs : Vitesse 1

Combat : 4 PP, 3 PF, BL 2/BG 4/BF 6/MS 8

Total : 32 PA

Jouer des soldats de Dieu

Les soldats de Dieu sont des humains intégristes et endoctrinés qui servent de troupes aux forces du bien. Ils savent qu'ils travaillent pour des anges et c'est leur joie. Comme de bons soldats, ils régnent à prendre l'initiative et sont désemparés si le plan qu'on leur a expliqué part en couille. Les officiers qui les dirigent sont légèrement plus malins, mais même eux préfèrent en référer à l'ange sous les ordres duquel ils ont été placés.

Un soldat de Dieu dispose de 40 PA à la création et doit suivre les contraintes de la table que vous trouverez inmanquablement dans le coin-coin. Les soldats de Dieu utilisent la caractéristique Foi. Malgré leurs pouvoirs, les soldats de Dieu ne sont pas des créatures surnaturelles et leur seuil de blessure légère est égal à leur niveau de Force +1 comme pour des humains normaux.

Catégorie	PA	Niveau maximum
Caractéristiques	0-16 PA	3+
Talents	15-25 PA	4+
Pouvoirs (et PP)	0-18 PA	3+ (et 15 PP)

Exemple de soldat de Dieu :

Jean-Charles, dit « brise-menu »

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
3+	3	3	2+	1+	2+

Talents : Acrobatie 2, Athlétisme 3+, Combat 2+ (couteaux 3), Conduite 3, Corps à corps 2, Défense 3, Discrétion 2+, Intimidation 3, Savoir militaire 2, Survie 2+, Tir 3 (pistolet-mitrailleur 4)

Pouvoirs : Augmentation de Perception 1, Champ magnétique 1

Combat : 8 PP, 6 PF, BL 4/BG 9/BF 13/MS 18 ; pistolet-mitrailleur

(Total : 50 PA)

Jouer des fils (ou filles) de Dieu

Les fils de Dieu sont des enfants issus de l'accouplement d'un ange avec une humaine (ou d'un ange avec un humain). Oui, je sais ce que vous pensez, les anges sont censés être purs et tout et tout. Mais bon, les anges ne sont pas catholiques, ils se foutent de l'avis du pape. En plus, ils s'incarnent souvent chez de bons pères ou mères de familles et continuent à « honorer » leur conjoint. Cela donne donc des enfants (j'espère que je ne vous apprends rien à ce sujet ?). La plupart de ces naissances donnent des humains normaux, sans aucune marque de leur parenté angélique. Quelques enfants ont une âme plus forte (on parle alors d'humains bénis), mais c'est tout. Une minorité hérite d'une partie de la puissance céleste de son père ou de sa mère. La table suivante donne les chances d'un enfant d'appartenir à chaque catégorie.

d66	L'enfant est ...
11	... un fils (ou une fille) de Dieu
12-36	... un humain béni
41-66	... un humain normal

Les humains bénis ont un bonus de +2 rangs en Chance/Foi (qui peut atteindre 4+), mais sont par ailleurs semblables à des humains normaux (enfin, des humains plus disciplinés et sages que la moyenne quand même). On leur propose souvent d'entrer dans les forces du bien en tant que serviteurs ou soldats de Dieu.

Les enfants de Dieu sont identifiés dès leur plus jeune âge, puis isolés et éduqués dans des monastères dont l'emplacment est tenu secret. Ils grandissent en pureté et dans la haine du mal. Une fois adultes, ils intègrent l'élite des soldats de Dieu et font rang égal avec les anges dans la hiérarchie des forces du bien.

Un fils (ou une fille) de Dieu dispose de 100 PA à la création, comme un ange, mais ses contraintes sont différentes (voir la table suivante). Il utilise la caractéristique Foi. Les enfants de Dieu sont des créatures surnaturelles à part entière et leur seuil de blessure légère est égal à leur niveau de Force +2 (au lieu de +1 pour un humain normal).

ANNEXES

Catégorie	PA	Niveau maximum
Caractéristiques	16-40 PA	5+
Talents	30-60 PA	7+
Pouvoirs (et PP)	10-24 PA	4+ (et 25 PP)

DANS LE CAMP DU MAL

Jouer des morts-vivants

Un mort-vivant est un cadavre humain animé par une âme arrachée aux délices des enfers. Il est souvent dans un état de décomposition plus ou moins avancée, et pour tout dire pas franchement ragoutant. Les morts-vivants sont des serviteurs dociles et des combattants inébranlables. Ils manquent totalement de personnalité et d'esprit d'initiative (ou d'esprit de quoi que ce soit en fait !). L'utilisation des morts-vivants par les démons doit se faire dans la discrétion la plus totale et, s'ils constituent des adversaires idéaux contre des humains récalcitrants, il est impératif de s'assurer qu'il n'y aura aucun survivant pour aller raconter son expérience en prime-time sur LCI.

Un mort-vivant dispose de 25 PA à la création et doit respecter les contraintes de la table qui va bien. Les morts-vivants utilisent la caractéristique Foi. Ce sont des créatures surnaturelles et leur seuil de blessure légère est égal à leur niveau de Force +1,5 (c'est-à-dire qu'un mort-vivant ayant une Force de 3+ a des seuils de blessure de BL 5/BG 10/BF 15/MS 20). Ils ne ressentent pas la douleur.

Tous les morts-vivants possèdent (gratuitement, sans dépense de PA) les pouvoirs Anaérobiose, Apparence horrifique (à un niveau égal à leur présence), Jeûne et Immunité contre les maladies et les poisons.

Catégorie	PA	Niveau maximum
Caractéristiques	5-15 PA	4+
Talents	0-10 PA	4+
Pouvoirs (et PP)	0-20 PA	2+ (et 10 PP)

Exemple de mort-vivant : Jujû le zombie

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
2	3	3	1+	1+	2

Talents : Acrobatie 3, Athlétisme 2+, Corps à corps 3+, Défense 2+
Pouvoirs : Douleur 1, Membre exotique (ongles d'acier)
Combat : 6 PP, 3 PF, BL 3/BG 7/BF 10/MS 14 ; ongles d'acier (précision +2, puissance +2)
 (Total : 25 PA)

Jouer des familiers

Un familier est un esprit démoniaque incarné dans le corps d'un humain, d'un animal ou d'un objet. Les familiers peuvent être soit des âmes en attente d'une promotion au rang de démon à part entière, soit des démons entre deux incarnations qui subissent un blâme suite à un forage particulièrement retentissant. Les familiers sont placés au service de démons et possèdent par eux-mêmes assez peu de pouvoir. Contrairement aux morts-vivants, ils ont souvent une personnalité assez marquée et si certains jouent profil bas en attendant des jours meilleurs, d'autres se conduisent comme de véritables boulets.

Un familier dispose de 40 PA à la création et doit respecter les contraintes de la table yada-yada. Les familiers utilisent la caractéristique Foi. Ce sont des créatures surnaturelles et leur seuil de blessure légère est égal à leur niveau de Force +1,5 (c'est-à-dire qu'un familier ayant une Force de 2+ a des seuils de blessure de BL 4/BG 8/BF 12/MS 16).

Catégorie	PA	Niveau maximum
Caractéristiques	0-16 PA	4+
Talents	10-25 PA	4+
Pouvoirs (et PP)	0-30 PA	3+ (et 15 PP)

Exemple de familier : Ginette, la bossueuse

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
2+	3	2+	1+	3+	2

Talents : Acrobatie 3, Aisance sociale 3, Baratin 3, Corps à corps 2+, Défense 2+, Discrétion 2+, Savoir criminel 2 (proxénétisme 3+), Séduction 3+

Pouvoirs : Charme 1, Membre exotique (cros)
Combat : 6 PP, 4 PF, BL 4/BG 8/BF 12/MS 16
 (Total : 40 PA)

Jouer des incubes ou des succubes

Les incubes et les succubes sont les enfants (respectivement garçons et filles) issus de l'accouplement d'un démon avec une humaine (ou d'une démoine avec un humain). (À ce sujet, je ferais remarquer que nous émerdons largement le dictionnaire en parlant d'une succube au féminin. Que le premier qui soit capable de dire « bonjour M, le succube » à une grande blonde calibrée 95C-60-90 me jette la première pierre !) Comme les démons tirent leurs coups à droite à gauche sans trop y penser, ils sont assez nombreux à traîner dans la nature. Les enfants de Satan font heureusement assez rapidement parler d'eux et les forces du mal peuvent les contacter et les embaucher à leur service.

Les enfants issus de parents démoniaques sont généralement des humains normaux, avec un nombril et tout le reste. Certains ont une âme plus forte (on parle alors d'humains maudits), mais c'est tout. Une minorité hérite d'une partie de la puissance satanique de son père ou de sa mère. La table suivante donne les chances d'un enfant d'appartenir à chaque catégorie.

d66	L'enfant est ...
11-36	... un humain normal
36-65	... un humain maudit
66	... un incube ou une succube

Les humains maudits ont un bonus de +2 rangs en Chance/Foi (qui peut atteindre 4+), mais sont par ailleurs semblables à des humains normaux (mais particulièrement vicieux et violents). S'ils sont repérés par les forces du mal, ils pourront servir de corps d'accueil pour un familier ou les servir de diverses façons.

Les enfants de Satan sont activement recherchés par les démons car ils font des serviteurs particulièrement efficaces. À partir de la puberté, ils peuvent intégrer les forces du mal, où ils ont un rang équivalent à celui des démons débutants.

Un incube (ou une succube) dispose de 80 PA à la création, comme un démon, mais ses contraintes sont différentes (voir la table ci-dessous). Il utilise la caractéristique Foi. Les enfants de Satan sont des créatures surnaturelles à part entière et leur seuil de blessure légère est égal à leur niveau de Force +1,5 (au lieu de +1 pour un humain normal).

Catégorie	PA	Niveau maximum
Caractéristiques	10-30 PA	5+
Talents	25-50 PA	7+
Pouvoirs (et PP)	10-21 PA	4+ (et 25 PP)

Jouer un démon de combat

Les démons de combat sont des exceptions dans la hiérarchie habituelle des forces du mal. Ils s'incarnent dans des corps humains comme leurs confrères, mais ils les modifient à leur guise pour en faire des créatures repoussantes et effroyablement efficaces en combat. Hélas le principe de discrétion réduit grandement l'utilité que peuvent avoir ces démons dans le cadre de missions ordinaires. On fait appel à eux lors d'assauts sur des bases angéliques ou au contraire pour défendre une base des forces du mal (et encore, seulement si cela se fait discrètement).

Un démon de combat est créé comme un démon normal, mais il dispose de plusieurs avantages. Il obtient gratuitement les pouvoirs Apparence horripile (à son niveau de Présence) et Forme de combat (à son niveau de Force). De plus, si un démon de combat possède l'un des pouvoirs de la liste suivante, ses effets sont permanents (il n'a pas besoin de dépenser de PP pour les activer) :

- * Armure corporelle
- * Caméléon
- * Champ électrique
- * Couche de glace
- * Élastique
- * Forme de combat
- * Membre exotique
- * Tourbillon de feu

Puisque la forme de combat est la forme naturelle des démons de combat, le bonus de Force est permanent, et, contrairement à l'usage habituel, c'est le niveau de Force modifié qui est utilisé pour les valeurs annexes (PF et seuils de blessure).

Enfin, les démons de combat sont souvent plus grands que la normale, en fonction de leur niveau de Force :

Force	4	4+	5	5+	6	6+
Taille	2,50 m	3,25 m	4 m	5 m	6 m	8 m

Les démons de combat ne progressent jamais dans la hiérarchie démoniaque. Ils ne peuvent même pas atteindre le grade 1. La plupart restent sur terre assez peu de temps de toutes façons, car on les envoie sur des missions suicides face à des anges de Michel ou de Laurent ou de nombreux soldats de Dieu.

Exemple de démon de combat :**Boner, démon de combat de Béliar**

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
7*	3	2	3	4	3

Talents : Athlétisme 7*, Corps à corps 6, Défense 5, Intimidation 7*, Survie 2 (déserts 4), Tir 1 (jet de flamme 4)

Pouvoirs : Immunité contre le feu, Jet de flammes 1, Membre exotique (grandes cornes) (permanent), Tourbillon de feu 1 (permanent) ; plus Apparence horripile 4, Forme de combat 5 (permanent)

Combat : 11 PP, 10* PF, BL 9*/BG 18/ BF 27/ MS 36 ; grandes cornes (précision +0, puissance +4 ; Charge), jet de flammes (précision +4, puissance +3, portée très courte, aire d'effet (rayon très court), inévitable, énergétique/feu)

* Le bonus du pouvoir forme de combat est déjà pris en compte.
(Total : 80 PA)

CONVERSIONS

CONVERSION DES PERSONNAGES

Caractéristiques. Les caractéristiques des éditions précédentes sont la Force (FO), la Volonté (VO), la Perception (PE), l'Agilité (AG), la Précision (PR) et l'Apparence (AP). (L'ordre exact peut varier selon l'édition).

Dans la quatrième édition, l'Apparence est remplacée par la Présence (garder l'ancien niveau, à moins d'un personnage beau mais timide, ou laid mais charismatique), la Perception et la Précision ne font plus qu'une (prendre le niveau moyen entre les deux anciennes caractéristiques) et la Foi est apparue (prendre un niveau égal à 2 plus le grade du personnage).

Talents. Le nom de quelques talents a changé entre les anciennes éditions et celle-ci (voir la liste de correspondance en encart). Le niveau change aussi, puisqu'il prend maintenant directement en compte le niveau de la caractéristique associée (voir les tables de conversion depuis les 1^{ère}/2^e ou 3^e éditions). Pour les talents qui ont été rassemblés en un seul (comme Course, Grimpé et Nage qui sont devenus Athlétisme), on garde uniquement le plus haut niveau d'entre eux. Pour les talents qui sont devenus des spécialités d'un talent générique (comme Tactique et Stratégie qui sont incorporés dans Savoir militaire), le plus haut niveau devient la spécialité du personnage et le second devient son niveau général.

Pouvoirs. Le nom de plusieurs pouvoirs a changé (voir la liste de correspondance). L'échelle des niveaux change aussi pour les deux premières éditions. Certains pouvoirs à niveau dans les éditions précédentes sont maintenant invariables (comme Liquéfaction/Corps liquide). Dans ce cas, on ignore tout simplement l'ancien niveau. Inversement, d'autres pouvoirs ont maintenant un niveau (comme Non-détection) et il est acquis au niveau (1 + grade), ou 5 en tout pour les archanges et princes-démons.

Pouvoirs de grade. Dans les éditions précédentes, les grades donnaient des pouvoirs spécifiques. Dans la plupart des cas, ils sont remplacés par la version générale de la 4^e édition, mais il y a quelques exceptions, et quelques-uns sont devenus des pouvoirs à part entière. (Les personnages créés directement pour la 4^e édition n'obtiennent pas leurs pouvoirs gratuitement !)

Valeurs annexes. Ni les points de fatigue, ni les seuils de blessure n'existent dans les éditions précédentes, il faut donc les calculer en fonction des caractéristiques du personnage. Les points de pouvoirs sont inchangés.

CONVERSION DES PNJ PUISSANTS

Le niveau maximum de tous les traits était de 6 dans les éditions précédentes. Il est maintenant de 9+ pour les caractéristiques et de 13+ pour les talents et les pouvoirs. Lorsque vous transposez un PNJ (et en aucun cas des PJ !) puissant (comme un dieu païen ou un ange ou démon de grade 3) d'une édition à l'autre, vous pouvez augmenter de quelques points ses traits ayant un niveau de 5 ou 6.

ADAPTATION DES MODIFICATEURS

Les modificateurs en nombre de colonnes sont utilisables tels quels. Les catégories de difficultés sont légèrement différentes : Facile reste Facile, Moyen devient Difficile, Difficile devient Très Difficile et Très difficile devient Incroyable.

ADAPTATION DES NOUVEAUX POUVOIRS

De nombreux suppléments fournissent de nouveaux pouvoirs. Leur adaptation à la 4^e édition n'est pas difficile en soi, mais ils peuvent donner des résultats disproportionnés en comparaison avec les pouvoirs de ce livre. Nous conseillons au MJ de faire très attention à la puissance de chaque pouvoir et de ne rien accepter qui risque de gâcher le jeu pour tout le monde.

Cout en PA. N'est jamais indiqué (c'est une nouveauté de la 4^e édition). En moyenne 3 PA par rang.

ANNEXES

Type. Certains pouvoirs mentaux peuvent devenir spirituels (cette catégorie n'existait pas dans les éditions précédentes). Le terme « unique » est maintenant « invariable ».

Coût. Toujours au moins 1 PP (il n'y a pas de pouvoir gratuit dans la 4^e édition), à moins d'un pouvoir permanent (indiqué sur la ligne précédente). Les pouvoirs dont la durée dépend du RU ou du niveau dans la description deviennent de type constant avec la même échelle de temps.

Caractéristique associée. Sans importance dans la 4^e édition. Cependant, les pouvoirs n'indiquant pas le terme « automatique » sur cette ligne nécessitent un test standard de pouvoir pour fonctionner.

Défense. Les pouvoirs acceptant une caractéristique comme défense deviennent des attaques mentales ou spirituelles. La caractéristique de résistance est alors généralement la Volonté ou la

Chance/Foi selon le type d'attaque (à voir au cas par cas). Les pouvoirs acceptant un talent (Esquive, Arme de contact, etc.) comme défense deviennent des attaques physiques, dont la précision et la puissance sont à déterminer.

Portée. Les portées des éditions précédentes sont données en mètres et varient selon le niveau du pouvoir. Prendre la catégorie de portée la plus proche, pour un niveau moyen (2-3).

Description. À adapter au mieux, les cas étant trop nombreux pour être tous étudiés ici. La puissance et la précision des attaques ont le même sens dans toutes les éditions. Les pouvoirs infligeant directement des points de dégâts correspondent soit à une attaque d'un niveau de dommage équivalent, soit à une blessure d'une gravité fixe, selon les cas.

CONVERSION DES NIVEAUX

DE TALENTS DEPUIS LA 3^e ÉDITION

Talent 3 ^e	Caract. associée	X	1	2	3	4	5	6
1		0+	1+	2+	3+	4+	5+	6+
2*		1	2	3	4	5	6	7
3		1+	2+	3+	4+	5+	6+	7+
4		2	3	4	5	6	7	8
5		2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+
6		3	4	5	6	7	8	9

* Utiliser cette ligne pour les talents sans caractéristique associée dans la 4^e.

CONVERSION DES NIVEAUX DE TALENTS

ET DE POUVOIR DEPUIS LES 1^{ère} ET 2^e ÉDITIONS

Talent 1 ^{er} ou 2 ^e	Caract. associée	X	+0	+1	+2	+3
1		0+	1+	2+	3+	5+
2*		1	2	3	4	6
3		1+	2+	3+	4+	6+
4		2	3	4	5	7
5		2+	3+	4+	5+	7+
6		3	4	5	6	8
pouvoirs**		X	1	2	4	6

* Utiliser cette ligne pour les talents sans caractéristique associée dans la 4^e.

** Quelle que soit la valeur de la caractéristique associée dans les éditions précédentes.

TABLE D'ÉQUIVALENCE DES TALENTS

Arme d'épée	Tir (armes d'épée)
Arme de contact lourde	Combat (choisir une spécialité)
Arme de contact	Combat (choisir une spécialité)
Arme de poing	Tir (armes de poing)
Arme lourde	Tir (armes automatiques) ou Tir (armes de guerre)
Camion	Conduite
Chimie	Science (chimie)
Course	Athlétisme
Crochetage	Intrusion
Électronique	Technique (électronique)
Esquive	Défense
Grimpé	Athlétisme
Hélicoptère	Pilotage
Lancer	Tir (projectiles) ou Tir (armes de jet)
Manipulation	Pickpocket ou Prestidigitation
Mécanique	Technique (mécanique)
Moto	Conduite

Nage	Athlétisme
Savoir-faire	Aïssance sociale
Stratégie	Savoir militaire (stratégie)
Tactique	Savoir militaire (tactique)
Voiture	Conduite

TABLE D'ÉQUIVALENCE DES POUVOIRS

Absorption d'apparence	Absorption de présence
Acide (126)*	Jet d'acide
Acide (165)*	Peau acide
Arme mobile	Arme indépendante
Assommer	Arts martiaux
Attaque mentale	Assaut spirituel
Attaque sonore	Onde de choc
Attaque télékinétique	Télékinésie
Attaques multiples	Arts martiaux
Augmentation permanente (de force, de volonté, etc.)	—
Augmentation temporaire	Augmentation
Bénédiction : guérison de phobies	Bénédiction : guérison de folies
Bond	Vol
Calme	Aura de pacification
Chair en pierre	Pétrification
Chance	Coup de bol
Choc électrique	Décharge électrique
Coma*	Sommeil
Contrôle (humains)*	Domination
Contrôle (insectes et arachnides)*	Contrôle des animaux
Contrôle (mammifères et marsupiaux)*	Contrôle des animaux
Contrôle (oiseaux)*	Contrôle des animaux
Contrôle (poissons et mollusques)*	Contrôle des animaux
Contrôle (reptiles et batraciens)*	Contrôle des animaux
Cornes	Membre exotique
Coup de poing	Arts martiaux
Dents	Membre exotique
Détection de la vérité	Détection du mensonge
Dialogue mental	Télépathie
Dialogue multiple	Télépathie
Eau bénite*	Jet d'eau bénite
Eau du robinet	Jet d'eau du robinet
Éclair	Décharge électrique
Électrifié	Corps électrique
Énergie*	Trait d'énergie

Faiblesse	Sommeil
Feu (121)*	Jet de flammes
Feu (253)*	Tourbillon de feu
Forme gazeuse	Corps gazeux
Froid	Froid polaire
Générateur	Décharge électrique
Glace (122)*	Éclats de glace
Glace (252)*	Couche de glace
Griffes	Membre exotique
Immunité	Protection de l'esprit ou Protection de l'âme
Jet d'énergie	Trait d'énergie
Jet de glace	Éclats de glacé
Juste-lame de Laurent	Juste-lame
Langue	Membre exotique
Liquéfaction	Corps liquide
Lire les sentiments	Lire les pensées
Lumière*	Trait d'énergie
Maîtrise	Maîtrise martiale
Malédiction : phobie	Malédiction : folie
Multiplication	Esprits multiples
Objets magiques	Talismans
Pas de nourriture*	Jeûne
Passé-muraille	Déphasage
Pattes	Membre exotique
Prise	Arts martiaux
Queue	Membre exotique
Relique impie	Arme maudite
Relique sacrée	indépendante tueuse d'ange Arme bénite indépendante tueuse de démon
Résurrection	Résurrection macabre
Son*	Onde de choc
Talent (physique, artistique, etc.)	—
Trait de lumière	Trait d'énergie
* Pouvoir des 1 ^{er} et 2 ^e éditions	

Équivalents des pouvoirs de grades

Ange de grade 2	Lecture d'aura 1
Jean-Luc de grade 2	Protection partagée
Jordi de grade 1	Langage animal 2*
Michel	Aura de courage 2 + grade
Walther de grade 2	Lecture d'aura 2
Yves de grade 3	Science infuse 1
Andrealphus	Kama Sutra (2 + grade)*
Ouika de grade 1	Langage universel
Vapula de grade 3	Poltgeist 2
* C'est un talent, pas un pouvoir.	



INS/MV 4 est un jeu de rôles,
édité par Siroz Productions,
91, rue Tabuteau 78534 Buc cedex.
écrit par la Siroz Dream Team,
illustré par la Siroz Beauty Creating Team.
www.asmodee.com

SIROZ
PRODUCTIONS

S Y S T E M E D E J E U