

Nog

Prince de la Paresse

Par d'agiles et rapides mouvements d'orteils, Germain Greffeuil tentait une fois encore d'attirer à lui la couverture que son sommeil agité avait exilé au bout du lit. L'amas de boudins verdâtres et laineux entama une danse ondulante à la plus grande joie de celui que tous les habitués du bar du quartier appelaient Gégé. Le but du jeu pour le jeune homme était de parvenir à ramener le bord de la pelure le plus haut possible pour que ses doigts puissent l'attraper.

Les cliquetis des cuillères dans les bols de café mirent un terme à la sordide sarabande de la douteuse couverture.

Patricia apportait un solide petit déjeuner à son homme. La jeune femme en robe de chambre, embarrassée par son volumineux plateau, observait le bras velu de l'élue de son cœur qui s'escrimait, en d'étranges et vaines contorsions, à attraper un briquet bon marché posé en équilibre sur une pile de romans de gare.

-Heu... Chérie, tu veux pas m'passer le briquet s'il te plaît?"

-Dis donc, t'as pas l'impression que j'ai les bras occupés non?"

-Ah! Ouais... Donne-moi le plateau et attrape-moi ce foutu briquet, tu veux?"

La jeune femme se pencha au maximum pour poser le plateau sur les genoux de Germain.

-Tiens, tant que tu y es, tu veux pas me passer mes clopes? Je crois qu'elles sont dans la salle à manger." dit le jeune homme dans un large sourire.

-Dis, t'as l'cul vissé au sommier ou quoi?" répondit Patricia.

-Excuse-moi, j'voudrais pas renverser le plateau sur les draps."

-Ils ont pas grand-chose à craindre ces draps." rétorqua la jeune femme en quittant le lit pour se diriger vers la salle voisine. Son exaspération était à cet instant presque palpable.

-Euh, tu veux pas me passer le programme télé, bibiche?" implora Germain. "Tant que t'es debout! Hmm?"

Les pages de papier glacé firent retentir de multiples claquements lorsque Patricia leur fit faire un vol plané en travers de la chambre. Le café tangua dans les grands bols sous la violence de l'impact du magazine sur le plateau.

Quelques minutes de silence passèrent, uniquement ponctuées par les bruits d'une déglutition rendue douloureuse par la chaleur du liquide ingéré.

-Au fait, tu sais quoi?" hurla soudainement Germain. -"Non mais je sens que tu vas me le dire." ironisa Patricia.

-J'ai fait un rêve extraordinaire cette nuit! Tu devineras jamais! J'ai rêvé qu'on me donnait, tiens-toi bien, le prix Nobel de physique!" lança Germain, hilare.

-C'est plutôt le prix Nobel du poil dans la main qu'il faudrait te donner à toi!" railla la jeune femme.

-Mais non, mais non, en fait c'était vachement logique. Figure-toi que dans mon rêve j'étais un inventeur génial." dit-il plus sérieusement. Le jeune homme commençait à afficher les signes avant-coureurs évidents d'une prochaine crise de susceptibilité.

-Et c'était quoi ta super invention?" demanda Patricia.

-Eh bien figure-toi que j'avais inventé un tout petit machin électronique qu'on implantait dans le cerveau et qui permettait de changer les chaînes de la télé rien qu'en y pensant! Plus besoin de se déplacer! Plus à s'faire chier à s'lever pour échapper à la pub, et tout et tout! Enfin le bonheur quoi..." dit bêtement Germain en gesticulant comme un dément, comme si ses mots seuls n'arrivaient pas à exprimer l'aspect extraordinaire de son rêve. C'était d'ailleurs le cas.

-Et la télécommande?" demanda Patricia, incrédule quant à l'extrême débilité de ce qu'elle venait d'entendre.

Dans une longue expiration, Germain, vexé, mit un terme à cette conversation matinale. En repoussant le plateau sur les genoux de Patricia, le génie nocturne décréta qu'on ne pouvait décidément rien tirer de bon des gonzesses...

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
1	5	1	3	3	3	52

Talents: Ronfler+2, Baratin+1, Discussion+2 et Séduction+1.

Pouvoirs: Sommeil+3 (132), Absorption de volonté+3 (141), Folie+1 (154), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+2 (221), Boomerang+0 (224), Régénération+1 (226), Invisibilité+3 (261), Détection du bien+1 (311), Détection des ennemis+0 (312), Détection de l'invisible+0 (313), Détection du futur proche+0 (314), Détection du danger+0 (315), Détection de la vérité+1 (316), Télépathie+0 (321), Dialogue mental+2 (322), Lire les pensées+0 (323), Lire les sentiments+0 (324), Dialogue multiple+0 (325), Cauchemar+3 (326), Téléportation+0 (331), Glandage+3 (Spécial).

Récupération:

Par nuit de sommeil (8 heures) +3

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Sommeil	132
2	Absorption de Volonté	141
3	Lire les pensées	323
4	Cauchemar	326
5	Ruse	345
6	Glandage	Spécial

Glandage (Volonté)

Ce pouvoir, qui coûte 10PP à chaque utilisation, permet au démon de faire cesser toute activité fatigante dans un rayon de 50 mètres autour de lui, et ce pour une durée de (1+niveau) heures. Chaque être vivant dans la zone d'effet peut tenter de résister comme pour tout autre pouvoir mental. Combattre est considéré, bien évidemment, comme une activité fatigante. Il faut noter, chose absurde, que le démon qui utilise ce pouvoir n'est pas immunisé à son utilisation.

Promotion: Maintenant que Nisroch a perdu son meilleur Lieutenant, j'ai nommé Pablo Escobar, et que la plupart des pays civilisés pensent à dépénaliser la consommation de marijuana, il est certain que la sphère d'influence de Nisroch est pour le moins réduite. C'est donc Nog qui l'a remplacé fin 94, tout content qu'il était de montrer que le véritable fléau était son oeuvre: le chômage.

Apparence et comportement: Nog est une sorte de gros bonhomme toujours à moitié endormi. Il ne parle jamais beaucoup et emploie le plus souvent des phases ridiculement courtes. Il ne s'énerve que lorsqu'il souhaite pouvoir être tranquille afin de piquer un petit roupillon. Il dort en moyenne 20 heures par jour ce qui explique son facteur d'invocation particulièrement bas. C'est un ancien démon de Beleth et il a gardé de très bons rapports avec ce dernier.

Rôle: Nog s'occupe d'un vice facile à réveiller dans l'esprit de nombreux êtres humains: la paresse. Même si la conjoncture mondiale les a très certainement aidés, ce sont ses serviteurs qui se jugent responsables du fort taux de chô-

mage dans le monde. Reste à savoir maintenant si les politiciens mondiaux vont lutter fermement contre lui ou s'ils vont eux aussi se laisser prendre à son jeu.

Possibilité d'intervention: 1

Ce que pense Nog de...

Les êtres humains: Ils sont de bien tentantes victimes. Ce sont certainement mes meilleurs serviteurs.

Les animaux: Certains sont paresseux, d'autres hyperactifs. On ne peut généralement pas leur faire confiance.

La politique: Sympa sans plus.

La violence: TROP FATIGUANT.

L'ordre et la discipline: Suivre les ordres de quelqu'un c'est trop crevant. Tout le monde doit être égal devant son oreiller.

Les Princes-Démons: Ils s'activent tous autour de moi, à croire qu'ils ont pas de maison. Suffit maintenant!

Les serviteurs: Z'avez pas entendu? Y'en a qui essaient de dormir ici!

Grades accordés par Nog

Chevalier des baillements: Le démon est immunisé à son propre pouvoir de glandage, ainsi qu'à celui d'autres démons de Nog.

Capitaine de la glande: Le pouvoir de glandage possédé par un personnage de ce grade affecte automatiquement tous les êtres humains dans l'aire d'effet (aucun jet de résistance n'est possible). Les serviteurs et les soldats de Dieu ne sont pas considérés comme des êtres humains en ce qui concerne cette capacité.

Baron de l'ANPE: Le pouvoir de glandage d'un personnage de ce grade a une aire d'effet de 200 mètres de rayon.

Relations avec les autres Princes

Ennemi: Kronos, Andromalius.

Hostile: Baal, Furfur.

Neutre: Tous les autres.

Associé: Malthus.

Allié: Beleth.

Composantes d'invocation: (1) Un ronflement, (2) Un oreiller, (3) Un lit, (4) Un dortoir, (5) 100 personnages en train de dormir, (6) 10000 en train de dormir.

L'ARMÉE DE DIEU

Généralités

A l'instar des Enfers, le Paradis est divisé en groupes divers dont la stricte hiérarchie doit faciliter les prises de décisions aux moments critiques. Les descriptions ci-dessous vous permettront de vous rendre compte que tout n'est pas rose au Paradis et que les querelles intestines pourront même faire l'objet de scénarios.

Grades

Les grades (et les rangs) servent à chacun des membres de l'armée Divine à établir une chaîne de commandement qui doit permettre la circulation des informations d'un point à un autre dans le minimum de temps.

Serviteurs de Dieu: Ces êtres humains n'ont pas de pouvoirs au Paradis mais ne sont pas pour autant considérés comme de la chair à canon. Ils peuvent compter sur leurs supérieurs comme ces derniers comptent sur eux. Promotion: Un Serviteur de Dieu vétérans (au moins 10 ans de service) peut monter en grade et atteindre le rang de Soldat.

Soldats de Dieu: Les Soldats de Dieu forment le plus gros de l'armée Divine. Ils sont l'élite des forces humaines et ont une foi inébranlable. Ils ne peuvent malheureusement jamais atteindre le rang d'Ange bien que leur corps puisse servir d'enveloppe pour un Ange fraîchement incarné.

Fils ou Fille de Dieu: Ces Anges très spéciaux servent de leader pour les sections d'élite de Soldats de Dieu. Ils ne peuvent pas atteindre le Grade 1, 2 ou 3 d'Ange mais sont très bien considérés par toutes les forces Divines (même les Archanges).

Anges sans grade: Ce sont les Anges qui viennent de s'incarner sur terre pour leur première mission. Ils peuvent atteindre facilement le Grade 1 (voir règles du jeu page 44).

Anges de Grade 1 (Serviteur): Ce sont les Anges les plus nombreux. Ils peuvent participer à toutes sortes de votes organisés par leur Archange, mais seulement s'ils sont au Paradis (ce qui est donc impossible pour les personnages-joueurs). Promotion: voir règles du jeu page 45.

Anges de Grade 2 (Ami): Ces Anges sont déjà moins nombreux. Ils forment tout de même le tiers des forces Divines du paradis (c'est-à-dire tous sauf les Serviteurs et les Soldats de Dieu). Promotion: voir règles du jeu page 45.

Anges de Grade 3 (Maître): Ces Anges sont très rares (pas plus de 15 ou 20 par Archange). Ils ne peuvent espérer monter en Grade puisqu'ils ne peuvent pas prendre la place de leur Archange avant la mort de ce dernier. Note: Il n'est JAMAIS arrivé qu'un Archange meurt dans des circonstances causées par un Ange de Grade 3 jaloux, mais on ne sait jamais...

Archanges: Les Archanges sont les porte-paroles de tous les Anges sous leurs ordres. Ils représentent leur sphère d'influence lors du grand conseil.

Le grand conseil

Le grand conseil a lieu toutes les semaines, le Lundi, de 8 heures à 18 heures. Chaque Archange possède un certain nombre de voix qu'il utilise comme bon lui semble (ou plutôt selon ce qui a été décidé par tous les Anges sous ses ordres, à raison d'un vote par Grade).



Dieu

Dans tous les votes, Dieu peut mettre son veto et annuler toutes les voix avec lesquelles il n'est pas d'accord. Malgré tout, cela n'arrive que très peu souvent (moins de 5% des cas, surtout lors des votes graves (croisades, etc...)).

Conseil offensif (43)

Le conseil offensif regroupe tous les combattants de Dieu. Ils sont tous favorables à une certaine forme de violence, même s'il existe des nuances très peu perceptibles pour le commun des mortels (et même pour certains Anges).

	Nombre de voix
Ange, Archange des Convertis	5
Daniel, Archange de la Pierre	4
Dominique, Archange de la Justice	10
Joseph, Archange de l'Inquisition	7
Laurent, Archange de l'Épée	7
Michel, Archange de la Guerre	5
Walther, Archange des Exorcistes	5

Conseil défensif (24)

Le conseil défensif prône plutôt l'aide aux êtres humains que la destruction systématique des pécheurs, des hérétiques et des Démons. Cela ne veut pas dire qu'ils soient totalement pacifistes.

	Nombre de voix
Alain, Archange des Cultures	2
Christophe, Archange des Enfants	4
Guy, Archange des Guérisseurs	6
Jean-Luc, Archange des Protecteurs	7
Novalis, Archange des Fleurs	5

Conseil informatif (36)

Le conseil informatif est composé de tous ceux qui se renseignent sans agir. Ils sont tout de même très importants, surtout parce que les Démons trouvent toujours de nouveaux moyens pour passer inaperçus.

	Nombre de voix
Blandine, Archange des Rêves	8
Didier, Archange de la Communication	7
Francis, Archange de la Diplomatie	7
Marc, Archange des Echanges	6
Emmanuel, Archange des Arrivites	3
Yves, Archange des Sources	5



Conseillers annexes (14)

Les conseillers annexes sont inclassables. Ils s'occupent de tout ce qui ne touche pas directement les êtres humains (avec un mention spéciale pour Janus... Un Ange dont les pratiques lui interdisent d'être accepté dans les "grands" conseils).

	Nombre de voix
Janus, Archange des Vents	3
Jean, Archange de la Foudre	6
Jordi, Archange des Animaux	5

Les forces du Bien de 1990 à 1992

Après le petit épisode de la guerre du Golfe où les troupes de Laurent et de Michel s'en sont données à cœur joie (avec tous les débordements que l'on sait), les forces du Bien sont retournées à un conflit sous-jacent. Ils continuent à combattre le mal où qu'il se trouve et essaient de plus en plus d'influencer les êtres humains (en vue de la conquête de l'espace, voir *Stella Inquisitorus*). On assiste donc à un retour en force de l'intégrisme et de tous ses excès. La chute du communisme dans l'Est de l'Europe reste une des grandes victoires des forces du Bien (si on exclue la "tache" de la yougoslavie).

HIERARCHIE DEMONIAQUE

Généralités

La hiérarchie Démoniaque n'a qu'une loi: Celle du plus fort. Vous ne pouvez évoluer que si vous détruisez ceux qui vous gênent. La situation est surtout critique pour les Démons de Rang 3 qui doivent tout faire pour plaire à Satan sans éveiller l'attention de leur Prince-Démon. De toute façon, si vous souhaitez gravir les échelons qui vous mèneront aux côtés de Satan, vous devrez vous méfier de tout et de tous et ne compter que sur vous même. L'ambiance aux enfers est tellement oppressante qu'il est très compréhensible que de nombreux Démons préfèrent rester sur terre. Au moins là, ils sont sûrs d'être les plus forts... Ou presque.

Rangs

La hiérarchie Démoniaque comprend sept rangs différents. La liste ci-dessous vous décrira les pouvoirs de chaque rang et la façon dont on peut gravir ces échelons.

Les Démons mineurs: Encore moins bien considérés que les mort-vivants, les possédés (autre nom des Démons mineurs) dépendent entièrement du Démon de Scox qui les a créés. Ils ne peuvent progresser en aucune manière et sont utilisés la plupart du temps comme de la chair à canon.

Les Mort-vivants: Ces êtres sont aux ordres de tous les autres types de Démons et n'ont aucun pouvoir. Promotion: Un mort-vivant peut devenir Familier si son maître le demande à son supérieur mais seuls les vampires peuvent devenir Démons (et même Prince-Démon puisque Samigina en est un).

Les Familiers: Les Familiers sont, pour la plupart, des Démons punis qui passent des centaines (ou des milliers) d'années à purger leur peine. Ils sont la risée de tous les occupants des Enfers. Il n'ont qu'un droit: Se taire. Promotion: Un Familier passe au rang de Démon dès qu'il a purgé sa peine ou a fait preuve d'initiative en situation critique.

Les incubes et les succubes: Ils ont, dès leur puberté, le même Grade que leurs parents Démoniaques. Ils peuvent ensuite monter en Grade selon le même principe que les Démons.

Les Démons: Les Démons sans rang sont très peu nombreux même si les joueurs en incarnent toujours au début de leur carrière. Ils ont droit de vie et de mort sur leurs familiers et mort-vivants. Promotion: Voir règles du jeu page 45.

Les Démons de Grade 1 (Chevalier): Les Chevaliers sont les Démons les plus nombreux. Ils ont fait leurs preuves mais ont sensiblement les mêmes pouvoirs que les Démons sans grade. Promotion: Voir règles du jeu page 46.

Les Démons de Grade 2 (Capitaine): Un Démon de grade 2 est connu de son Prince-Démon. Il possède les mêmes pouvoirs qu'un sans grade mais il est plus probable que son supérieur intervienne pour l'aider. Promotion: Voir règles du jeu page 46.

Les Démons de Grade 3 (Baron): Les Démons de Grade 3 sont très peu nombreux. Ils sont l'élite des Enfers et sont connus de tous les Prince-Démons. Ils peuvent contrôler les mort-vivants, les familiers et peuvent donner des ordres aux Démons sans grade. Promotion: Un Démon de grade 3 ne peut plus évoluer sans prendre la place de son supérieur direct (Le Prince-Démon). Il devra donc tout faire pour bien se faire voir de Satan et tenter de ne pas tomber dans les pièges que lui tendra son supérieur. Le conflit se terminera sûrement par la mort de l'un des deux protagonistes.

Les Prince-Démons: Ils ont tous les pouvoirs dans leur sphère d'influence et participent activement à la cour démoniaque (voir ci-dessous). Ils ont droit de vie et de mort sur tous leurs serviteurs (sauf ceux de Grade 3). Promotion: Impossible.

La cour démoniaque

La cour démoniaque est le conseil qui se réunit tous les soirs de 21 heures à 24 heures et qui regroupe tous les Prince-Démons (et quelquefois Satan). Lorsque l'ordre du jour n'est pas très fourni, les Princes mangent, discutent et jouent (toutes sortes de jeux allant de la Vache qui Tache à GURPS en passant par Advanced Squad Leader et le Trivial Pursuit). C'est ce conseil qui juge les fautes des Démons de grade 3 selon un système de vote très détaillé. En voici les préceptes principaux:

Pouvoir: Chaque Prince-Démon possède un potentiel diplomatique et militaire.

Type de vote: Dans une situation normale, chaque point de potentiel diplomatique donne une voix. Le plus haut score remporte le vote. Si plus de 50% (donc 15) des Princes-Démons le souhaitent, on rajoute à ce vote le potentiel militaire (qui représente le nombre de divisions possédées par le Prince). Le vote est résolu comme ci-dessus, mais tous les perdants voient leur potentiel militaire réduit de 1 point (Pour une durée variant de 10 à 1000 ans). Dans tous les types de votes précédents, si un Prince-Démon engage son titre, il multiplie ses potentiels par deux. S'il est perdant, un Démon de grade 3 prend sa place (il est élu par la cour démoniaque).

Satan

Dans tous les cas, si Satan daigne poser son veto, il fait gagner le camp qu'il désigne (avec les pertes correspondantes de potentiel militaire ou de titre).

Seigneurs de la Destruction (75)

Les sept Princes regroupés sous ce nom sont les plus violents et les plus militaristes des Enfers. Ils ne vivent que pour la guerre et par la guerre. Leur chef est Baal, bien qu'aucun grade, ni aucune loi ne le prouvent.

	Diplomatie	Militaire	Total
Baal, Prince de la Guerre	5	10	15
Belial, Prince du Feu	5	7	12
Bifrons, Prince des Morts	1	9	10
Caym, Prince des Animaux	4	6	10
Crocell, Prince du Froid	3	7	10
Furfur, Prince du Hard-core	3	5	8
Gaziel, Prince de la Terre	4	6	10

Seigneurs de la Corruption (79)

Les membres de ce groupe doivent tout faire pour pervertir les êtres humains encore purs. Ils sont très utiles sur Terre mais manquent cruellement de pouvoir en Enfer (en fait, la politique ne les intéresse pas vraiment).

	Diplomatie	Militaire	Total
Abalam, Prince de la Folie	5	2	7
Andrealphus, Prince du Sexe	7	0	7
Asmodée, Prince du Jeu	7	1	8
Haagenti, Prince de la Gourmandise	5	2	7
Malthus, Prince des Maladies	6	3	9
Mammon, Prince de la Cupidité	7	2	9
Nog, Prince de la Paresse	6	2	8
Ouikka, Prince des Airs	6	2	8
Shaytan, Prince de la Laideur	5	2	7
Uphir, Prince de la Pollution	5	4	9

Seigneurs de la Création (20)

Alors que neuf Princes tentent de pervertir les êtres humains, trois seulement créent. Satan ne les aime pas trop car il estime que la création est le pouvoir de Dieu. Ces Seigneurs sont donc très peu puissants.

	Diplomatie	Militaire	Total
Morax, Prince des Dons Artistiques	4	0	4
Scox, Prince des Ames	4	4	8
Vapula, Prince de la Technologie	4	4	8

Seigneurs de l'Information (70)

Les Seigneurs de l'Information sont les adversaires nés de ceux de la destruction. Ils excellent dans les magouilles en tous genres (y compris entre eux), mais leur potentiel militaire est vraiment très bas.

	Diplomatie	Militaire	Total
Andromalius, Prince du Jugement	7	8	15
Baalberith, Prince des Messagers	8	2	10
Beleth, Prince des Cauchemars	8	3	11
Kobal, Prince de l'Humour noir	6	1	7
Kronos, Prince de l'Eternité	8	1	9
Malphas, Prince de la Discorde	10	0	9
Nybbas, Prince des Médias	9	0	9

Nobles inférieurs (29)

Les nobles inférieurs ne le sont pas vraiment. Ils sont classés séparément simplement parce qu'aucun autre groupe ne veut d'eux. Le fait qu'ils soient encore "libres" tend même à prouver qu'ils ne sont pas si inférieurs que ça.

	Diplomatie	Militaire	Total
Samigina, Prince des Vampires	5	6	11
Valefor, Prince des Voleurs	7	2	9
Vephar, Prince des Océans	5	4	9



Le Vaudou

Le Vaudou est une religion panthéiste créée au XVI^e siècle par les esclaves noirs importés de force en Haïti par les colons français. Dépossédés de leurs racines et de leur culture, les noirs réagirent en créant une nouvelle langue, le créole et une nouvelle religion, le Vaudou. Le baptême et les convictions catholiques leur étant imposés par leurs maîtres, les noirs assimilèrent les croyances catholiques, en les mêlant aux leurs, issues des traditions ancestrales de l'Afrique noire.

Le Vaudou est donc une religion panthéiste comprenant des dieux anciens (antérieurs à Jésus Christ) et le seul et unique dieu: Dieu. Bien que vénérant et respectant les croyances catholiques, les adeptes du Vaudou, les Vaudouisants, y sont opposés. En effet, ils ne voient dans les divinités que des moyens d'acquérir de la puissance et de s'échapper de la domination des blancs. Ils utilisent avec la même facilité les forces bénéfiques et maléfiques, s'attirant ainsi la haine et le ressentiment à la fois des Anges et des Démon.

Contrairement aux idées reçues, et colportées par les romans et les films, le Vaudou n'est pas une religion du mal. Bien sûr les prêtres Vaudou utilisent les morts, envoûtent les gens ou invoquent des animaux dangereux, mais ils utilisent aussi leur magie pour guérir ou pour assurer la prospérité.

En fait, le Vaudou est neutre, c'est-à-dire qu'il s'agit aussi bien de magie noire que de magie blanche. Comme disent les haïtiens: un béké a deux mains, signifiant par cette expression que les deux voies sont ouvertes aux Vaudouisants. Il ne faut pas oublier que la quasi totalité du Vaudou connu au grand jour consiste à aller à la messe, à se faire baptiser et à adorer Dieu et ses saints. Seuls quelques initiés possèdent véritablement des pouvoirs et sont en contradiction flagrante avec le catholicisme.

Le panthéon

Le Grand Maître: Créateur de toutes choses, il se tient en retrait, ne participant pas activement à la vie des hommes, ne faisant que contrôler les Lwas, les esprits. Aucun culte ne lui est rendu même s'il est invoqué lors de la vie quotidienne. C'est à lui que l'on s'adresse lorsque l'on veut s'attirer les services d'un Lwa (c'est-à-dire d'un Ange ou d'un Démon). Il s'agit bien sûr de la version Vaudou du Dieu des catholiques.

Frère Jésus: Fils du Grand Maître, il est souvent invoqué dans la vie quotidienne et des offrandes lui sont souvent faites afin d'attirer ses faveurs. Il est en effet plus intéressé que son père par les affaires des hommes. Il s'agit de Jésus Christ.

Maitresse Alizée: Mère du Frère Jésus, elle est révérée et très souvent invoquée pour obtenir sa protection. Il s'agit de la Vierge Marie.

Damballa Ouedo: Le Grand Serpent. Il est l'esprit de la forêt, le maître des animaux, il est invoqué uniquement au cours de cérémonies de vénération des animaux et de la nature.

Papa Legba: Gardien des morts et du savoir, protecteur de l'inconnu. Il est invoqué pour tout ce qui a trait à la mort et à la divination.

Ogoun Badagris: le Guerrier Sanglant. Il est l'insufflateur de la folie guerrière, le protecteur des combattants. Il est la source de toute puissance physique.

Baron Samedi: Dieu des Zombis. Il est le gardien des cimetières. C'est lui qu'on invoque lorsque l'on veut s'attirer les faveurs des morts.



Les Lwas: Les esprits. Ce sont les envoyés du Grand Maître, c'est-à-dire les anges et les démons.

Comme on peut le voir, seules les divinités catholiques sont évoquées ouvertement dans la vie de tous les jours. Les dieux Vaudous restent secrets et ne sont évoqués que lors des cérémonies précises visant à s'attirer leurs faveurs.

Les Adeptes du Vaudou

Les Vaudouissants sont dans leur écrasante majorité des êtres humains comme tout le monde. Ils ne possèdent aucun pouvoir, sont baptisés et vont à la messe. La seule différence avec un catholique de base est qu'ils vénèrent d'autres divinités que le seul et unique Dieu (bien que discrètement). Les Vaudouissants de base ont les mêmes caractéristiques qu'un humain normal. Seuls les initiés Vaudous possèdent des pouvoirs les plaçant au dessus du commun des mortels. Il en existe deux types:

- Les Lwa-mèt-tèt, ou Tontons macoutes, sont les initiés combattants. Ce sont des Vaudouissants qui ont réussi à passer une série d'épreuves dangereuses, appelées Manger-Lwa, au cours desquelles ils sont censés vaincre physiquement un Lwa.

Ils en tirent des pouvoirs surhumains, et constituent les gardiens sacrés du Vaudou. Ils sont aux ordres des Békés. Ils ont 14 points à répartir dans leurs caractéristiques, aucune d'elles ne pouvant excéder 4.

Ils ont 12 points de talents et possèdent au départ trois pouvoirs à tirer dans leur table privilégiée. Ils récupèrent 1 point de pouvoirs toutes les six heures.

- Les Békés, ou prêtres Vaudous. Ils ont réussi à force d'études et de pratique à maîtriser la magie Vaudou. Cette charge est en général héréditaire, un Béké enseignant la magie à son enfant le plus doué.

Un Béké homme s'appelle un Uga, alors qu'un Béké femme s'appelle une Mambo. Ce sont eux les véritables maîtres de la religion Vaudou, et sont bien plus respectés que les prêtres Catholiques des églises Haïtiennes. Ils ont 12 points à répartir entre leurs caractéristiques, aucune d'elles ne pouvant dépasser 5. Ils possèdent 12 points de talents et 5 pouvoirs à tirer dans leur table privilégiée. Ils récupèrent un point de pouvoir toutes les six heures.

Notes au sujet de l'utilisation de tous les pouvoirs: Dès que le Béké ou que le Tonton Macoute quitte la sphère d'influence Vaudou (caraïbes, sud des Etats-unis et nord de l'Amérique du sud), le coût de tous ses pouvoirs est majoré de 50% (arrondi à l'entier supérieur). Exemple: Un rituel d'arme de mort coûte 3PP s'il est tenté à Cabourg. Les objets magiques ont 1 chance sur 6 (résultat de 1 sur un D6) de perdre tout pouvoir.

Les malédictions, quant à elles gardent toute leur puissance où que se trouve la victime (You can run but you can't hide!). Le monde des rêves est considéré comme faisant partie de la sphère Vaudou. Chaque tonton Macoute lance 1D6 pour chaque pouvoir. Ces six pouvoirs possèdent des niveaux, on peut donc les tirer au sort plusieurs fois chacun.

La table des pouvoirs des Tontons Macoutes

	Coût	Caractéristique	Rituel
1- Guerrier sanglant d'Ogoun Badagris	2	PR	Une heure
2- Appel de la jungle	1	PR	Une heure
3- Arme de mort	2	VO	Variable (minutes)
4- Protection de Papa Legba	2	VO	Une minute
5- Crochet de Damballa Ouedo	1	PR	10 minutes
6- Enfants de Baron Samedi	3	VO	Une heure

1- Guerrier sanglant d'Ogoun Badagris (Précision)
Au cours d'une cérémonie d'une heure, le Tonton Macoute se peint des symboles vaudous sur le corps et s'asperge avec le sang d'une créature spécialement sacrifiée. Il possède pour (résultat des unités) heures les capacités suivantes: Il voit son niveau de maîtrise dans l'arme de son choix augmenter d'un niveau (maximum+3) et peut attaquer deux fois par seconde avec cette même arme. Chaque utilisation de ce pouvoir coûte 2 points de pouvoir.

Type	Caractéristiques	Talents	Pouvoirs	Récupération
Vaudouissant	10 (3)	6 (+2)	-	-
Tontons Macoutes	14 (4)	12 (+2)	3 (+2) a	1/6 heures
Békés	12 (5)	12 (+2)	5 (+2) b	1/6 heures

Caractéristiques: nombres de points à partager (maximum).
Talents: nombres de points à partager, voir barème (maximum).
Pouvoirs: Nombres de pouvoirs (maximum).
a: dans la table des Tontons Macoutes.
b: dans la table des Békés.
Récupération: Des points de pouvoirs.

2- Appel de la jungle (Précision)

Au cours d'une cérémonie d'une heure, le Tonton Macoute doit sacrifier un animal d'une taille supérieure ou égale à celle d'un chat, au pied d'un arbre en bordure d'une étendue sauvage. Un animal de la jungle de son choix arrivera alors à la fin de la cérémonie et dévorera le sacrifice. Il sera alors totalement au service de l'utilisateur du pouvoir pour (résultat des unités) heures. Chaque utilisation de ce pouvoir coûte 1 point de pouvoir. L'animal invoqué doit bien sûr être présent dans l'étendue sauvage. Les animaux les plus souvent invoqués sont les serpents (plus particulièrement les venimeux), les fauves et les grosses araignées.



3- Arme de mort (Volonté)

Au cours d'un rituel dédié à Ogoun Badagris qui dure (7-résultats des unités) minutes, le Tonton Macoute bénit son arme blanche. Celle-ci voit alors sa puissance augmenter de (résultat des unités) points pour une heure. Chaque utilisation de ce pouvoir coûte 2 points de pouvoir.

4- Protection de Papa Legba (Volonté)

Au cours d'une prière à Papa Legba, le Tonton Macoute doit donner un animal vivant en pâture à un serpent dangereux pour l'homme. Il obtient alors un "pool" de points de vie supplémentaires équivalent au résultat des unités (les dégâts sont d'abord retranchés de ce total avant d'affecter le personnage). Ce pouvoir dure jusqu'à la prochaine aube ou aurore, et coûte 2 points de pouvoir à chaque utilisation.

5- Crochet de Damballa Ouedo (Précision)

Le Tonton Macoute doit, après avoir adressé une prière à Damballa Ouedo pendant plusieurs minutes, se faire mordre par un serpent venimeux mortel. S'il rate son jet de pouvoir, il se prend les points de dégâts correspondant au poison du serpent (et, le plus souvent, meurt). S'il réussit son pouvoir, il ne prend aucun dégât et possède pour (résultat des unités) heures, la faculté d'injecter du venin. S'il cause un point de dégât à sa victime avec ses poings (plutôt ses ongles) ou ses dents, il lui inflige (résultat des unités) points de dégâts en plus. Chaque utilisation de ce pouvoir coûte 1 point de pouvoir.

6- Enfants de Baron Samedi (Volonté)

Le Tonton Macoute possède le pouvoir de réveiller les morts. Pour ce faire il doit effectuer, de nuit, une cérémonie d'une heure dédiée à Baron Samedi dans un cimetière. Il verra alors (résultat des unités) zombis sortir de leurs tombes et le suivre aveuglément. Ces Zombis rentreront d'eux mêmes vers leur cimetière afin de réintégrer leurs tombes avant l'aube. Pour devenir Zombi, un cadavre doit avoir été enterré depuis moins d'un an. Chaque utilisation de ce pouvoir coûte 3 points de pouvoir. Les Zombis Vaudous ont tous les caractéristiques suivantes:

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
5	1	2	1	2	1	-

Talents: Corps à corps+2 (puissance: +2, bonus de force comptabilisés).

Ils sont inintelligents et sont très lents (ils se déplacent d'un mètre par seconde et attaquent toujours en dernier).



Les pouvoirs des Békés

Les Békés sont des prêtres de la religion Vaudou, c'est-à-dire qu'ils tirent leur puissance de divinités ayant existé.

C'est pourquoi contrairement aux sorciers, ils n'utilisent pas de talents spéciaux, mais des pouvoirs comme les Vikings, les Anges et les Démons.

Pour déterminer ces pouvoirs il suffit de jeter un D66 et consulter les tables suivantes:

	Coût	Caractéristique	Rituel
1- Malédiction			
11- Venin de Damballa Ouedo	5	FO	Trois heures
12- Envoyé de Damballa Ouedo	1	VO	Une heure
13- Malédiction de Baron Samedi	2	VO	Six heures
14- Colère du Grand Maître	5	VO	Deux heures
15- Colère de Frère Jésus	1+	VO	Deux heures
16- Mort douloureuse	3	VO	Six heures
2- Gris-gris et objets sacrés			
21- Amulette de protection	10(1)	PR	Une semaine
22- Philtre d'amour	5	PR	Trois jours
23- Poudre de vie	5	PE	Deux jours
24- Fétiche sacré	10	PR	Deux semaines
25- Pardon de Frère Jésus	8	PR	Une semaine
26- Message du Grand Maître	10	PR	Deux semaines
3- Magie Blanche			
31- Guérison des maladies	2		Une heure
32- Guérison des blessures	1+		Une heure
33- Bénédiction de Maîtresse Alizée	3		Une heure
34- Protection de Papa Legba	2	VO	Une minute
35- Désenvoûtement	10		Six heures
36- Bénédiction nuptiale	5	VO	Six heures
4- Envôûtement			
41- Statuette de maladie	10	VO	Deux semaines
42- Statuette de malheur	10	VO	Deux semaines
43- Statuette de handicap	10	VO	Deux semaines
44- Envoyé de Baron Samedi	8	VO	Une heure
45- Discorporation	5		Une heure
46- Manger l'âme	3	VO	Instantané
5- Baron Samedi			
51- Parler avec les morts	3	VO	Trois heures
52- Réveiller les morts	5	VO	Une heure
53- Sommeil de Baron Samedi	5	VO	Six heures
54- Enfants de Baron Samedi	3	VO	Une heure
55- Rêve prémonitoire	2	VO	Une minute
56- Vision de mort	2	VO	une seconde
6-Limitations			
61- Mauvais oeil			
62- Malédiction lunaire			
63- Peur			
64- Phobie			
65- Cicatrice ou tatouage rituel			
66- Fils (ou fille) de ...			

11- Venin de Damballa Ouedo (Force)

Au cours d'un rituel de trois heures, le Béké doit absorber une grande quantité de venin de serpent. S'il rate son pouvoir, il est malade (Résultat des unités pair) ce qui provoque un malus de 5 colonnes pour toutes ses actions pour une journée, ou meurt dans d'atroces souffrances (Résultat des unités impair). S'il réussit, la victime (dont il doit posséder une mèche de cheveux, un ongle, etc...) subit immédiatement (résultat des unités) points de dégâts (l'armure ne compte pas). Même si elle survit, elle est malade (5 colonnes de malus pour toutes ses actions) pendant (résultat des unités) jours. L'utilisation de ce pouvoir coûte 5PP.

12- Envoyé de Damballa Ouedo

(Volonté)

Au cours d'une cérémonie d'une heure, le Béké doit sacrifier un animal d'une taille inférieure ou égale à celle d'un lapin au pied d'un arbre en bordure d'une étendue sauvage. Un serpent de son choix arrivera alors à la fin de la cérémonie et dévorera le sacrifice. Il sera alors totalement au service de l'utilisateur du pouvoir jusqu'à la prochaine aurore. Chaque utilisation de ce pouvoir coûte 1 point de pouvoir. Le sorcier voit à travers les yeux du serpent.

13- Malédiction de Baron Samedi

(Volonté)

Au cours d'une cérémonie de six heures, le Béké doit dépenser 2PP ainsi qu'un point de volonté pour rendre stérile la semence d'un homme dont il possède au moins une petite partie du corps (mèche de cheveu, ongle, etc...). Dès que le Béké souhaite arrêter la malédiction ou dès sa mort, la semence de la victime est de nouveau fertile et le sorcier récupère son point de volonté perdu.

14- Colère du Grand Maître

(Volonté)

Au cours d'un rituel de deux heures, le Béké maudit une maison (ou autre édifice) dans laquelle il aura préalablement placé un fétiche ou un gris-gris quelconque. Après une dépense de 5PP, et si le pouvoir est réussi, bien sûr, l'édifice sera détruit au

maximum (7-résultat des unités semaines) après le rituel par une catastrophe naturelle (incendie, inondation, tornade, etc...).



15- Colère de Frère Jésus (Volonté)

Au cours d'un rituel de deux heures, le Béké maudit une étendue cultivée dans laquelle il aura préalablement placé un fétiche ou un gris-gris quelconque. Après une dépense de 1PP par hectare, et si le pouvoir est réussi, bien sur, les cultures seront détruites au maximum (7-résultat des unités semaines) après le rituel par une catastrophe naturelle (incendie, inondation, tornade, maladie, etc...).

16- Plaie douloureuse (Volonté)

Au cours d'une cérémonie de six heures, le Béké doit dépenser 3PP ainsi qu'un point de volonté pour blesser un être humain dont il possède au moins une petite partie du corps (mèche de cheveux, ongle, etc...). Une plaie (d'environ 5 centimètres de long) très douloureuse apparaît alors sur la victime. La douleur est lancinante (5 colonnes de malus), ne peut pas être guérie ni cicatrisée mais ne cause aucun point de dommage. Dès que le Béké souhaite arrêter la malédiction ou dès sa mort, la douleur s'arrête, la plaie se cicatrise et le sorcier récupère son point de volonté perdu.

21- Amulette de protection (Précision)

Ce pouvoir permet la création d'amulettes de protection. Chaque tentative de création d'une amulette coûte 10PP et prend une semaine. Le sorcier doit posséder une partie de la personne à qui est destiné l'objet. L'amulette accorde un bonus de 4 colonnes pour toute attaque mentale dont pourrait être victime le porteur de l'objet. Chaque fois qu'il est attaqué, le béké (ou le porteur de l'objet) doit dépenser 1PP pour faire fonctionner l'amulette.

22- Philtre d'amour (Précision)

Ce pouvoir permet la création de philtres d'amour. Chaque tentative de création d'une potion coûte 5PP et prend trois jours. Le sorcier doit posséder une partie de la personne à qui est destiné l'objet. Dès qu'une autre personne (du sexe opposé) boit la potion, elle tombe immédiatement amoureuse de l'être pour lequel la potion a été fabriquée. Cette passion dure (résultat des unités) semaines.

23- Poudre de vie (Perception)

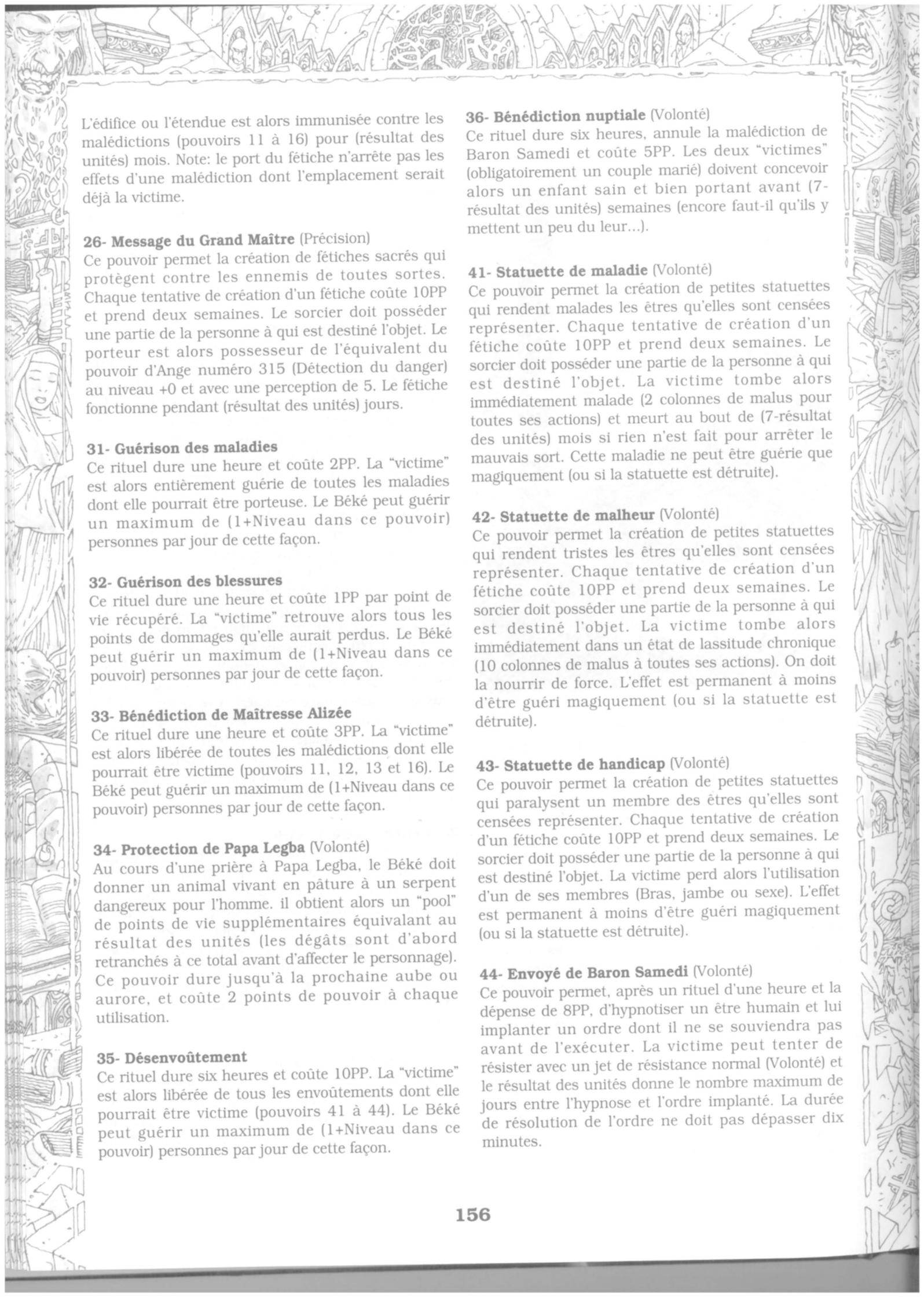
Ce pouvoir permet la création de poudre anti-poisons. Chaque tentative de création d'une dose de poudre coûte 5PP et prend deux jours. C'est le maître de jeu qui détermine secrètement si la potion est réussie ou non. Lorsqu'un personnage prend des dégâts à cause d'un poison (naturel ou non) il doit boire une mixture composée d'eau et de la poudre de vie avant que le poison ait définitivement causé des dommages irréversibles (5 minutes). Si la potion est réussie, le personnage est guéri et récupère tous les points perdus. Si la potion est ratée, rien ne se passe et le personnage n'a plus le temps d'en boire une autre ou de tenter un jet de premiers-soins. On peut faire absorber la potion même à un personnage que le poison a normalement tué.

24- Fétiche sacré (Précision)

Ce pouvoir permet la création de fétiches sacrés qui protègent contre le mauvais oeil. Chaque tentative de création d'un fétiche coûte 10PP et prend deux semaines. Le sorcier doit posséder une partie de la personne à qui est destiné l'objet. Le porteur est immunisé contre toutes les malédictions (pouvoirs 11, 12, 13 et 16) pour (résultat des unités) semaines. Note: le port du fétiche n'arrête pas les effets d'une malédiction dont le porteur serait déjà victime.

25- Pardon de Frère Jésus (Précision)

Ce pouvoir permet la création de fétiches sacrés qui protègent contre le mauvais oeil. Chaque tentative de création d'un fétiche coûte 8PP et prend une semaine. Le sorcier doit placer lui même le fétiche dans l'édifice ou l'étendue à protéger.



L'édifice ou l'étendue est alors immunisée contre les malédictions (pouvoirs 11 à 16) pour (résultat des unités) mois. Note: le port du fétiche n'arrête pas les effets d'une malédiction dont l'emplacement serait déjà la victime.

26- Message du Grand Maître (Précision)

Ce pouvoir permet la création de fétiches sacrés qui protègent contre les ennemis de toutes sortes. Chaque tentative de création d'un fétiche coûte 10PP et prend deux semaines. Le sorcier doit posséder une partie de la personne à qui est destiné l'objet. Le porteur est alors possesseur de l'équivalent du pouvoir d'Ange numéro 315 (Détection du danger) au niveau +0 et avec une perception de 5. Le fétiche fonctionne pendant (résultat des unités) jours.

31- Guérison des maladies

Ce rituel dure une heure et coûte 2PP. La "victime" est alors entièrement guérie de toutes les maladies dont elle pourrait être porteuse. Le Béké peut guérir un maximum de (1+Niveau dans ce pouvoir) personnes par jour de cette façon.

32- Guérison des blessures

Ce rituel dure une heure et coûte 1PP par point de vie récupéré. La "victime" retrouve alors tous les points de dommages qu'elle aurait perdus. Le Béké peut guérir un maximum de (1+Niveau dans ce pouvoir) personnes par jour de cette façon.

33- Bénédiction de Maitresse Alizée

Ce rituel dure une heure et coûte 3PP. La "victime" est alors libérée de toutes les malédictions dont elle pourrait être victime (pouvoirs 11, 12, 13 et 16). Le Béké peut guérir un maximum de (1+Niveau dans ce pouvoir) personnes par jour de cette façon.

34- Protection de Papa Legba (Volonté)

Au cours d'une prière à Papa Legba, le Béké doit donner un animal vivant en pâture à un serpent dangereux pour l'homme. Il obtient alors un "pool" de points de vie supplémentaires équivalant au résultat des unités (les dégâts sont d'abord retranchés à ce total avant d'affecter le personnage). Ce pouvoir dure jusqu'à la prochaine aube ou aurore, et coûte 2 points de pouvoir à chaque utilisation.

35- Désenvoûtement

Ce rituel dure six heures et coûte 10PP. La "victime" est alors libérée de tous les envoûtements dont elle pourrait être victime (pouvoirs 41 à 44). Le Béké peut guérir un maximum de (1+Niveau dans ce pouvoir) personnes par jour de cette façon.

36- Bénédiction nuptiale (Volonté)

Ce rituel dure six heures, annule la malédiction de Baron Samedi et coûte 5PP. Les deux "victimes" (obligatoirement un couple marié) doivent concevoir alors un enfant sain et bien portant avant (7-résultat des unités) semaines (encore faut-il qu'ils y mettent un peu de leur...).

41- Statuette de maladie (Volonté)

Ce pouvoir permet la création de petites statuettes qui rendent malades les êtres qu'elles sont censées représenter. Chaque tentative de création d'un fétiche coûte 10PP et prend deux semaines. Le sorcier doit posséder une partie de la personne à qui est destiné l'objet. La victime tombe alors immédiatement malade (2 colonnes de malus pour toutes ses actions) et meurt au bout de (7-résultat des unités) mois si rien n'est fait pour arrêter le mauvais sort. Cette maladie ne peut être guérie que magiquement (ou si la statuette est détruite).

42- Statuette de malheur (Volonté)

Ce pouvoir permet la création de petites statuettes qui rendent tristes les êtres qu'elles sont censées représenter. Chaque tentative de création d'un fétiche coûte 10PP et prend deux semaines. Le sorcier doit posséder une partie de la personne à qui est destiné l'objet. La victime tombe alors immédiatement dans un état de lassitude chronique (10 colonnes de malus à toutes ses actions). On doit la nourrir de force. L'effet est permanent à moins d'être guéri magiquement (ou si la statuette est détruite).

43- Statuette de handicap (Volonté)

Ce pouvoir permet la création de petites statuettes qui paralysent un membre des êtres qu'elles sont censées représenter. Chaque tentative de création d'un fétiche coûte 10PP et prend deux semaines. Le sorcier doit posséder une partie de la personne à qui est destiné l'objet. La victime perd alors l'utilisation d'un de ses membres (Bras, jambe ou sexe). L'effet est permanent à moins d'être guéri magiquement (ou si la statuette est détruite).

44- Envoyé de Baron Samedi (Volonté)

Ce pouvoir permet, après un rituel d'une heure et la dépense de 8PP, d'hypnotiser un être humain et lui implanter un ordre dont il ne se souviendra pas avant de l'exécuter. La victime peut tenter de résister avec un jet de résistance normal (Volonté) et le résultat des unités donne le nombre maximum de jours entre l'hypnose et l'ordre implanté. La durée de résolution de l'ordre ne doit pas dépasser dix minutes.



45- Discorporation

Le Béké, en dépensant 5PP et après un rituel d'une heure, peut entrer sur le plan des esprits. Il est alors considéré comme étant en forme gazeuse (pouvoir 263 de MV) et peut entrer dans le monde du rêve, comme avec un pouvoir de rêve normal (pouvoir 325 de MV). Pour 1PP par personne supplémentaire, le Béké peut faire entrer dans le rêve d'autres participants au rituel (mais uniquement s'ils sont volontaires).

46- Manger l'âme (Volonté)

Sous ce nom étrange se cache exactement le même pouvoir que celui de Beleth intitulé "Cauchemar mortel". Il ne peut donc être utilisé qu'avec celui ci-dessus. Rappelons simplement qu'il coûte 3PP et que sa description se trouve en page 62 des règles d'INS.

51- Parler avec les morts (Volonté)

Au cours d'une cérémonie de trois heures, le Béké doit dépenser 3PP pour faire parler un humain mort dont il possède au moins une petite partie du corps (mèche de cheveu, ongle, etc...). Il peut lui poser toutes sortes de questions mais le mort ne répondra sans mentir que si le pouvoir est réussi. Le nombre de questions est limité à (2+ Niveau dans ce pouvoir) par essai.

52- Réveiller les morts (Volonté)

Le Béké possède le pouvoir de réveiller les morts. Pour ce faire il doit effectuer, de nuit, une cérémonie d'une heure dédiée à Baron Samedi dans un cimetière. Il verra alors (résultat des unités) zombis sortir de leurs tombes et le suivre aveuglément. Ces Zombis rentreront d'eux mêmes vers leur cimetière afin de réintégrer leurs tombes avant l'aube. Pour devenir Zombi, un cadavre doit avoir été enterré depuis moins d'un an. Chaque utilisation de ce pouvoir coûte 5 points de pouvoir. Les Zombis Vaudou ont tous les caractéristiques suivantes:

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
5	2	2	1	2	1	-

Talents: Corps à corps+2 (puissance: +2, bonus de force comptabilisés).

Ils sont intelligents mais assez lents (ils se déplacent de trois mètres par seconde).

53- Sommeil de Baron Samedi (Volonté)

Au cours d'une cérémonie de six heures, le Béké doit dépenser 5PP ainsi qu'un point de volonté pour faire tomber dans un coma profond un être vivant dont il possède au moins une petite partie du corps (mèche de cheveux, ongle, etc...). Dès que le Béké souhaite arrêter ce coma ou dès sa mort, la semence de la victime se réveille et le sorcier récupère son point de volonté perdu. Ce coma a totalement l'apparence de la mort (Jet de médecine avec 8 colonnes de malus pour se rendre compte de la méprise) et sert le plus souvent à faire enterrer quelqu'un vivant.

54- Enfants de Baron Samedi (Volonté)

Le Béké possède le pouvoir de réveiller les morts. Pour ce faire il doit effectuer, de nuit, une cérémonie d'une heure dédiée à Baron Samedi dans un cimetière. Il verra alors (résultat des unités) zombis sortir de leurs tombes et le suivre aveuglément. Ces Zombis rentreront d'eux mêmes vers leur cimetière afin de réintégrer leurs tombes avant l'aube. Pour devenir Zombi, un cadavre doit avoir été enterré depuis moins d'un an. Chaque utilisation de ce pouvoir coûte 3 points de pouvoir. Les Zombis Vaudous ont tous les caractéristiques suivantes:

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
5	1	2	1	2	1	-

Talents: Corps à corps+2 (puissance: +2, bonus de force comptabilisés).

Ils sont inintelligents et sont très lents (ils se déplacent d'un mètre par seconde et attaquent toujours en dernier).

55- Rêve prémonitoire (Volonté)

Le Béké peut, en se concentrant une minute et en dépensant 2PP visualiser la mort probable qui l'attend dans les (résultat des unités) heures prochaines. il est évident que cette mort peut être évitée (c'est d'ailleurs le but du pouvoir).

56- Vision de mort (Volonté)

Ce pouvoir est immédiat (une seconde), coûte 2PP et permet de montrer une mort horrible (et probable) à un être humain de son choix (et qui est en vue). Il a le droit à un jet de résistance normal (avec la volonté). Si le pouvoir est réussi, la victime prend peur et doit fuir pendant (résultat des unités) minutes. Si elle ne le peut pas, elle subit 3 colonnes de malus à toutes ses actions.

61- Mauvais oeil

Le personnage est maudit (pour on ne sait quelle raison) par le Grand Maître lui même. Il subit 3 colonnes de malus chaque fois qu'il tente d'utiliser un de ses pouvoirs.

62- Malédiction lunaire

Le personnage est très sensible aux phases de la lune. Il subit, la nuit, des malus à toutes ses actions selon le barème suivant:

Phase de la lune	Malus
Pleine lune	Aucun
Pas de lune	-6 colonnes
Autre	-3 colonnes

63- Peur

Le personnage doit choisir une phobie (animaux, nuit, espaces fermés, etc...) dont il est victime. Voir à ce sujet les pouvoirs (64-) des règles d'INS/MV.

64- Folie

Le personnage doit choisir une folie (paranoïa, xénophobie, etc...) dont il est victime. Voir à ce sujet les pouvoirs (63-) des règles d'INS/MV.

65- Cicatrice ou tatouage rituel

Le personnage est couvert de cicatrices et/ou de tatouages qui donnent une idée de son rang, de ses hauts faits et dont il est très fier. Evidemment, son charme en prend un coup (AP-1 envers tous les non-Vaudouisants). Inutile de préciser que tous ces "ajouts" sont entièrement volontaires.

66- Fils (ou fille) de ...

Le personnage se prend pour l'envoyé direct d'un Dieu Vaudou (au choix). Les effets sur le personnage sont un compromis entre la mégalomanie (633 dans MV) et l'intégrisme (656).



7 Janvier 1991, Port-au-Prince

Roger Lafontat, grand béké d'Haïti et ancien chef des tontons macoutes, milice secrète du régime de Jean-Claude Duvalier, sort menottes aux poignets du palais présidentiel. Sa tentative de putsch a échoué, grâce à l'armée haïtienne (fortement noyauté par des anges de Laurent et de Michel).

La veille, un mois jour pour jour avant l'investiture du père Jean-Bertrand Aristide, élu le 16 Décembre à la présidence, il s'emparait du palais national de Port-au-Prince avec une poignée de partisans, et prenait en otage la présidente par intérim, Ertha Pascal-Trouillot (ange de Francis de grade 0), en l'obligeant à démissionner. Mais, forcé par l'armée (prévenue in-extremis par Ertha) qui a condamné officiellement son coup de force, Lafontat a vite été arrêté.

L'avenir politique du vaudou sur son propre territoire semble désormais bien compromis et cela ajoute encore à la détresse de la perte de leur messie (Ange) passée dans les rangs de l'armée du bien il y a peu de temps.

LES VIKINGS

Historique

Principes de base

Il est dit dans la plupart des légendes vikings que lorsque l'heure du Ragnarok sonnera, les guerriers vikings redescendront sur terre pour combattre aux côtés des Dieux. Or, en l'an 0, le 24 décembre, naquit le fils de Dieu. Les vikings prirent cette naissance pour le début du Ragnarok et commencèrent à se réincarner. La guerre fit rage pendant des siècles et de nombreux guerriers (et Dieux) furent tués. Qu'à cela ne tienne, les vikings comptent bien combattre comme cela pendant encore des millénaires. La victoire totale ne sera possible que si tous les Dieux maléfiques sont tués.

Le Valhalla

Tous les guerriers réincarnés viennent du Valhalla. Inutile donc de préciser que ce sont les âmes de ceux qui sont morts au combat. En effet, l'âme de tout guerrier mourant sans combattre, va directement dans le royaume des morts (l'Enfer). Si un viking meurt à chaque fois courageusement, il peut revenir sur terre indéfiniment (après un laps de temps plus ou moins long... Mais plutôt long quand même). Utilisez à ce sujet la table donnée dans cette extension et qui concerne les Anges.

Le Ragnarok

Le Ragnarok représente, dans la mythologie viking, la guerre des Dieux. Les vikings envoyés sur terre n'ont donc qu'un seul but: Détruire les ennemis de leurs Dieux et en particulier les géants (donc... Les Démons). D'une nature agressive et violente, ils n'hésitent pas non plus à cartonner les Anges et/ou tous les êtres qui peuvent se mettre sur leur chemin. Bien que le Ragnarok soit une guerre, la plupart des vikings sont plus intelligents qu'il n'y paraît et l'attaque de front n'est pas la plus souvent utilisée.

Réincarnation des guerriers vikings

Le corps d'accueil

Lorsque qu'un viking reçoit l'honneur de descendre sur terre pour combattre, il est réincarné dans le corps d'un être humain. Cet être humain est choisi par le Dieu du personnage et est souvent un passionné des légendes vikings. C'est donc, la plupart du temps, un professeur ou un érudit

quelconque. Notez qu'un viking ne peut pas s'incarner dans le corps d'un être divin (serviteur, soldat de Dieu, Ange) ou démoniaque (mort-vivant, familier, Démon).

Les conditions de transfert

L'être humain ne peut pas résister à l'attaque mentale et son âme se retrouve directement au purgatoire (ou au paradis ou en enfer) sans aucune chance d'en revenir. La "possession" sera invisible et ne prend qu'une fraction de seconde. Il n'existe aucune règle pour déterminer l'origine du corps dans lequel le personnage se réincarne. On peut tout de même utiliser la table suivante chaque fois que l'on veut connaître le type de corps qui accueille un viking:

D66	Corps d'accueil
11-26	Professeur (spécialiste des légendes vikings)
31-36	Collectionneur d'armes (blanches)
41-46	Marin (ou autre métier proche de la mer)
51-56	Bûcheron (ou autre métier proche de la nature)
61-63	Hell's Angel (ou autre "marginal" barbu et buveur de bière)
64-66	Autre (n'importe qui)

La période d'acclimatation

Le viking nouvellement incarné aura sûrement bien du mal à s'acclimater à son nouveau corps. Il commencera par se laisser pousser les cheveux et la barbe, s'arrangera pour se confectionner un équipement standard (casque à cornes, armure, armes) et prendra ensuite contact, par l'intermédiaire de son Dieu, avec d'autres guerriers vikings de sa région. Après une période d'acclimatation d'environ un an, il sera prêt à lutter efficacement contre les ennemis de son Dieu. Notez que c'est durant cette période que le personnage apprendra les talents "actuels" que le personnage aura choisi lors de sa création (sauf dans le cas du pouvoir "31- Talent").

Vie quotidienne

Le rôle des femmes

Les femmes n'ont aucun droit chez les vikings (tout du moins depuis le début du Ragnarok). Les seuls personnages féminins devront vénérer Frigg ou Freyja. Elles ne seront considérées comme guerrières que si elles sont valkyries (elles seront d'ailleurs très respectées dans ce dernier cas).

Les autres femmes vikings du Valhalla se contentent de servir à boire lors des nombreux festins et assouvir les besoins sexuels des guerriers. Avant le Ragnarok, les femmes s'occupaient du foyer et de la famille et avaient un droit très important: Celui de divorcer.

L'honneur

Les vertus les plus importantes pour un viking sont l'hospitalité, le courage et la générosité. Le code d'honneur viking est quelquefois un peu bizarre. Voici quelques exemples précis qui vont vous permettre de mieux incarner un personnage de ce type:

Ne pas frapper une femme: Même si les femmes n'ont aucun droit, elles sont cependant respectées et il n'est pas de bon ton de les frapper ou de les malmenier. On peut cependant les chasser de chez soi ou les insulter.

Ne pas pleurer: Accuser quelqu'un d'avoir pleuré est une insulte très grave et qui ne doit pas être portée à la légère. Seuls les hommes (et les valkyries) ne doivent pas pleurer. Les femmes non plus d'ailleurs si elles veulent être respectées un peu plus par les hommes.

Ne pas faire brûler une forêt: C'est un crime très grave puni de bannissement.

Ne pas être laid: Etre laid est un indice qui tend à prouver que vous possédez du sang de troll dans vos veines. Si, en plus de cela vous êtes grand (plus de 2 mètres), ne vous étonnez pas si les autres vikings réagissent très mal à votre contact.

Ne pas être imberbe ou homosexuel: No comment!

Ne pas mentir, tricher ou rompre une promesse: Un viking coupable d'un tel acte risque de perdre son honneur sauf s'il est question d'un étranger (ou même plus, d'un ennemi).

Ne pas être lâche: Un viking doit toujours essayer de combattre les adversaires qu'il rencontre. Il peut cependant fuir si ces derniers sont trop nombreux ou s'il tombe dans une embuscade. La tactique qui consiste à "Fuir pour combattre un autre jour" est souvent utilisée par les guerriers mais seulement si leurs chances de vaincre sont très faibles.

Les duels

Si deux vikings ne sont pas d'accord l'un avec l'autre ou si l'un d'entre eux juge avoir été insulté par l'autre, ils peuvent se battre en duel. Une surface claire (sable, couverture, neige) d'environ 5 mètres sur 5 est alors tracée à même le sol.

Le viking qui a demandé le duel devra attendre d'avoir été touché au moins une fois avant d'attaquer à son tour (il pourra cependant parer ou esquiver). Dès qu'une goutte de sang touche le sol, le duel est arrêté et le perdant est celui dont le sang a touché le sol. Si un des deux vikings sort du "ring", il est déclaré perdant et lâche!

La justice

La justice viking s'appelle la "Thing" et ce sont les serviteurs de Tyr qui la rendent (à ce sujet, Tyr et ses serviteurs sont à peu près les équivalents vikings d'Andromalius, de Joseph et de Dominique). Les lois vikings sont très sévères et quelquefois bien étranges. Le juge (appelé aussi "doomsman") entend les deux parties et décide du châtiment une fois qu'il a entendu tous les témoins. Le coupable doit payer la victime avec un équivalent valable (du troc quoi!). Les crimes très graves (meurtre etc...) ne sont pas jugés par Tyr ou ses représentants et se terminent souvent en vendetta qui embrasent des tribus entières. Dans le cadre d'une partie de Berserker, il est très rare que l'on en arrive à de telles extrémités, les personnages étant la "crème des crèmes" du royaume viking.

L'hospitalité

Les vikings sont très réputés pour leur hospitalité. Les régions où ils vivaient étaient loin d'être hospitalières et c'est certainement pour cela qu'un viking ne refuse jamais le gîte et le couvert à un inconnu. Malheur à celui qui, bénéficiant de cette invitation, essaierait d'en profiter: Le viking est aussi rancunier qu'il est bon vivant.



Les banquets

Les vikings passent une grande partie de leurs loisirs à organiser de grandes fêtes (un peu comme les schtroumpfs) où la boisson coule à flots et les victuailles sont abondantes. Si au Valhalla, les banquets sont permanents, tout viking qui se respecte devra organiser, même une fois réincarné, un festin par semaine. Ses invités seront d'autres vikings ou des amis de longue date en qui il a toute confiance. Les raisons de ces fêtes pourront aussi bien être l'anniversaire d'un des invités, le début d'un combat à hauts risques ou tout simplement la fin d'une aventure dangereuse. Les vikings sont grands amateurs de jeux, que ce soit les jeux physiques (course à pied, à cheval ou en bateau à rames), intellectuels (échecs) ou ceux basés sur la chance (dés, cartes).

Les rangs

Les vikings ont un sens aigu de la famille. Plus leur famille est grande, plus le viking est important. Malheureusement pour eux, les vikings de l'après Ragnarok (ceux qui nous intéressent donc) auront bien du mal à fonder une nombreuse famille. Les rangs vikings ont donc un sens très différent de ceux de l'antiquité. Ils sont très importants et donnent une idée de la valeur du personnage (un peu comme ceux des Anges ou des Démons). Il existe quatre rangs:

Rang	Modificateur	Missions
Sans rang	-3	1
Carl	+0	4
Jarl	+1	16
Rig-Jarl	+3	-

Modificateurs (Exprimés en nombre de colonnes): A utiliser sur la table UM lors d'une tentative d'intervention du Dieu que le personnage sert.

Missions: Nombre de missions réussies nécessaires pour le passage au rang supérieur. Notez qu'un jugement défavorable de la part d'un serviteur de Tyr pourra annuler 1 ou plusieurs "missions". On peut même imaginer une perte de rang si la faute est vraiment grave.

Les drakkars

Même si ces célèbres bateaux passionnent toujours les vikings de l'après-ragnarok, ils ne peuvent malheureusement pas en construire ou en faire naviguer souvent. Il est beaucoup trop dangereux de se faire pincer par la police fluviale ou maritime avec un drakkar entièrement équipé et/ou rempli de guerriers en armes. Les vikings utilisent donc plus souvent des bateaux modernes même si ceux-ci portent souvent des noms vikings et quelques petits détails qui ne trompent pas (boucliers sur les bords, figure de proue en forme de dragon).

Création des personnages vikings

Les vikings sont créés de la même façon que tout autre personnage d'In Nomine Satanis/Magna Veritas. Seules les valeurs données pour déterminer les caractéristiques, les pouvoirs et les talents sont différentes. Il vous suffit de suivre les quelques conseils ci-dessous:

Les caractéristiques

Elles sont déterminées en partageant 15 points dans les six caractéristiques (avec un maximum de 5 dans chacune).

Les talents

Ils sont déterminés avec un total de 16 points. 1 point accorde un niveau de +0, 2 points accordent un niveau de +1 et 4 points donnent un niveau de +2. Un niveau de +3 est impossible à acquérir à moins de posséder le pouvoir 31.

Le langage natal du personnage (qu'il possède au niveau+1) est le Danois (ou le Norvégien). Il est donc conseillé d'en prendre au moins un autre au niveau+0 (minimum).

N'oubliez pas que les personnages incarnés par les joueurs vivront au vingtième siècle et qu'ils devront donc posséder d'autres talents que ceux de combat (encore que...).

Le nombre de points dépensés dans des talents "non-vikings" ne devra pas dépasser 8 (c'est le maître de jeu qui devra décider si un talent est "viking" ou non).

Les personnages vikings ont accès à quelques nouveaux talents:

Bouclier (-2): Ce talent est utilisé pour parer les attaques au corps à corps d'un adversaire (Agilité). Il s'utilise en défense comme une parade ou une esquive mais le type de bouclier accorde un bonus de protection en cas de conflit réussi (Petit bouclier (Targe): 3, Bouclier rond (écus): 6, Grand bouclier (Pavois): 9). Notez aussi qu'un personnage viking ne pourra pas posséder de grand bouclier (tout du moins pas avec l'accord de son Dieu). Un bouclier rond accordera un malus d'une colonne au talent de combat de l'utilisateur. Un pavois accordera un malus de deux colonnes au talent de combat de l'utilisateur. Résumons donc ces capacités dans la table ci-dessous:

Bouclier	Protection	Malus
Targe	3	-
Ecus	6	-1
Pavois	9	-2

Arc (-3): Ce talent sert à utiliser efficacement un arc de n'importe quel type (Précision/Perception). Il permet aussi de tirer avec une cadence plus importante. En effet, la mise en place d'une flèche prend du temps, surtout lorsqu'un tour de jeu représente une seconde.

Niveau	Fréquence de tir
Aucun	Une flèche toutes les cinq secondes.
+0	Une flèche toutes les quatre secondes.
+1	Une flèche toutes les trois secondes.
+2	Une flèche toutes les deux secondes.
+3	Une flèche par seconde.

Bateau à rames (-2): Ce talent permet de diriger un drakkar (Force) ou n'importe quel autre bateau à rames (lors des combats, pour les mouvements de précision ou lorsqu'il n'y a pas de vent).

Bateau à voiles (-6): Ce talent permet de diriger un drakkar (Volonté) ou tout autre bateau à voiles (lors des grandes distances).

Astronomie (-6): Ce talent permet de se repérer (Perception) à l'aide des étoiles et est donc primordial pour tous les capitaines de bateaux.

Magie Runique (-8): Ce talent permet au personnage qui le possède de graver des runes (Précision) sur ses armes, son armure, son drakkar ou sa maison pour attirer la faveur des dieux. Graver une rune prend une journée. Le coût de l'apprentissage de la magie runique n'est pas le même que celui des autres talents:

Niveau	Coût	Expérience
+0	4	600
+1	8	1200
+2	12	1800
+3	Impossible	4000

On peut placer plusieurs runes sur un même objet mais il y a un malus de 2 colonnes par rune en plus de la première. Les effets des runes, leur nom, leur apparence, les objets sur lesquelles elles peuvent être gravées sont décrits dans la table ci-dessous:

Nom	Effet(s)	Objet
Algir	Protection	Armure, Bouclier, Drakkar
Berkana	Fertilité	Maison
Lagur	Eau	Drakkar
Odala	Défense	Armure, Drakkar, Bouclier, Maison ou tout autre objet
Raidu	Voyage	Drakkar
Urur	Force	Arme

Protection: Chaque rune réussie augmente la valeur de protection de l'objet d'un point. Chaque rune ratée fait baisser la valeur de protection de l'objet d'un point.

Fertilité: Chaque rune réussie garantit la naissance d'un enfant dans l'année (encore faut-il y mettre un peu du sien... on ne peut pas gagner à la loterie sans acheter un billet!). Chaque rune ratée empêche la naissance d'un enfant.

Eau: Chaque rune réussie accorde un bonus d'une colonne à tous les jets de navigation du bateau. Chaque rune ratée donne un malus d'une colonne à tous les jets de navigation du bateau.

Défense: Chaque rune réussie cause un point de dommage (toutes les secondes) à toute personne entrant ou utilisant l'objet gravé sans en recevoir l'accord du propriétaire. Chaque rune ratée annule les effets d'une rune réussie (du même type).

Voyage: Chaque rune réussie accorde un bonus d'une colonne à tous les jets de repérage faits sur le bateau. Chaque rune ratée donne un malus d'une colonne à tous les jets de repérage faits sur le bateau.

Force: Chaque rune réussie augmente la puissance de l'arme d'un point. Chaque rune ratée réduit la puissance de l'arme d'un point.

Note au sujet des runes: C'est le maître de jeu qui devra déterminer (secrètement) si une rune est réussie ou pas. Le joueur devra déduire par lui-même l'effet de ses runes sur les objets qu'il utilise.

Les pouvoirs

Chaque viking possédera 4 pouvoirs (avec un niveau maximum de +2 sauf autorisation spéciale de son Dieu). Si c'est un personnage-joueur, il aura toutes les possibilités spéciales accordées page 16 d'In Nomine Satanis (la détermination semi-aléatoire se résout en jetant 1D6 pour les unités et en choisissant les dizaines).

Nouvelles armes et armures

Les vikings ont un nombre d'armes possibles très limité (tout du moins avec l'accord de leur Dieu). En voici une liste exhaustive:

Liste des pouvoirs

Dans la liste ci-dessous, tous les pouvoirs suivis d'un astérisque ne possèdent pas de niveau.

Arme	Puissance	Précision	Talent	Note(s)
Epée longue	+2	-	Arme de contact	
Epieu	+0	-	Arme de contact	b
Hache	+1	-	Arme de contact	
Hache de bataille	+2	-	Arme de contact lourde	
Hachette	+1	-1	Arme de contact	
Marteau	Spécial	-	Arme de contact	a
Dague	-1	-	Arme de contact	

a: Le résultat des dommages donne simplement le nombre de tours durant lesquels le personnage ne peut pas agir (il est sonné). Il ne subit réellement que la moitié de cette valeur en points de dommages (Exemple: Résultat des dommages:7. 7 tours sonnés, 3 points de dommages). La puissance est de +1.
b: Tenu à deux mains, l'épieu a une puissance de +1.

Arme	Puissance	Précision	Portée	Talent	Note(s)
Epieu	+0	-1	3	Lancer	
Hachette	+0	-	2	Lancer	
Marteau	Spécial	-2	2	Lancer	a
Dague	-1	-1	2	Lancer	
Arc	+0	+1	25	Arc	b

a: Le résultat des dommages donne simplement le nombre de tours durant lesquels le personnage ne peut pas agir (il est sonné). Il ne subit réellement que la moitié de cette valeur en points de dommages (Exemple: Résultat des dommages:7. 7 tours sonnés, 3 points de dommages). La puissance est de +0.
b: La fréquence de tir dépend du niveau possédé dans le talent "Arc".

L'armure viking (casque à cornes et gilet rembourré) protège de 2 points. Le bouclier utilisé par les vikings est souvent le bouclier rond (ou le petit bouclier).

Le D666

Le 111 et le 666 n'ont aucun effet sur les personnages vikings (comme pour les humains).

Effet des dommages

Comme pour les humains (attention donc: les combats peuvent être très dangereux si vous n'êtes pas assez protégés).

Points de pouvoir

Leur nombre initial est égal à la volonté du personnage plus un par pouvoir (comme pour les Anges et les Démons).

Récupération des points de pouvoir

Un PP toutes les six heures (voire plus si le personnage est directement sous les ordres d'un Dieu: Voir à ce sujet la description de chaque Dieu dans les fiches jointes).

1- Pouvoir offensif

11- Mur d'acier

Le possesseur de ce pouvoir devra, pour s'en servir, dépenser 1PP par seconde, hurler un slogan guerrier et faire tourner son épée au dessus de sa tête. Il pourra attaquer, en une seconde, (1+Niveau) adversaires. Il pourra aussi parer (1+Niveau) fois. Il pourra même attaquer ou parer une attaque venant d'un adversaire situé derrière lui. Un bouclier ou une esquive ne peuvent être utilisés durant le même tour.

12- Signe du marteau (Force)

Le possesseur de ce pouvoir devra, pour s'en servir, dépenser 1PP, hurler un slogan guerrier et frapper de toutes ses forces, avec son marteau de guerre, sur le sol. Tous les personnages (sauf l'utilisateur du pouvoir) dans un rayon de (5+Niveau) mètres auront des chances d'être affectés (Jet de résistance avec la force (Moyen)). Si le pouvoir fonctionne, la victime tombe au sol et est sonnée pour (Résultat des unités) secondes.

13- Destruction

Le possesseur de ce pouvoir devra, pour s'en servir, dépenser 1PP, hurler un slogan guerrier et frapper de toutes ses forces, avec sa hache de bataille, sur un objet (mur, véhicule, etc...). L'arme causera alors deux fois plus de dommages contre toute surface inanimée (dommages normaux sur une créature vivante). Notez que, pour ce pouvoir, un mort-vivant est considéré comme créature vivante.

14- Visée ultime (Précision)

Le possesseur de ce pouvoir devra, pour s'en servir, dépenser 1PP, hurler un slogan guerrier et frapper avec son épée sur son adversaire. Si le pouvoir est réussi (pas de jet de résistance) et que l'attaque l'est aussi, on ne tient pas compte de la protection de la cible pour calculer les dommages. Seule une esquive ou une parade peut limiter les dégâts.

15- Poing d'acier (Force)

Ce talent permet de donner un coup de poing particulièrement impressionnant qui majore la puissance de l'attaque de (3+Niveau dans le pouvoir) points.

16- Coup de bouclier (Force)

Le possesseur de ce pouvoir devra, pour s'en servir, dépenser 1PP, hurler un slogan guerrier et frapper avec son bouclier sur son adversaire. L'attaque aura une puissance de +1 mais n'agira que comme une matraque. Le coup de bouclier sera en supplément d'une éventuelle autre attaque. La seule restriction est que le bouclier ne pourra pas être utilisé pour parer durant ce tour.



2- Pouvoir défensif

21- Armure

Chaque niveau dans ce pouvoir accorde une protection (invisible) de 2 points. Ce pouvoir dépense 1PP par heure.

22- Guérison

Ce pouvoir permet de guérir (1+ Niveau dans ce pouvoir) points de force pour la modique somme de 1PP. Ne fonctionne pas sur le possesseur du pouvoir. Il permet aussi de soigner un empoisonnement pour 2PP.

23- Régénération

Ce pouvoir permet de guérir ses propres blessures à raison de (1+Niveau) points de force toutes les heures (sauf si le personnage est mort).

24- Esquive acrobatique

Ce pouvoir permet d'esquiver (1+Niveau dans le pouvoir) attaques par tour venant de n'importe quel endroit (du moment que le personnage a au moins une chance de s'écarter au dernier moment, même s'il ne la voit pas arriver). Coût: 1PP par attaque esquivée au dessus de 2.

25- Invisibilité

Ce pouvoir permet de devenir invisible pendant une durée égale au nombre de PP dépensés fois trois secondes. L'utilisateur sera donc indétectable pour la plupart des humains et toutes les entités ne pouvant se servir que de la vue pour le repérer (Mais donc pas pour la plupart des animaux et les mort-vivants). Si l'utilisateur est tout de même repéré, ses attaquants seront affligés de (1+niveau dans le pouvoir) colonnes de malus pour l'attaquer (pas pour les conflits psychiques).

26- Fanatisme

Ce pouvoir permet au personnage qui l'utilise d'entrer dans un genre de folie meurtrière très proche de celle des berserks. Ce pouvoir coûte 1PP par minute mais, à la différence de celui des berserks, permet de se contrôler totalement. La puissance de ce pouvoir dépend du niveau et on doit, pour la connaître, consulter la table suivante:

Niveau	Force	Talent	Résistance
+0	-	+1	+2
+1	+1	+1	+3
+2	+1	+2	+4
+3	+2	+3	+5

Force: Augmentation de la force du personnage (chaque point au-dessus de 6 accorde un bonus d'une colonne pour tous les jets de talent utilisant la force).

Talent: Augmentation du talent de combat principal du personnage (chaque niveau au-dessus de +3 accorde un bonus d'une colonne pour toute utilisation de ce talent).

Résistance: Nombre de colonnes de bonus accordées à tout jet de résistance utilisant la volonté (mais seulement si le pouvoir risque d'empêcher le personnage de combattre: Charme, Peur etc...).

3- Pouvoir utilitaire

31- Talent*

Un talent basement humain au niveau +3 est accordé par son Dieu à l'individu. Celui-ci le choisira dans la liste possible (bien que le personnage soit viking, il vit au 20ème siècle et peut donc bénéficier de tous les talents, qu'ils soient physiques et scientifiques). Si le personnage choisit de sélectionner le talent de "Magie runique", il ne l'obtient qu'au niveau +1 (ce qui n'est déjà pas si mal).

32- Transformation (Loup)

Ce pouvoir permet au viking de se transformer en loup pour (3+Niveau dans ce pouvoir) heures par PP dépensé. Notez qu'il acquiert tous les talents de cette créature (voir pouvoir 52). Il pourra continuer à utiliser ses pouvoirs mentaux et à parler mais ne pourra en aucun cas se servir d'objets ou d'armes.

33- Transformation (Aigle)

Ce pouvoir permet au viking de se transformer en aigle pour (3+Niveau dans ce pouvoir) heures par PP dépensé. Notez qu'il acquiert tous les talents de cette créature (voir pouvoir 51). Il pourra continuer à utiliser ses pouvoirs mentaux et à parler mais ne pourra en aucun cas se servir d'objets ou d'armes.

34- Divination (Volonté)

En dépensant 3PP et en se concentrant intensément, l'utilisateur peut connaître l'avenir des (Résultat des unités) jours à venir. Ce pouvoir est en fait un rituel qui prend deux heures et dont les effets exacts sont assez vagues pour donner libre cours à l'imagination du maître de jeu.

35- Trompe

En soufflant dans une petite trompe (confectionnée par le personnage) et en dépensant 2PP, le viking peut communiquer avec tous ses camarades (situés dans un rayon de (1+Niveau) fois dix kilomètres) qui connaissent le code qu'il utilise (un peu dans le genre morse). Ce pouvoir est très utile dans le sens où la trompe ne produit aucun son et que la communication est uniquement télépathique.

36- Marche sur l'eau

Pour la modique somme de 1PP toutes les (1+Niveau) secondes, le personnage peut marcher sur l'eau (d'où le nom du pouvoir) à l'instar du fils du Dieu des chrétiens. Très utile lors des débarquements.

4- Objet magique

Tous les objets magiques ci-dessous perdent leurs pouvoirs dès que leur propriétaire meurt.

41- Arme de contact

Une arme de ce type ressemble à celle d'un Démon ou d'un Ange à quelques exceptions près: Premièrement, elle ne peut pas disparaître ou apparaître et possède des capacités qui dépendent de son niveau. L'arme doit être choisie dans la liste suivante: Hache, Hache de bataille, Epée.

Niveau	Puissance*	Précision
+0	+1	-
+1	+1	+1
+2	+2	+1
+3	+3	+2

*: Ces bonus sont à ajouter aux valeurs de base de l'arme choisie.



42- Arme de jet

Une arme de ce type ressemble à celle d'un Démon ou d'un Ange à quelques exceptions près: Premièrement, elle ne peut pas disparaître ou apparaître et possède des capacités qui dépendent de son niveau. L'arme doit être choisie dans la liste suivante: Hachette, Marteau, Epieu, Dague.

Niveau	Puissance*	Précision*	Portée
+0	+1	-	x1
+1	+1	+1	x1
+2	+2	+1	x2
+3	+3	+2	x3

*: Ces bonus sont à ajouter aux valeurs de base de l'arme choisie.

43- Arme à distance

Une arme de ce type ressemble à celle d'un Démon ou d'un Ange à quelques exceptions près: Premièrement, elle ne peut pas disparaître ou apparaître et possède des capacités qui dépendent de son niveau. L'arme choisie est obligatoirement un arc.

Niveau	Puissance*	Précision*	Portée
+0	+1	-	x1
+1	+1	+1	x1
+2	+2	+1	x2
+3	+3	+2	x3

*: Ces bonus sont à ajouter aux valeurs de base de l'arme choisie.

44- Armure

Le personnage disposera d'une tenue de viking complète (armure de cuir renforcé et casque à cornes) et indestructible (en fait, elle se régénère automatiquement). Son potentiel défensif normal est de 2 mais est majorée de 1 point par niveau (donc respectivement 3/4/5/6 points) à cause du potentiel magique que la tenue contient. Elle ne gêne en aucun cas le porteur.

45- Bouclier

Le personnage disposera d'un bouclier (petit ou moyen) qui possédera la capacité d'absorber de nombreux points de dommages et d'être indestructible (en fait, il se régénère automatiquement). La protection accordée est majorée d'un point par niveau (comme une armure).

46- Autre objet*

Chacun de ses objets est physique et accorde au porteur deux pouvoirs tirés au sort avec un D666 sur cette même table; mais c'est l'utilisateur qui doit dépenser ses propres PP pour faire fonctionner le pouvoir. Tous ces objets sont indestructibles.

5- Serviteur*

51- Aigle

Le viking reçoit en cadeau un aigle apprivoisé qu'il peut contrôler télépathiquement (mais qui ne répond pas autrement que par signes). Il a les caractéristiques suivantes:

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
1	1	3	2	6	2	-

Talents: Vol+3, Attaque+1, Repérage+3.
Equipement: Bec et serres (Puissance: -2).

52- Loup

Le viking reçoit en cadeau un loup apprivoisé qu'il peut contrôler télépathiquement (mais qui ne répond pas autrement que par signes). Il a les caractéristiques suivantes:

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
2	1	3	2	4	2	-

Talents: Attaque+2, Course+1, Discrétion+2.
Equipement: Crocs (Puissance: +0).

53- Guerriers (D6)

Le personnage reçoit en cadeau 1D6 vikings qui suivront ses ordres sans discuter mais qui ne seront tout de même pas assez fanatiques pour se sacrifier pour lui. Ils auront les caractéristiques suivantes:

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
3	1	3	2	2	1	-

Talents: Arme de contact+2, Discrétion+1, Bouclier+1, Course+0, Arc+0.
Equipement: Epieu, Arc, Flèches (20), Armure de viking, Bouclier rond et Hachettes (2).



54- Guerriers (2D6)

Le personnage reçoit en cadeau 2D6 vikings qui suivront ses ordres sans discuter mais qui ne seront tout de même pas assez fanatiques pour se sacrifier pour lui. Ils auront les caractéristiques suivantes:

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
2	1	2	2	2	2	-

Talents: Arme de contact+2, Discrétion+1, Bouclier+0, Course+0.

Équipement: Hache, Targe, Armure de viking et Hachettes (2).

55- Berserker (1)

Le personnage reçoit en cadeau 1 viking berserker qui suivra ses ordres (et ceux d'Odin) sans discuter et qui ira même jusqu'à se sacrifier (uniquement en combat) pour lui. Il aura les caractéristiques suivantes:

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

Pouvoirs: Fanatisme+0 (26), Mur d'acier+0 (11), Armure+0 (21).

Talents: Arme de contact+2, Esquive+2, Lancer+2, Discrétion+1.

Équipement: Épée, Armure de viking et Hachettes (2).

56- Valkyrie (1)

Le personnage reçoit en cadeau 1 valkyrie qui suivra ses ordres (et ceux de Freyja) sans discuter et qui ira même jusqu'à se sacrifier (uniquement en combat) pour lui. Elle aura les caractéristiques suivantes:

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
3	2	3	1	2	2	4

Pouvoir: Valkyrie+0 (Spécial), Armure+1 (21).

Talents: Arme de contact+2, Course+1, Bouclier+1, Discrétion+1.

Équipement: Épée, Armure de viking et Bouclier rond.

6- Limitation*

61- Folie meurtrière

Dès que le personnage est touché par une attaque et perd plus d'un point de force il doit réussir un jet de Volonté (Facile) pour ne pas avoir à se jeter sur la personne qui vient de le blesser et la combattre jusqu'à la mort, quelqu'en soient les conséquences.



62- Mauvais caractère

Le personnage a très mauvais caractère. Il est, de plus, très franc, et n'hésite pas à dire ce qu'il pense, quelqu'en soient les conséquences...

63- Alcoolique

Le personnage est très attiré par la boisson et ne manquera jamais une occasion de se saouler. Heureusement, étant habitué à ingurgiter de grandes quantités de bières et d'alcools divers, il tient bien l'alcool et même s'il est complètement bourré, n'aura qu'un malus de 3 colonnes pour toutes ses actions (même mentales).

64- Agressif

Le personnage n'aime pas que l'on se moque de lui et ne manquera jamais une occasion de déclencher une rixe (ou au moins une dispute) mais sans que les effets soient obligatoirement durables.

65- Intolérance

Le personnage ne supporte pas les êtres humains qui ne vénèrent pas le même Dieu que lui (même dans le panthéon viking). Il n'aime pas non plus les étrangers et méprise les femmes (ou les hommes).

66- Restriction vestimentaire

Le personnage devra garder son costume de viking au moins 12 heures par jour.

Le Panthéon Viking

Pour les vikings, l'An 0 (l'arrivée du Christ et le début du combat Dieu-Satan) correspond au Ragnarok (le combat des Dieux). Tous les guerriers morts au combat sont donc réincarnés dans des êtres humains. Combattre quoi? Tout ce qui les gêne: Les Démons, les Anges et tous les humains qui se mettent sur leur chemin. Même si certains Dieux sont déjà morts et ne peuvent donc pas intervenir sur terre, leurs serviteurs portent encore leur parole parmi les infidèles (surtout à coup de hache ou d'épée). Le format utilisé ci-dessous est le même que celui des Prince-Démons et des Archanges.

Notez que lorsque la possibilité d'intervention est indiquée entre parenthèses, c'est que le Dieu est déjà mort et qu'il ne peut pas venir personnellement à l'aide d'un de ses serviteurs (il enverra une aide annexe: Animal, Guerriers, etc...). Les caractéristiques des Dieux morts ne sont données que pour aider les joueurs à se faire une idée sur leur puissance (déchue), ou s'ils interviennent directement au Valhalla ou avant le Ragnarok (avant l'an 0). Les Dieux vikings peuvent s'incarner sur terre pour 1PP, retourner au Valhalla pour 2PP et récupèrent ces points à raison d'un par heure. Les pouvoirs dont les numéros sont à trois chiffres sont expliqués dans les règles d'In Nomine Satanis (page 18 à 35). Les Dieux vikings encaissent les dommages comme des Archanges.

Créatures et Dieux Maléfiques

Toutes les créatures maléfiques du panthéon viking (et certains Dieux) sont en fait des Prince-Démons déguisés. C'est en fait un gros canular de Malphas et Bifrons (d'ailleurs ce dernier s'est encore fait avoir et c'est lui qui fait la femme). Les Prince-Démons cités ci-dessous gardent leurs pouvoirs mais prennent une forme différente. Résumons-les en quelques lignes.

Loki, Dieu de la mesquinerie: Malphas est un sacré farceur. Il a pris la tête aux Dieux vikings en se faisant passer pour l'un des leurs.

Hela, Fille de Loki: Arnaqué par son ennemi de longue date, Malphas avait besoin d'un allié. Il proposa donc à Bifrons de "faire la femme" et de s'occuper d'envoyer aux Enfers les guerriers morts sans combattre (ou lâchement).

Fenris, le loup géant: Baal a tué Odin quelques années après l'an 0. Il prit, ce jour là, la forme d'un loup gigantesque et maléfique.



Garm, le chien démoniaque: Caym, ne voulant rien rater de l'aubaine, est aussi venu à bout d'un Dieu: Tyr. Il avait pris la forme d'un chien géant crachant du feu.

Midgard, le serpent: Shaytan est un être cruel et vil. Il a fait tomber Thor dans un piège (il était par trop impulsif) et l'a tué, sous la forme d'un gigantesque serpent baveux, visqueux et d'une laideur repoussante.

Sutr, Géant du feu: Belial ne dédaigne pas la chasse aux vikings. Il prend alors la forme d'un géant.

Ymir, Géant du froid: Crocell, ne voulant jamais être en reste par rapport à Belial, pratique lui aussi la chasse aux vikings. Il prend, comme son confrère, la forme d'un géant.

Aegir, Géant des mers: Vephar ne peut jamais s'empêcher de faire sombrer les bateaux qui le gênent. Il prend aussi la forme d'un géant (d'autant que les vikings semblent être terrorisés par ces créatures).

Quelques créatures mythiques

Les trolls

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
4	1	4	4	4	1	8

Talents: Discrétion+1, Survie en cavernes+2, Corps à corps+1, Arme de contact lourde+2.

Pouvoirs: Détection du danger+1 (315), Griffes+2 (113, petites), Cornes+0 (116), Peur de la lumière (644).

Description: Les trolls sont des créatures cavernicoles très laides et très fortes. Ils haïssent les humains et sont toujours prêts à les dévorer. Ce sont en fait des Démons de combat de Gaziel. Ils sont presque aveugles mais ont un sens de l'odorat très développé. Ils se battent à mains nues ou avec de grandes massues (Puissance:+2, Précision:-1). Bien qu'ils soient effrayés par la lumière, ils ne se transforment pas en pierre à son contact (comme de nombreuses légendes l'affirment).

Les elfes

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
1	4	6	3	4	4	-

Talents: Discrétion+2, Esquive+2, Poésie+3, Arme de contact+0, Parler avec les animaux+2.

Description: Ces petites créatures d'environ trente centimètres de haut, sont très timides et vivent dans les forêts, loin des habitations des hommes. Les elfes refusent la plupart du temps de communiquer avec les humains et surtout ceux qui sont armés. Ils ont la faculté spéciale de pouvoir se rendre invisible en permanence (comme le pouvoir au niveau+3). Ils ne se battent presque jamais mais quand ils le font c'est à l'aide de dagues effilées (puissance:-2, Précision:+1). Ils n'aiment pas les trolls.

Les nains

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
3	3	2	5	2	1	-

Talents: Métallurgie+3, Esquive+0, Discrétion+1, Magie runique+3, Arme de contact+0.

Description: Les nains sont des experts du travail des métaux et des pierres précieuses. Ce sont eux qui ont créé le célèbre marteau de Thor et les très beaux bijoux de Freyja. Ils sont donc presque vénérés par les vikings et tout au moins respectés par les Dieux eux-mêmes. Les nains sont très similaires aux elfes et s'entendent très bien entre eux (ça nous change!), mais haïssent les trolls (ils ont bien raison). Ils ne combattent que très rarement et s'ils le font, seulement avec leurs outils (puissance:+1, Précision:-1).

Les géants

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
6	2	3	2	3	2	10

Talents (Feu): Corps à corps+2, Arme de contact lourde+3, Esquive+0.

Pouvoirs (Feu): Force (351), Combat (346), Feu+1 (121), Feu+2 (253), Immunité au feu (213).

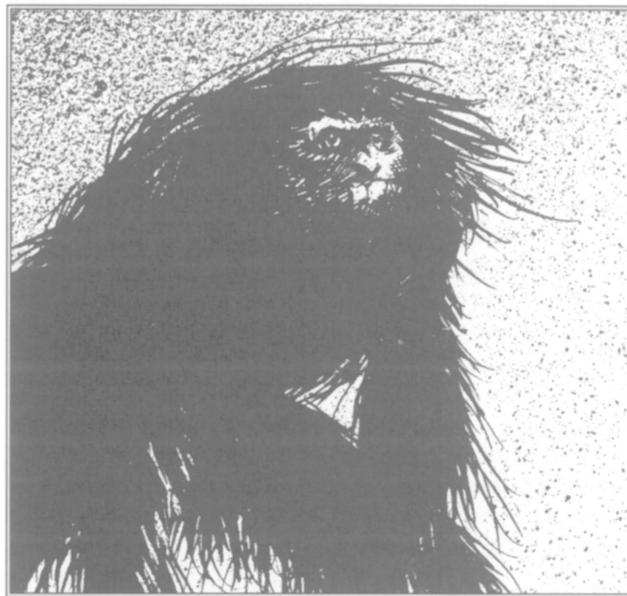
Talents (Froid): Corps à corps+2, Arme de contact lourde+3, Esquive+0.

Pouvoirs (Froid): Force (351), Combat (346), Glace+1 (122), Glace+1 (253), Immunité au froid (214), Froid+0 (Spécial).

Talents (Mers): Corps à corps+2, Arme de contact lourde+3, Esquive+0.

Pouvoirs (Mers): Force (351), Combat (346), Vie sous-aquatique (Spécial), Queue+2 (115, Barbelée), Griffes+1 (113, Grandes).

Description: Ces créatures très célèbres dans la mythologie viking ne sont autres que des Démons de combat. Les plus célèbres sont les géants de feu, de froid et des mers et sont respectivement sous les ordres de Belial, Crocell et Vephar. Quelque soit leur type, ils se battent tous à l'aide d'épées à deux mains.



Liste des pouvoirs

	Att.	Def.	Coût
1- Pouvoir offensif			
11-Mur d'acier			1
12-Signe du marteau	FO	FO	1
13-Destruction			1
14-Visée ultime	PR		1
15-Poing d'acier	FO		1
16-Coup de bouclier	FO		1

Att. Def. Coût

2- Pouvoir défensif

21-Armure		1
22-Guérison		1
23-Régénération		
24-Esquive acrobatique	1/att. au dessus de 2	
25-Invisibilité	1/trois secondes	
26-Fanatisme	1/minute	

3- Pouvoir utilitaire

31-Talent		
32-Transformation (Loup)		1
33-Transformation (Aigle)		1
34-Divination	VO	3
35-Trompe		2
36-Marche sur l'eau		1

4- Objet magique

41-Arme de contact	
42-Arme de jet	
43-Arme à distance	
44-Armure	
45-Bouclier	
46-Autre objet	

5- Serviteur

51-Aigle	
52-Loup	
53-Guerriers (D6)	
54-Guerriers (2D6)	
55-Berserker (1)	
56-Valkyrie (1)	

6- Limitation

61-Folie meurtrière	
62-Mauvais caractère	
63-Alcoolique	
64-Agressif	
65-Intolérance	
66-Restiction vestimentaire	

X-Pouvoir spécial

Eclair divin	PR/PE	1/2/3 par attaque
Berserker		2
Valkyrie		
Message de la terre		Variable
Orientation		1
Oeil perçant		
Justice viking		4
Cible		2

Les vikings de 1990 à 1992

Longtemps ridiculisés par les forces du Bien et du mal, les vikings viennent de trouver un second souffle dans la dissolution de l'URSS et dans la montée du fascisme dans l'ancienne Allemagne de l'est. Ils ont donc le vent en poupe et recrutent de plus en plus de serviteurs humains.

Il est bien évident que la puissance passé des vikings ne reverra jamais le jour, mais les événements récents de yougoslavie permettent de penser qu'un mouvement noyauté par les vikings peut foutre le boxon à quelques milliers de kilomètres des territoires entièrement conquis par les forces du Bien (ou de mal d'ailleurs).

Les attaques racistes récentes à Rostok (ex-Allemagne de l'est) laissent à penser que la montée du renouveau viking est sur la bonne voie, bien que l'attaque de foyers d'immigrés soient quand même assez éloignées des grandes batailles recherchées par tout guerrier viking qui se respecte.

A quand un nouveau Ragnarok ?



LES SORCIERS

Historique

Au commencement

Depuis la nuit des temps, les hommes ont toujours tenté de comprendre tout ce qui leur semblait paranormal ou "magique". Certains se sont contentés de l'explication du Dieu (ou des Dieux). D'autres plus méfiants ont préféré comprendre par eux-mêmes et ne pas être des moutons, conduits par un berger qui marche sur l'eau et multiplie les pains et les poissons. Ils ont donc tenté de manipuler les forces occultes qui essayaient de prendre le contrôle de la plupart des êtres humains. Les sorciers sont de ceux-ci: Ils essaient de contrôler les êtres divins et maléfiques pour leur propre compte. Cette mauvaise habitude tend à mettre les forces divines et maléfiques de très mauvaise humeur. Les sorciers sont donc les êtres humains les plus courageux et les plus intelligents que la terre puisse porter. Malheureusement pour eux, le métier de sorcier est très dangereux et il est rare que leurs carrières soient longues. Attention cependant, si un sorcier est expérimenté c'est qu'il a pu survivre à tout ce que les forces du bien ou du mal ont pu mettre sur sa route: C'est donc un être à éviter ou à compter parmi ses amis.

Vie quotidienne

La vie quotidienne d'un sorcier n'est apparemment pas très différente de celle de Monsieur tout le monde. En regardant d'un peu plus près, il est évident que le personnage passe de longs moments (trop longs ?) à étudier, à se rendre chez les bouquinistes ou à la Bibliothèque Nationale. On peut estimer qu'un sorcier moyen passe au minimum huit heures par jour à lire (ou à étudier et traduire). Les sorciers doivent aussi passer du temps à préparer leurs composantes et il peut sembler bizarre qu'un simple professeur d'histoire remplisse une piscine de crème chantilly! A part cela, un sorcier n'est souvent démasqué que lorsqu'il dépasse une dernière fois les bornes et y laisse sa vie.

Les ennemis

Tout Ange (ou Démon) qui a, un jour, été invoqué et qui a dû suivre les ordres d'un simple mortel ne serait-ce qu'une seconde a une sainte horreur des sorciers. Il ne cherchera pas obligatoirement à les

démasquer et à les détruire mais il n'hésitera pas à le faire si l'un d'entre eux lui tombe sous la main. Les Anges de Walther et de Joseph forment quelquefois des missions spéciales qui doivent servir d'exemples pour les autres humains (la chasse aux sorcières, ça vous dit quelque chose?) qui souhaitent ainsi jouer avec le feu.

Théorie

Le sorcier, en lançant un sort, tente de faire apparaître un être surnaturel dans un pentacle et l'obliger à le servir pour une durée plus ou moins longue. La procédure est risquée car l'être magique peut se libérer, ne pas respecter les conditions du contrat ou modifier les ordres donnés par le jeteur de sort. Les gains sont donc importants mais les risques ne le sont pas moins. La procédure qui permet de lancer un sort et d'invoquer une créature n'est pas chose aisée. Elle ne peut donc pas faire partie d'une aventure à part entière. La vie d'un sorcier est tellement difficile qu'il n'est pas conseillé à un joueur d'en incarner un. Les règles qui suivent sont surtout destinées à être utilisées par le maître de jeu lors de ses scénarios et non pas par les joueurs.



Pratique

Invoquer un être maléfique ou divin n'est pas simple, ni sans danger. Les règles ci-dessous vous permettront de résoudre facilement toute tentative (qu'elle provienne d'un personnage-joueur ou d'un autre, contrôlé par le maître de jeu).

Conventions: Dans les règles ci-dessous, le nom d'un talent est indiqué en *italique* et le nom d'un sort est souligné.

Qui de l'oeuf ou de la poule? Nul ne saurait donner la réponse. Le fait est que les sorciers apprennent leurs sorts dans des livres que d'autres ont écrits avant eux. Nous commencerons donc par étudier la façon dont sont rédigés les divers sortilèges utilisés par les joueurs de sorts.

Écriture

Ce talent permet de transcrire, d'une manière écrite, toutes les données nécessaires à la création d'un pentacle, à l'invocation d'un être surnaturel ou à la formulation d'une demande précise dans le langage de la dite créature. On utilise le niveau du talent *Écriture* avec la caractéristique de *Volonté*. (7-Résultat des unités) donne la Difficulté de Lecture du Sort (Minimum 0). L'écriture prend 1 jour (et une page manuscrite) par niveau de Difficulté du Sort.

Dès qu'un sorcier débutant (muni des talents requis) souhaite entrer dans le cercle fermé des joueurs de sorts, il doit les apprendre à l'aide d'un manuscrit.

Lecture

Pour apprendre un sort, il faut le lire précisément et l'étudier pendant un nombre de jours dépendant de la Difficulté de Lecture du Sort multipliée par la difficulté du sort lui-même. Il faut ensuite réussir un jet de *Lecture* (caractéristique utilisée: *Volonté*) avec un malus égal à la Difficulté de Lecture du Sort. Un jet réussi indique que le sort est appris.

Un jet raté oblige le personnage à tout étudier de nouveau, avec un malus supplémentaire de 2 colonnes par essai raté. Si le maître de jeu n'a pas indiqué la Difficulté de Lecture du Sort, on estime qu'elle est égale à la Difficulté du Sort.

Les sorts sont de trois types et ont tous un rapport avec l'invocation d'un être surnaturel. Il en existe 5 sortes: Les Anges, les Démons, les Familiers, les Archanges et les Prince-Démons.

Chaque sorte comprend trois sorts: Le Pentacle, l'Invocation et la Demande. Ce qui nous donne au total 15 sortilèges différents. En voici la liste:

Nom	Difficulté du Sort
Pentacle pour un Familier	1
Invocation d'un Familier	1
Demande à un Familier	1
Pentacle pour un Démon	2
Invocation d'un Démon	2
Demande à un Démon	2
Pentacle pour un Ange	3
Invocation d'Ange	3
Demande à un Ange	3
Pentacle pour un Prince-Démon	4
Invocation d'un Prince-Démon	4
Demande à un Prince-Démon	4
Pentacle pour un Archange	5
Invocation d'un Archange	5
Demande à un Archange	5

Pour lancer un sort, il faut tracer un pentacle, invoquer l'être surnaturel et lui faire une demande en bonne et due forme. Evidemment, seul le sort d'Invocation est obligatoire (et encore!), le Pentacle et la Demande étant, si l'on peut dire, facultatifs (voir à ce sujet le paragraphe "Sans filet").

Création du pentacle

Le personnage devra tracer un grand cercle (d'un diamètre d'au moins 1m par niveau de Difficulté du Sort). La réussite dépendra d'un jet de *Pentacle* (avec comme caractéristique la *Précision*). Le jet doit être lancé par le maître de jeu car le joueur ne doit en aucun cas savoir si l'être invoqué sera ou non affecté par le cercle de protection. Tracer un pentacle prend 1 heure par niveau de Difficulté du Sort.

Une fois le pentacle tracé (comme une patate ou avec une précision digne du plus fervent joueur d'ASL), il suffit d'invoquer l'être surnaturel voulu (avec un sortilège ou une bonne dose d'espoir). Mais avant cela, le personnage devra avoir préparé de petits cadeaux pour son invité. Nous les appellerons composantes.

Les composantes

Il existe 6 types de composantes par Prince-Démon ou Archange (donc 288 en tout). Elles sont plus ou moins difficiles à obtenir selon le niveau (1= Facile, 6= Très difficile). Vous en trouverez une liste type dans l'annexe. Le niveau de ces composantes sera utilisé comme une caractéristique pour les jets d'*Invocation* et de *Demande*. Notez aussi que, quelque soit la créature invoquée, il faut lui fournir un corps (humain ou animal) pour qu'elle s'incarne.

Une fois ces éléments réunis, il ne vous reste plus qu'à lancer votre sortilège d'invocation et l'être recherché apparaîtra. A moins que...

Invocation

Le jet d'invocation dépend du niveau du talent d'*Invocation* du sorcier (avec la valeur de la composante utilisée comme caractéristique). Un jet réussi indique qu'une créature invoquée du type exact apparaît 1D6 minutes plus tard. Un jet raté indique que rien ne se passe.

Une fois la créature en face de vous il va falloir lui demander un service (et un seul). Il faut pour cela utiliser le sortilège de Demande et le talent qui lui correspond.

Demande

La créature doit recevoir un ordre exprimé avec le talent *Demande* (et le sortilège correspondant) avec comme caractéristique la valeur de la composante. Un jet réussi l'oblige à tenter d'appliquer l'ordre qui lui a été donné. Un jet raté pourra avoir deux effets (au choix de la créature):

- 1) La créature retourne sur son plan d'existence (Le Paradis ou l'Enfer).
- 2) La créature remplit la mission qui lui a été confiée mais en la modifiant.

Tout semble bien simple mais il suffit qu'un seul jet soit raté, qu'un seul sortilège ne corresponde pas et c'est la catastrophe...



Sans filet

Quand le personnage qui prépare l'invocation ne dispose pas exactement des talents et sortilèges nécessaires, ou s'il rate un jet, il est de bon ton de consulter les quelques paragraphes suivants (tous les malus sont cumulables):

Ecrire un sort sans talent d'Écriture: Impossible.

Lire un sort sans talent de Lecture: Malus de -6 colonnes... bonne chance!

Tracer un pentacle sans le talent Pentacle: Malus de -3 colonnes.

Tracer un pentacle sans le sort de Pentacle: Malus de -6 colonnes.

Tracer un pentacle avec un sort de Pentacle différent: Le malus est déterminé en consultant la table suivante:

	Pentacle disponible				
Créature invoquée	Familier	Démon	Ange	Prince-Démon	Archange
Familier	OK	-1	-6	-1	-6
Démon	-3	OK	-6	-1	-6
Ange	-6	-6	OK	-6	-1
Prince-Démon	-6	-3	-6	OK	-6
Archange	-6	-6	-3	-6	OK

Le chiffre indiqué représente le malus au jet de *Pentacle* (en nombre de colonnes).

Jeter un sort sans composante: Jet sur la colonne (1) avec 3 colonnes de malus.

Tenter d'invoquer une créature sans le talent Invocation: Malus de -6 colonnes.

Tenter d'invoquer une créature sans aucun sort d'Invocation: Impossible.

Tenter d'invoquer une créature avec un sort d'Invocation différent: Le malus est déterminé en consultant la table suivante:

	Invocation disponible				
Créature invoquée	Familier	Démon	Ange	Prince-Démon	Archange
Familier	OK	-1	-6	-1	-6
Démon	-3	OK	-6	-1	-6
Ange	-6	-6	OK	-6	-1
Prince-Démon	-6	-3	-6	OK	-6
Archange	-6	-6	-3	-6	OK

Le chiffre indiqué représente le malus au jet d'*Invocation* (en nombre de colonnes).

Demande à une créature sans le talent *Demande*: Malus de -3 colonnes.

Demande à une créature sans aucun sort de *Demande*: Malus de -6 colonnes.

Demande à une créature avec un sort de *Demande différent*: Le malus est déterminé en consultant la table suivante:

Créature invoquée	Demande disponible				
	Familier	Démon	Ange	Prince-Démon	Archange
Familier	OK	-1	-6	-1	-6
Démon	-3	OK	-6	-1	-6
Ange	-6	-6	OK	-6	-1
Prince-Démon	-6	-3	-6	OK	-6
Archange	-6	-6	-3	-6	OK

Le chiffre indiqué représente le malus au jet de *Demande* (en nombre de colonnes).

Demandes si le jet de pentacle est raté: Impossible. La créature peut attaquer le sorcier, retourner sur son plan ou fuir.

Invoquer un Ange ou un Démon est comme vous venez de vous en rendre compte, une pratique quasi-suicidaire. Etudions donc maintenant les caractéristiques de ces êtres humains qui passent leur temps à jouer à la roulette russe avec l'au-delà.

La création d'un sorcier

Les talents nécessaires à une bonne pratique de la magie sont au nombre de six. Le coût de chaque niveau est indiqué dans la table ci-dessous:

Talent/Niveau	+0	+1	+2
Ecriture	2	4	8
Lecture	1	2	4
Pentacle	2	4	8
Invocation	3	6	12
Demande	1	2	4
Sort annexe	2	4	8

Un sorcier est (la plupart du temps) créé en suivant les quelques principes énoncés ci-dessous (utilisés comme dans les règles du jeu):

Type	Caractéristiques	Talents	Sorts*
Sorcier débutant	10(3)	8(+2)	4
Sorcier moyen	11(3)	10(+2)	9
Sorcier puissant	12(4)	14(+2)	18

*: Le personnage achète ses sorts avec les points indiqués en suivant ce barème: Chaque sort coûte un nombre de points égal au niveau de Difficulté du Sort.

Il est quelquefois difficile de savoir ce qui peut faire plaisir à un Démon fraîchement incarné. La liste d'objets ci-dessous n'a pour but que de fournir au maître de jeu un guide dont il devra user avec la discrétion qui le caractérise.

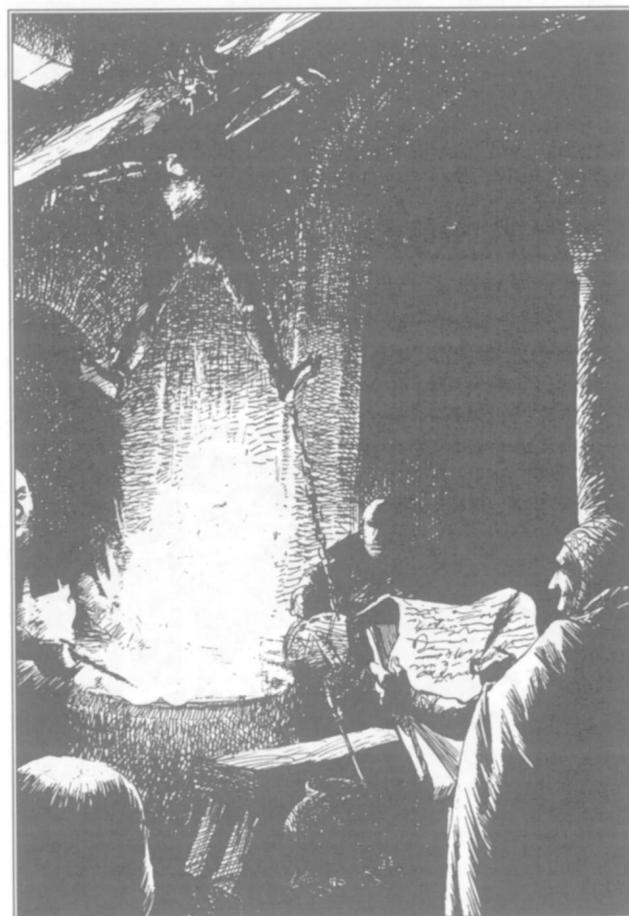
Quelques sorts utilitaires

Le talent nécessaire pour jeter les sorts suivants est "Sort annexe". Il n'y a besoin d'aucune composante ni d'autres sorts (demande, invocation etc...). La caractéristique utilisée est la Volonté.

Créer un zombi

Niveau de difficulté: 1

Description: Ce sort permet de redonner la vie à un corps à demi-décomposé. La créature prendra vie 1D6 heures après que le sort soit jeté. Le zombi sera automatiquement contrôlé par le sorcier et sera détruit si ce dernier meurt. Un jet raté indique que le zombi est créé mais qu'il n'est pas contrôlé. Jeter ce sort prend deux heures. On ne peut contrôler que (Volonté fois 3) créatures à la fois (zombi, squelette ou goule).





Vrai nom

Niveau de Difficulté: 2

Description: Ce sort permet de découvrir le vrai nom d'un Familier, Démon, Ange, Archange ou Prince-Démon que le joueur a vu au moins une fois. Il peut aussi servir à connaître le nom d'une telle créature qu'il n'a jamais vu (pour ensuite l'invoquer), mais sans être sûr du type de créature qui correspond au nom trouvé. Connaître le vrai nom d'une créature accorde un bonus de 2 colonnes pour tous les sorts y ayant trait. Il faut vingt-quatre heures pour jeter ce sort. On ne peut lancer ce sort qu'une seule fois par Démon (on peut recommencer un an après si le premier jet est raté).

Créer un squelette

Niveau de difficulté: 2

Description: Ce sort permet de redonner la vie à un squelette. La créature prendra vie 1D6 heures après que le sort soit jeté. Le squelette sera automatiquement contrôlé par le sorcier et sera détruit si ce dernier meurt. Un jet raté indique que le squelette est créé mais qu'il n'est pas contrôlé. Jeter ce sort prend deux heures. On ne peut contrôler que (Volonté fois 3) créatures à la fois (zombi, squelette ou goule).

Rituel de localisation

Niveau De Difficulté: 3

Description: Ce sort permet de localiser un Familier, Démon, Ange, Archange ou Prince-Démon où qu'il soit sur terre, si l'utilisateur du pouvoir en connaît le "vrai nom". Il faut dix minutes pour jeter ce sort.

Créer un goule

Niveau de difficulté: 3

Description: Ce sort permet de redonner la vie à un corps à demi-décomposé. La créature prendra vie 1D6 heures après que le sort soit jeté. Le goule sera automatiquement contrôlé par le sorcier et sera détruit si ce dernier meurt. Un jet raté indique que le goule est créé mais qu'il n'est pas contrôlé. Jeter ce sort prend deux heures. On ne peut contrôler que (Volonté fois 3) créatures à la fois (zombi, squelette ou goule).

Protection contre le mal

Niveau de Difficulté: 4

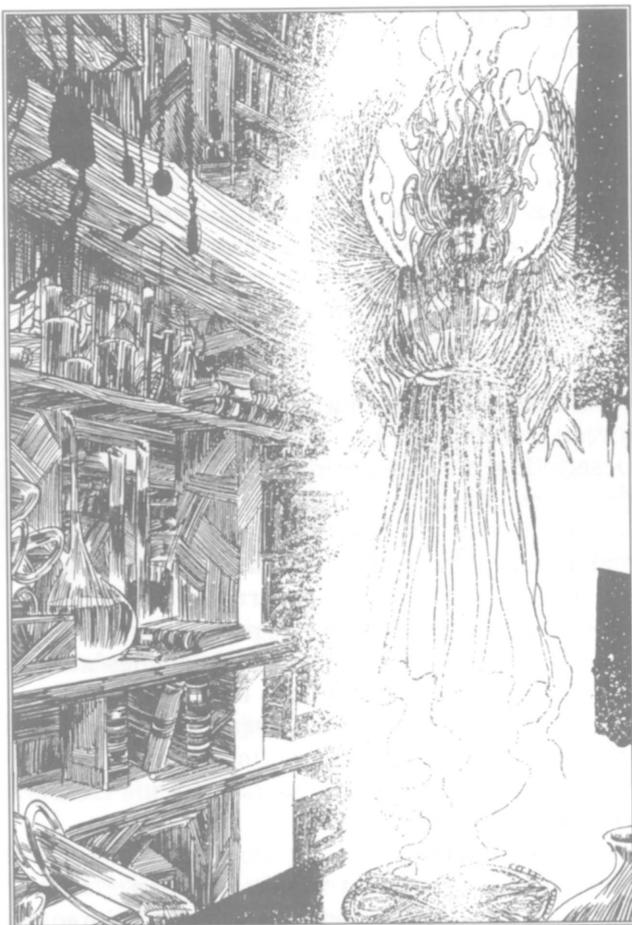
Description: Ce sort permet de se protéger contre toutes les créatures maléfiques pour une durée de (Résultat des unités) minutes. Une créature maléfique aura alors 3 colonnes de malus pour toutes les actions qui pourraient affecter le personnage (aussi bien psychiques que physiques). Si le jet est raté, les créatures maléfiques auront alors 1 colonne de bonus pour toutes leurs actions vis à vis du personnage. Jeter ce sort prend 1 minute.

Protection contre le bien

Niveau de Difficulté: 5

Description: Ce sort permet de se protéger contre toutes les créatures bénéfiques pour une durée de (Résultat des unités) minutes. Une créature bénéfique aura alors 3 colonnes de malus pour toutes les actions qui pourraient affecter le personnage (aussi bien psychiques que physiques). Si le jet est raté, les créatures bénéfiques auront alors 1 colonne de bonus pour toutes leurs actions vis à vis du personnage. Jeter ce sort prend 1 minute.





Point faible

Niveau de difficulté: 3

Description: Ce sort permet à un sorcier de connaître toutes les limitations possédées par l'être surnaturel (bon ou mauvais) qu'il vient d'invoquer. Il pourra ensuite se servir de ce (ou ces) défaut(s) pour mettre en place un chantage visant à obtenir ce qu'il désire de la créature prisonnière. Jeter ce sort prend une minute. Notez bien qu'il n'est pas obligatoire d'avoir réussi son pentacle pour lancer le sort, bien qu'il soit improbable que l'être invoqué laisse le sorcier gesticuler une minute devant lui sans intervenir. Si le sort est raté le maître de jeu devra donner de fausses informations.

Puissance

Niveau de difficulté: 2

Description: Ce sort permet à un sorcier de connaître le nombre de points de pouvoirs possédé par l'être surnaturel (bon ou mauvais) qu'il vient d'invoquer, ainsi que son grade. Jeter ce sort prend une minute. Notez bien qu'il n'est pas obligatoire d'avoir réussi son pentacle pour lancer le sort, bien qu'il soit improbable que l'être invoqué laisse le sorcier gesticuler une minute devant lui sans intervenir. Si le sort est raté le maître de jeu devra donner de fausses informations.

Intervention divine

Niveau de difficulté: 4

Description: Ce sort permet à un sorcier de bénéficier de l'intervention de Dieu chaque fois qu'il réussira un jet d'un D666 égal à 111 et ceci pour une durée d'un an. Si, durant ce laps de temps, le sorcier réussit un ou plusieurs 111, Dieu l'aidera comme il l'aurait fait avec l'un de ses serviteurs. Jeter ce sort prend une journée (24 heures).

Si le sort est raté, Dieu intervient à chaque 111 mais comme il l'aurait fait avec un être maléfique (ce qui se solde presque toujours par la mort du sorcier).

Pacte avec Satan

Niveau de difficulté: 4

Description: Ce sort permet à un sorcier de bénéficier de l'intervention de Satan chaque fois qu'il réussira un jet d'un D666 égal à 666 et ceci pour une durée d'un an. Si, durant ce laps de temps, le sorcier réussit un ou plusieurs 666, Satan l'aidera comme il l'aurait fait avec l'un de ses serviteurs. Jeter ce sort prend une journée (24 heures).

Si le sort est raté, Satan intervient à chaque 666 mais comme il l'aurait fait avec un être bénéfique (ce qui se solde presque toujours par la mort du sorcier).

Les sorciers de 1990 à 1992

La sorcellerie n'est plus au goût du jour et il faut bien dire que l'invocation de créatures bénéfiques ou maléfiques est devenue de plus en plus rare.

Les quelques sorciers vraiment puissants font juste assez parler d'eux lors de faits divers morbides où le contrôle de la situation leur échappe un tant soit peu.

Pourtant, c'est dans le monde de "Gothic Horror" créé par Beleth (et décrit dans l'extension "Mors Ultima Ratio") que les sorciers retrouvent leur puissance passée. Leurs sorts sont plus puissants, plus visibles et affectent une tranche beaucoup plus importante de la population. Mais ce monde est totalement onirique et ne peut pas influencer sur le monde réel... Encore que... Les seuls sorciers dignes de ce nom seraient donc des transfuges de ce monde virtuel. Si l'un d'eux a réussi, à ce jour, à sortir de cette prison onirique, il s'arrange pour ne pas faire parler de lui.

ADVANCED CLOCHERS ET CATHEDRALES

Les églises, règles avancées

Note importante: Tout ce qui est dit page 48 des règles du jeu de Magna Veritas n'est plus valable si le maître de jeu décide d'utiliser la procédure de création décrite ci-dessous.

Une église est définie par 3 caractéristiques: La Volonté, L'Apparence et la Force. Une église est construite principalement autour de la caractéristique de Volonté.

C'est elle qui servira lors des conflits psychiques, et qui remplace les caractéristiques de Précision et de Perception quand le besoin s'en fait sentir (pour utiliser le pouvoir d'Eclair par exemple).

L'église dispose de 10 points à répartir dans les 3 caractéristiques avec un maximum de 6 pour chacune. Elle est sans Grade, ou Grade 0, à sa construction.

Les églises bénéficient en effet à présent de Grades de la même façon que les Anges. A chaque Grade correspond une distinction et une augmentation de 2 points dans l'une des caractéristiques (ou de 1 point dans deux d'entre elles). Ce qui nous donne la table suivante:

Grade	Points à répartir	Distinction
0	10	-
1	12	Servante de l'accueil Divin
2	14	Amie des sans-abris
3	16	Maitresse du refuge éternel

Servante de l'accueil Divin (Grade 1): Accorde à sa propriétaire le pouvoir intrinsèque et automatique de Détection du Mal dans son enceinte.

Amie des sans-abris (Grade 2): Accorde à sa propriétaire le pouvoir intrinsèque et automatique de Détection du Mal dans un rayon de 30 mètres autour du son enceinte.

Maitresse du refuge éternel (Grade 3): Accorde à sa propriétaire le pouvoir de créer de l'eau bénite et d'en remplir ses bénitiers.

Les églises possèdent et utilisent certains pouvoirs, identiques à ceux des Anges mais en nombre plus réduit. La table ci-dessous vous servira à les sélectionner aléatoirement si besoin est.

D66	Résultat	Numéro
11-12	Eclair	Spécial
13-14	Lumière	Spécial
15-16	Son	Spécial
21-22	Télékinésie	Spécial
23-24	Charme	Spécial
25-26	Peur	134
31-32	Absorption de Volonté	141
33	Absorption de Force	142
34	Absorption d'Amour	143
35	Absorption de Gentillesse	144
36	Absorption de Colère	145
41-42	Absorption du Mal	146
43-44	Guérison des Maladies	151
45-46	Fertilité	152
51-52	Rajeunissement	153
53-54	Guérison des folies	154
55-56	Guérison des phobies	155
61-62	Beauté	156
63-64	Calme	166
65-66	Lire les sentiments	324

Eclair: Ce pouvoir, qui ne peut être utilisé qu'en extérieur, a un effet secondaire visible: Les feux de Saint Elme qui courent parfois sur le clocher des églises. Les dommages et la portée sont les mêmes que le pouvoir d'Ange numéro 121.

Lumière: Ce pouvoir, utilisable à l'intérieur seulement, se traduit par de puissants rayons de lumière en provenance des vitraux et en particulier de la rosace centrale, si elle existe. Il n'y a pas besoin de lumière à l'extérieur. Les dommages et la portée sont les mêmes que le pouvoir d'Ange numéro 122.

Son: Ce pouvoir est utilisé en faisant sonner les cloches d'une certaine façon. il est utilisable aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur. Les dommages et la portée sont les mêmes que le pouvoir d'Ange numéro 123.

Télékinésie: Ce pouvoir sert essentiellement à ouvrir et fermer les portes sans aide extérieure. il peut aussi servir à faire tomber une statue sur quelqu'un, au cas où.

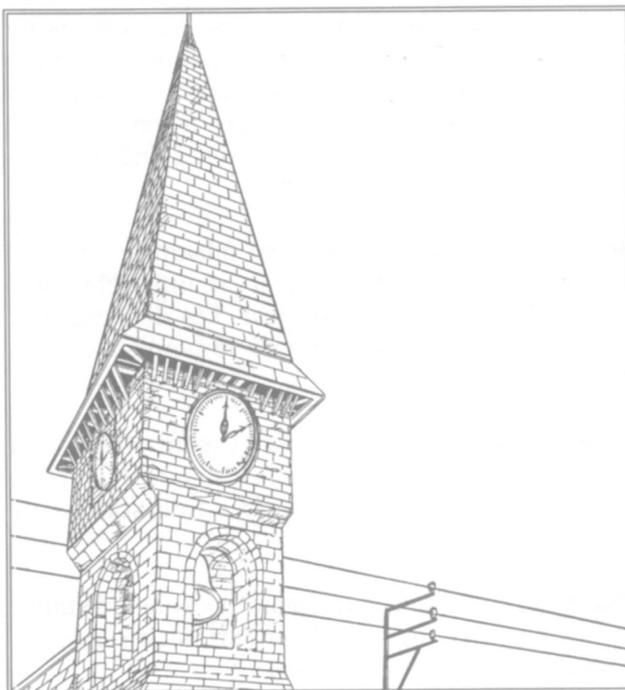
Charme: Ce pouvoir, que l'église possède à distance ou au contact, agit de la même façon que les pouvoirs Angéliques 131 et 161.

Une église n'est pas un être humain et pensant. Elle ne peut pas avoir de pouvoir de télépathie ou de lecture des pensées. Elle ne comprend que les émotions des gens qui prient en elle. Lorsqu'une église est créée, elle a autant de pouvoirs (ou de niveaux de pouvoirs) que de points de Volonté. Les niveaux sont calculés de la même façon que ceux des Anges. Chaque fois que sa Volonté augmente d'un point (lors d'un changement de Grade), elle acquiert un nouveau pouvoir ou un niveau supplémentaire pour un pouvoir qu'elle possède déjà.

Le nombre de PP possédés par l'église n'est pas fixe, comme toutes les autres créatures bénéfiques. Ses points de pouvoirs maximum et sa vitesse de récupération sont déterminés par le nombre de personnes qui la fréquentent et surtout qui y prient: Plus les gens ont la foi, plus elle gagne de points. Un touriste Japonais équipé de son Nikkon à triple-zoom compte bien moins que la première grenouille de bénitier venue. Le maître de jeu devra consulter la table suivante pour connaître le nombre de PP possédés par une église et la vitesse à laquelle elle les récupère:

Type de personne	Points de pouvoir
Pour 100 touristes de base	+1
Pour 50 touristes Chrétiens (pèlerinage)	+1
Pour 10 Chrétiens habitués	+1
Par Chrétien intégriste habitué ou non	+1

Toutes les valeurs ci-dessus s'entendent par semaine. La récupération est égale à 1/10 de cette valeur par 24 heures (arrondi à la valeur supérieure).



Apparence + Grade	PP maximum	Récupération
1-2	1	1 par 24 heures
3-4	4	1 par 24 heures
5	9	1 par 24 heures
6	16	2 par 24 heures
7	25	3 par 24 heures
8	36	4 par 24 heures
9	49	5 par 24 heures

Exemple: La petite église de Moncrotin reçoit, chaque semaine la visite de 20 Chrétiens habitués et de 2 intégristes (qui viennent chacun deux fois) par semaine. Elle dispose donc de 6PP et les récupère à raison d'un par 24 heures. Une fois par an, à Noël, des cars déversent un flot important de pèlerins (200 individus et 2 intégristes) allant à Lourdes et qui s'arrêtent là à cause d'un fameux restaurant. Ils en profitent toujours pour visiter l'église. Durant cette semaine, elle possède 12PP et en récupère 2 par 24 heures.

Si le maître de jeu ne sait pas combien une église donnée reçoit de personnes par semaine, le nombre de PP peut être déterminé à l'aide de sa caractéristique d'Apparence et de son Grade:

A part les pouvoirs possédés par l'édifice et dont elle se sert pour défendre les bons chrétiens qui l'occupent en cas de danger, elle offre aussi une protection mentale pour ceux qui croient en Dieu et qui ont confiance en sa Force. Cela se traduit en terme de jeu par un pouvoir de Volonté supra-normale permanent (aucune dépense de PP) accordé à tous occupants croyants. Le niveau du pouvoir dépend de la Force de l'église et de son Grade:

Force + Grade	Volonté supra-normale
1-3	+0
4-6	+1
7-8	+2
9	+3

Une église monte en Grade chaque fois qu'un événement important la touche en particulier.

Exemple: Un incendie enflamme toute une ville, les Chrétiens réfugiés à l'intérieur sont épargnés par les flammes grâce à un coup de bol (ou grâce à Dieu, qui sait?). L'église monte immédiatement de Grade. L'événement nécessaire à la montée en Grade peut être assez insignifiant pour le Grade 1 (sauver un sans-abri d'une mort par le froid lors d'une nuit particulièrement froide) mais obligatoirement importante pour les Grades supérieurs (sauver des Chrétiens d'un incendie, à un raz de marée, d'un bombardement ou de l'attaque d'un Démon). Un Ange peut aussi demander à ce qu'une église monte de Grade s'il l'estime nécessaire (si elle lui a sauvé la vie par exemple). Une demande écrite (en 4 exemplaires) devra être adressée à son Archange qui transmettra aux autorités compétentes.

Anges musulmans

Les anges musulmans sont créés tout à fait comme les anges chrétiens à quelques différences près. En effet, certains pouvoirs décrits ci-dessous remplacent ceux considérés comme trop "typés" pour pouvoir être utilisés par les serviteurs de Khalid, d'Éli et d'Hassan. De plus, un ange musulman devra obligatoirement être le serviteur d'un de ces trois Archanges dit "spéciaux".

124 - Feu (remplace: Eau bénite)

Les Anges islamiques possèdent un pouvoir de Feu qui correspond à celui possédé par les Démons (chrétiens ou non) et qui est gracieusement résumé ci-dessous:

PP	Puissance	Portée	Note(s)
1	+5	10m	Attaque 2 cibles
2	+6	15m	Attaque 3 cibles
3	+7	20m	Attaque 4 cibles

421 - Croissant (remplace: Croix)

Cet objet magique prend la forme d'un croissant et pas d'une croix (symbole très peu utilisé par les musulmans).

423 - Lampe (remplace: Rameau)

Le rameau, symbole chrétien, est remplacé par la lampe à huile, immortalisée par le génie d'Ali Baba (et des non moins célèbres 40 voleurs).

436 - Mosquée (remplace: Église)

Tous les pouvoirs normalement possédés par une église peuvent l'être par une mosquée. Le pouvoir de "son", normalement produit par les cloches de l'église est ici produit par le muezzin.

451 - O.L.P. (remplace: Greenpeace)

Le personnage est un haut responsable de l'O.L.P. ou de toute autre organisation terroriste du même tonneau.

455 - Croissant rouge (remplace: Ligue contre le cancer)

Équivalent musulman de la croix rouge (très en vogue dans les pays musulmans et très rare dans nos régions).

456 - F.I.S. (remplace: Scouts)

Le personnage est un représentant du F.I.S. ou de toute autre organisation intégriste musulmane.

464 - Camp d'entraînement (remplace: Casino)

Le personnage est propriétaire d'un camp où les terroristes du monde entier peuvent venir s'entraîner (et y subir, bien entendu, la propagande pro-islamique des instructeurs).

5- Assassins (remplace: Serviteur et Soldat (511 à 546))

Les assassins sont les derniers représentants de l'ordre du même nom, créé au XI^e siècle pour protéger la terre sainte des chrétiens. Ce sont des combattants hors pair, assassinant par surprise. Ils attaquent toujours avec leurs armes sacrées, des dagues recourbées (puissance+1, Précision+0). Leur foi n'a d'égale que leur fanatisme envers leur maître: Khalid. Ils sont créés comme des Serviteurs et des Soldats de Dieu mais ne possèdent pas les pouvoirs de "Volonté supra-normale" possédés par ces derniers. Par contre, ce sont des assassins experts qui possèdent les compétences suivantes (en plus de celles choisies avec leurs points de création):

Type	Compétences
Assassin "serviteur"	Arme de contact+1, Discrétion+3*
Assassin "soldat"	Arme de contact+2, Discrétion+3*

*: N'oubliez pas qu'à ce niveau une compétence est considérée comme presque "magique". Dans le cas de la discrétion, on peut imaginer que les assassins passent réellement inaperçus (presque invisibles) lorsque les conditions extérieures favorables sont réunies (de nuit, ou dans un sous-bois).

À part ces compétences spéciales, les assassins sont considérés comme des serviteurs et soldats de Dieu normaux (il existe donc des sections d'enquête, des sections lourdes, etc...). Notez cependant qu'ils sont plutôt équipés d'armement russe (AK47, etc...) que de matériel israélien (Uzi) ou américain (M-16), religion oblige...

551 - Syndicalistes (remplace: Scouts)

La plupart des OS (ouvriers spécialisés) étant d'origine maghrébine, il n'est pas rare que les syndicats des grandes entreprises françaises soient noyautés par des individus pro-islamiques (et donc, par la même occasion, par des Anges).

553 - Loubards (remplace: Skinheads)

Les loubards islamiques ne sont pas tous pervers par le Démon. A l'instar des skinheads contrôlés par Daniel, Archange de la Pierre, certains gangs de rues sont bels et biens contrôlés par les forces Angéliques musulmanes.

554 - Milices islamiques (remplace: Milices)

Ces véritables groupes armés n'existent que dans les pays musulmans. On connaît grâce aux médias la force de ces milices, que ce soit en Iran ou au Liban (dans ce dernier cas, ils forment une armée à part entière et sont fortement armés).

556 - Intégristes (remplace: Royalistes)

Les intégristes musulmans sont, pour la plupart, encore plus fervents et fanatiques que leurs équivalents chrétiens.



Démons Musulmans

Les démons musulmans sont créés tout à fait comme les démons chrétiens à quelques différences près. En effet, certains pouvoirs décrits ci-dessous remplacent ceux considérés comme trop "typés" pour pouvoir être utilisés par les serviteurs de Majûj et de Dajjâl. Les serviteurs de Ouikka utilisent au choix la table conventionnelle ou celle modifiée comme suit (mais on ne peut pas mélanger dans un même groupe des Démons chrétiens et musulmans). De plus, un démon musulman devra obligatoirement être le serviteur d'un de ces trois Prince-Démons dit "spéciaux".

421 - Croissant (remplace: Croix)

Cet objet magique prend la forme d'un croissant et pas d'une croix (symbole très peu utilisé par les musulmans).

436 - Mosquée (remplace: Eglise)

Cet édifice perversi par les soins du Démon est utilisé comme lieu de réunion "typé" pour lui et ses camarades de jeu. On y trouve nombre de symboles démoniaques.

542 - Loubard (remplace: Trasher)

Petite frappe par excellence, ce Familier prend la forme d'un jeune garçon de religion islamique (mais perversi) et est très utile, surtout pour passer

inaperçu dans la plupart des villes du monde entier (où les gangs de rues sont de plus en plus nombreux).

543 - Eunuque (remplace: Grosse brute)

Ce Familier sage et toujours très fiable est souvent d'un carrure impressionnante (Force: 3). Il est bien évidemment castré et servait, dans l'antiquité, à garder les harems.

544 - Dealer (remplace: Punk)

Qu'il deale de la coke, du shit ou du PCP, ce Familier prend la forme d'un petit truand musulman. C'est une véritable ordure et un allié de poids pour un Démon qui voudrait s'introduire dans les milieux louches de la plupart des grandes villes mondiales.

"Djinns Toniques !"

Les Djinns, êtres énigmatiques de feu apparaissent dans de nombreuses légendes arabes... ainsi que dans le Coran. Dans notre grande série "The Naked Truth", enfin, en exclusivité, la vérité sur ces étranges créatures. Les Djinns sont des Anges au Service de Gabriel. Ils sont donc, comme tout le monde, incarnables dans des corps humains mais peuvent (pouvoir "Tourbillon") prendre la forme d'un

tourbillon de vent ou de feu. Il n'en existe qu'un nombre limité (les Djinn ne peuvent pas être "joués" et ne doivent être utilisés que comme PNJs) et leur chef a disparu depuis longtemps. Ces génies, comme les appellent parfois les musulmans, ont été créés par Gabriel pour surveiller, analyser et protéger l'Islam, mais l'Islam entendu au sens large du terme, dans ses aspects bénéfiques autant que maléfiques. Bref, ils respectent autant les Démons que les Anges... pourvu que ceux-ci soient musulmans. Leur but est le rassemblement d'informations, qu'ils stockent depuis des siècles sans pouvoir les transmettre à Gabriel, et leur règle presque absolue la non-intervention. Ils apparaissent et disparaissent dans les lieux les plus incongrus (en réalité pour assister à des événements qui les intéressent), sans qu'humains, Anges ou Démons, ne parviennent à comprendre leurs motivations. A leur manière, il s'agit d'une sorte de troisième force, étrange, incompréhensible, qui n'agira que si les intérêts de l'Islam sont très gravement mis en danger.

Quelques petites règles (pour la route)

Ce sont des PNJ et leur nature est radicalement différente de celle des autres Anges (et même des Démons). Ils peuvent donc avoir plusieurs pouvoirs privilégiés qui sont décrits ci-après. Mais nous commencerons d'abord par les décrire d'une façon plus conventionnelle:

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
2	5	4	2	5	2	19



Talents: Discrétion+2, Esquive+1, Tous les talents d'arme+1, Arabe+1.

Pouvoirs: Feu+0 (124), Immunité au feu (213), Invisibilité+2 (261), Vol+0 (332), Vitesse+2 (334), Anaérobiose (216), Tourbillon de feu+1 (Spécial), Tourbillon de vent+1 (Spécial).

Note: Ils encaissent les dommages comme des Anges (donc, divisés par 3). Les numéros indiqués ci-dessus correspondent à la table des pouvoirs pour Anges islamiques. Les pouvoirs privilégiés sont au nombre de deux:

Tourbillon de feu (Force)

Ce pouvoir permet au Djinn de se transformer, pour 2PP et pour autant de temps qu'il le désire en un tourbillon de feu qui le protège contre toute attaque physique. Tant qu'il sera sous cette forme, le Djinn ne pourra être attaqué qu'avec des pouvoirs mentaux. Il acquiert, de plus, les pouvoirs suivants: Feu+3 (124), Vol+2 (332). La transformation prend 1 seconde.

Tourbillon de vent (Agilité)

Ce pouvoir permet au Djinn de se transformer, pour 2PP et pour autant de temps qu'il le désire en un tourbillon de vent qui le protège contre toute attaque physique. Tant qu'il sera sous cette forme, le Djinn ne pourra être attaqué qu'avec des pouvoirs mentaux. Il acquiert, de plus, les pouvoirs suivants: Télékinésie+3 (126), Vol+2 (332). La transformation prend 1 seconde.

Les musulmans de 1990 à 1992

En incitant Saddam Hussein à tenir tête aux forces alliées, Khalid avait bien l'intention de montrer à tous que l'Islam n'était pas une religion à prendre à la légère. Et comme de bien entendu, Laurent et Michel sont tombés dans le panneau. La guerre a été courte mais Saddam Hussein reste pour tous les intégristes musulmans du monde le symbole de la résistance face à l'occident.

Les démons musulmans comptaient bien profiter de cette guerre pour foutre délicieusement le bordel et mettre fin à ce conflit par trop conventionnel. Mais la guerre terrestre a duré trop peu de temps et la fin de la guerre a vraiment surpris (et déçu) tout le monde.

Les êtres humains ne sont peut être plus aussi belliqueux qu'il y a quelques dizaines d'années.

LES DEMONS DE COMBAT

Les créatures maléfiques qui souhaitent utiliser au mieux leurs capacités de combat et qui n'essaient même pas de passer inaperçues, peuvent utiliser les quelques options suivantes. Note: Malgré le titre du chapitre, les mort-vivants et les familiers peuvent aussi utiliser ces options.

Force: Un personnage ayant une force surhumaine (4 ou plus) pourra augmenter sa taille, et donc en conséquence, ses bonus de dommages au corps à corps (qui sont normalement de +1 par point de Force au dessus de 3).

Force	Taille	Bonus aux dommages
4	2m50	+2
5	4m	+4
6	6m	+6

Attaques corporelles: Tous ces pouvoirs peuvent être rendus visibles en permanence. Le modificateur de dommages est alors majoré de 1 (Exemple: Des cornes visibles en permanence ont une puissance de +4).

Armure corporelle: Elle peut aussi être rendue visible. La protection est alors majorée de 50%. Ce qui nous donne:

Niveau	Type	Protection
+0	Chitine	3
+1	Ecailles	4
+2	Carapace	6
+3	Pierre	9

INVOCATION DE SON SUPERIEUR

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

APRES LA MORT

Lorsqu'un être humain passe de vie à trépas lors d'une aventure par votre faute, il est bon de savoir s'il va en Enfer, au Paradis ou au purgatoire. Ceci affectera directement ce que votre supérieur pense de vous. Il est très difficile de donner des règles précises pour ce qui concerne le lieu de villégiature de l'âme des humains que vous venez de tuer. Utilisez tout de même les quelques préceptes suivants:

- 1) Si le scénario indique que le personnage est un criminel (selon les termes de la loi humaine), il va en Enfer
- 2) S'il s'est suicidé par votre faute, il va en Enfer.
- 3) S'il fait partie d'un ordre religieux ou s'il est Soldat ou un Serviteur de Dieu ou s'il suit aveuglément les préceptes du Seigneur et qu'il ne répond pas aux deux règles ci-dessus, il va au Paradis.
- 4) Dans tous les autres cas il faut jeter un D66:

D66	Résultat
11-13	Paradis
14-46	Purgatoire
51-66	Enfer

Le Purgatoire

L'âme de l'être humain est mis au placard pour quelques millénaires...Circulez, y'a rien à voir. L'Ange, ou le Démon qui l'a tué ne reçoit ni ne perd rien. On ne peut entrer en communication avec ces êtres (du moins pas pour l'instant)...

Le Paradis

L'heureux élu peut, après avoir subi un entraînement sévère, revenir sur terre sous forme d'Ange. Le responsable de sa mort récupère 1/10 point de pouvoir si c'est un membre des forces du bien ou perd cette même valeur si c'est un membre des forces du mal. Une âme envoyée au Paradis peut être interrogée par un Archange qui s'y trouve et, en cas d'invocation, n'oubliez pas de doter l'Archange qui se déplace de toutes les connaissances de ces morts.

Note pour le maître de jeu: Si vous trouvez que ces calculs sont trop gênants pour votre petite tête (ou que vous avez du mal à compter jusqu'à dix), n'en tenez pas compte, d'autant que cela n'affecte pas réellement le cours d'une partie.

L'Enfer

L'être humain, bien puni d'avoir bafoué les préceptes du Seigneur sous prétexte qu'il n'y a rien après la mort brûle pendant des millénaires dans les brasiers infernaux de Belial et peut, avec un peu de chance et s'il est réellement maléfique, devenir un Démon à son tour. Le responsable de sa mort récupère 1/10 point de pouvoir si c'est un membre des forces du mal ou perd cette même valeur si c'est un membre des forces du bien. Une âme envoyée en Enfer peut être interrogée (ou plutôt torturée) par un Prince-Démon qui s'y trouve et, en cas d'invocation, n'oubliez pas de doter le Prince qui se déplace de toutes les connaissances de ces morts.

Note pour le maître de jeu: Si vous trouvez que ces calculs sont trop gênants pour votre petite tête (ou que vous avez du mal à compter jusqu'à dix), n'en tenez pas compte, d'autant que cela n'affecte pas réellement le cours d'une partie.

J'ai égaré votre dossier

Il faut savoir que dès que l'enveloppe corporelle qui vous (sup)porte sur terre rend l'âme (si l'on peut dire), votre Esprit retourne là d'où il vient (c'est-à-dire de l'Enfer ou du Paradis). Vous ne pourrez plus revenir sur terre avant bien des années (voire même...).

A la queue comme tout le monde

Pour savoir le temps que votre personnage va rester à se tourner les pouces en Enfer (ou au Paradis), en attendant qu'on veuille bien lui faire signe, il suffit de consulter la table suivante:

D6	Nouvelle mission dans...
1-2	(1D6)x1000 ans
3-4	(1D6)x100 ans
5	(1D6)x10 ans
6	1D6 ans*

Nombre de PP	Modificateurs au dé
10 ou moins	-1
11 à 19	+0
20 à 30	+1
31 et plus	+2

*: Un tel résultat peut vous permettre d'incarner à nouveau votre personnage dans un autre scénario.

Laissez-nous votre adresse, on vous écrira

Il est bien évident que de nombreux autres facteurs peuvent faire varier le résultat ci-dessus, en voici quelques-uns:

- Votre personnage possède des pouvoirs et talents primordiaux pour une mission bien précise: +1
- Vos limitations font de vous un être indésirable: -1 par limitation
- Votre personnage a des relations (pouvoir 562 pour un Démon): +1
- Le maître de jeu (Dieu ou Satan) vous en veut: -1
- Le maître de jeu (Dieu ou Satan) estime que vous méritez un dernier petit coup de pouce: +1

LES ENFANTS

Avez-vous pensé à ce qui se passerait si, un beau jour, vous tombiez sur la femme (ou sur l'homme) idéale? Si votre raison vacille et que la foi en votre supérieur ne suffit pas à résister à la tentation il se peut que vous succombiez à ses charmes, et neuf mois plus tard...

Oh le beau petit, il ressemble à son papa

Avant de savoir ce que vous allez faire de la chair de votre chair, il faut déterminer s'il tient de vous ou de votre partenaire. Utilisez les tables ci-dessous pour connaître les capacités de votre enfant:

Le père est Démon (ou un Ange)

D6	Résultat	Résultat
	(pour un Démon)	(pour un Ange)
1-3	Humain	Humain
4-5	Humain maudit	Humain béni
6	Succube ou Incube	Fils ou Fille du Seigneur

La mère est Démon (ou un Ange)

D6	Résultat	Résultat
	(pour un Démon)	(pour un Ange)
1-2	Humain	Humain
3-4	Humain maudit	Humain béni
5-6	Succube ou Incube	Fils ou Fille du Seigneur

Si l'enfant est "normal", à vous de l'éduquer selon les préceptes du Seigneur (mais il n'en tirera rien de plus qu'une foi sans failles), ou éliminez-le rapidement (selon les cas). Par la même occasion, quitte à tuer l'enfant, éliminez aussi la mère ou le père.

Je viens pour la petite annonce

Humain maudit

Il se présente comme un bébé tout à fait normal. Il montre néanmoins des aptitudes certaines à se joindre aux forces du mal: Il bave, crache et pleure dès que quelque chose le dérange. Son regard en dit long sur ses pensées meurtrières lorsqu'il essaie maladroitement de tirer sur la queue du chat de la maison. Il peut être possédé et devenir un familier (pouvoir numéro 552) si votre supérieur estime que vous le méritez (de toute façon, si vous ne le méritez pas, que faites-vous encore sur terre?). Dès qu'il est possédé, il tuera son parent humain (père ou mère) et se joindra définitivement à votre personnage.

Humain béni

Il se présente comme un bébé tout à fait normal. Il est cependant toujours sage, retient très vite tout ce qu'on lui apprend et passe la plupart de son temps à sourire béatement. Un tel enfant peut être éduqué pour devenir Fils ou Fille du Seigneur (voir ci-dessous) mais il y a 50% de chance qu'il ne réussisse pas à assimiler les préceptes qu'on tente de lui inculquer et qu'il choisisse de vivre comme un humain normal. Personne ne pourra lui reprocher d'avoir essayé.

Incubes et Succubes

Les Incubes (mâles) et les Succubes (femelles) sont les enfants les plus recherchés par les Démons. Une fois qu'ils ont atteint le stade de la puberté, ils ont le même statut que leur parent démoniaque (supérieur et grade y compris) et sont considérés comme des relations (pouvoir numéro 561). Ils se comportent totalement comme des Démons mais sont créés un peu différemment.

Comme vous le voyez, les caractéristiques et les talents de ces êtres sont supérieurs à ceux des Démons normaux mais le nombre de pouvoirs qu'ils possèdent (au début tout au moins) est très inférieur. Ils sont tout de même considérés par tous comme l'Elite des forces démoniaques.

Fils et Filles du Seigneur

Les Fils et les Filles du Seigneur prennent conscience dès leur plus jeune âge du bien fondé du combat contre les forces du mal. Eduqués pendant 15 ans dans des monastères dont l'emplacement est soigneusement resté secret, ils obtiennent le rang de Fils ou Fille du Seigneur à l'âge de 16 ans. Ils forment la plupart du temps l'Elite des Soldats de Dieu (leur rang est considéré égal à celui d'un Ange) et combattent presque toujours en solitaire. Ils se comportent totalement comme des Anges mais sont créés un peu différemment.

Leurs caractéristiques sont moins hautes et leurs pouvoirs sont moins nombreux que ceux des Anges mais leurs talents sont beaucoup plus variés et nombreux que ceux des Anges. Leur origine humaine fait qu'ils sont plus facilement à l'écoute des êtres humains et sont donc souvent utilisés comme leaders pour les sections lourdes de Soldats de Dieu d'Elite.

EAU BENITE

De nombreux joueurs ont décidé d'utiliser l'eau bénite en tant qu'arme à part entière et surtout pour détecter sans problèmes les êtres maléfiques. Certains le font avec discrétion, d'autres moins... Je suis donc obligé de préciser les quelques points suivants:

Seuls les possesseurs du pouvoir "Eau bénite" peuvent en créer. L'eau bénite trouvée dans les églises ou fabriquée par les prêtres n'aura aucun effet sur les êtres maléfiques. L'eau issue du pouvoir pourra être placée dans une gourde pour être ensuite lancée sur un adversaire maléfique (talent "Lancer"). Une fois créée, l'eau bénite perd ses pouvoirs en vingt-quatre heures. La quantité de liquide donne à peu près les dommages:

Quantité	Puissance
250cl	+2
500cl	+3
750cl	+4
1 litre	+5

	Caractéristiques	Talents	Pouvoirs	Récupération
Incube ou Succube	20(5)	12(+2)	2(+2)	1/24 heures + spécial
Fils ou Fille du Seigneur	18(5)	20(+2)	3(+2)	1/24 heures + spécial

Chaque point de pouvoir permet de créer 250cl d'eau bénite. Les dommages de l'eau bénite ne sont pas visibles mais le Démon sentira tout de même une douleur très vive et ne pourra s'empêcher de montrer quelques signes (cri, sursautement) à moins qu'il ne réussisse un jet de Volonté d'un niveau de difficulté dépendant de la table ci-dessous:

Dommages reçus	Niveau
1-7	Facile
8-12	Moyen
13 ou +	Difficile

PROBLEMES DE COLONNES

Il est indiqué dans les règles du jeu d'In Nomine Satanis / Magna Veritas (respectivement page 9 et 10) qu'un joueur peut choisir de s'accorder des malus (exprimés en nombre de colonnes) pour augmenter le résultat des unités de son jet. Cela permet aux joueurs d'influer légèrement sur le système de jeu. Mais cela cause de gros problèmes dans un cas précis. A partir du moment où le personnage possède une caractéristique très au-dessus de la moyenne (5 ou 6) et que le niveau du pouvoir ou du talent est très haut (+2 ou +3), le nombre de colonnes de malus possible est énorme (jusqu'à un maximum de 15 colonnes pour une caractéristique de 6 et un niveau de +3). Pour empêcher qu'un personnage armé d'une épée passe à travers une maison d'un simple coup (ça fait désordre), je recommande au maître de jeu de limiter ces "malus volontaires" à 5 colonnes. Il pourra éventuellement autoriser un maximum de 10 colonnes pour un Archange ou un Prince-Démon (cela augmentera encore leur puissance, ce qui n'est pas un mal).

DOCTEUR JANUS ET MONSIEUR VALEFOR

Historique

Vous l'avez sans doute compris à la lecture de cette nouvelle, la rumeur qui courait depuis un certain temps est enfin confirmée: L'Archange Janus et le Prince-Démon Valefor ne font qu'un. Comment cela est-il possible?

Comment Dominique et Andromalius supportent-ils cette situation? Les réponses à ces questions essentielles suivent.

Janus, avant d'être Archange, était, il y a fort longtemps, un Ange comme tant d'autres. Il était au service de Mathias, Archange de la Confusion. Il faisait parfaitement son travail, et commença par se faire connaître dans les milieux Démoniaques comme un petit Démon de Morax, Prince des Dons Artistiques. Etant naturellement très porté sur la vie huppée et sur l'art, ce deuxième personnage lui allait comme un gant. Janus fit une carrière exemplaire sous l'Archange Mathias, carrière qui le marqua car il garda toujours, comme son ancien supérieur, un goût pour le déguisement, une nature irrespectueuse et pour tout dire, une bonne tendance à se moquer du monde. Il passa Grade 2, puis Grade 3, toujours sous les ordres de Mathias. Ses capacités à se faire passer pour un Démon, ainsi que la qualité de son Aura Démoniaque (pouvoir lié à Mathias) augmentaient au fur et à mesure de ses Grades. Grâce à un exploit qui sera peut être narré autre part plus en détail (il s'agirait, d'après les rumeurs, d'un vol qu'il aurait effectué sous le nez du Prince Kronos lui-même), Janus devint Archange, créant son propre pouvoir privilégié: Ouverture. Tout ceci se passait il y a des centaines d'années.

Plus récemment, Janus, qui s'ennuyait, décida de reprendre sa carrière de Démon aux ordres de Morax. Ce personnage, appelé Valefor, était alors Grade 2. Janus vit là l'occasion de la plus belle mystification de sa carrière, le vol ultime, si on peut dire. De plus, cette idée correspondait tellement bien à sa nature profonde... Il décida de devenir Prince-Démon. Morax était parfaitement choisi pour cela. Ce n'était pas un Prince-Démon important, et ses serviteurs n'étaient donc pas spécialement sous la surveillance des autres Princes. Morax lui-même n'était pas un violent, et réfléchirait sans doute avant d'assassiner un éventuel rival. Il passa Grade 3, et fit aussitôt savoir qu'il ne convoitait absolument pas la place de son supérieur, ce qui plut beaucoup à Morax. Il se conduisit parfaitement, et après une action d'éclat (d'après les rumeurs, il s'agirait d'un vol effectué sous le nez de l'Archange Yves lui-même), se fit proposer une place parmi les Princes. C'est lui qui choisit sa spécialité, Prince des Voleurs, et son pouvoir privilégié... Ouverture.



Pourquoi Dominique et Andromalius ne font-ils rien? La réponse est simple, ils ne sont pas au courant. Janus/Valefor joue parfaitement son jeu. Et il a suffisamment d'intelligence pour résister aux recherches en tous genres et aux pièges que lui tendent l'Archange et le Prince-Démon.

Quant à Dieu, non seulement il rigole bien, mais en plus il est content. Janus/Valefor correspond bien au symbole de la dualité de l'homme, et laisse même peut-être présager un espoir de réconciliation, un jour... s'il changeait d'avis et se lassait de son grand jeu.

Quelques détails

En terme de jeu, en quoi cela se traduit-il?

Le maître de jeu devra d'abord noter que sur les fiches respectives de Janus et de Valefor les nouvelles sont les mêmes, les pouvoirs et les caractéristiques correspondent, et, bien sûr, les pouvoirs privilégiés sont identiques. Valefor est le plus jeune des Princes, ce qui peut se vérifier sur ses points de pouvoir.

Janus participe au conseil des Archanges le Lundi, et Valefor aux conseils Démoniaques le soir. Il est donc très occupé. D'ailleurs, ses possibilités d'intervention sont faibles. Le maître de jeu pourra rajouter des malus s'il le désire pendant les horaires des conseils.

Janus/Valefor se sent aussi à l'aise d'un côté que de l'autre. Il fait bien son travail dans les deux camps, et protège autant ses serviteurs, qu'ils soient Démons ou Anges. Si un Démon de Valefor et un Ange de Janus invoquaient en même temps leur supérieur, et réussissaient tous les deux leur jet de dé, le maître de jeu aurait plusieurs possibilités:

- 1) Il décide de ne faire intervenir ni Janus, ni Valefor. Et hop!
- 2) Janus ou Valefor n'apparaît pas mais il se passe quelque chose (téléportation, remontée des points de Force, etc...) qui sauve l'Ange, le Démon ou les deux, d'un danger de mort immédiat.
- 3) Seul un des deux, Janus ou Valefor apparaît, il aidera son serviteur mais de manière à ne pas mettre en danger l'autre. Il peut même aider les deux sans que cela ne se voit.

D'un point de vue éthique, Janus et Valefor sont plutôt modérés. Ils apprécient que leurs serviteurs soient de même.

Mais néanmoins, un Ange au service de Janus reste un Ange, qui peut avoir des défauts caractéristiques des Anges. De même pour un Démon. Même si on est plus cool que les autres Démons, lorsqu'on est Démon aux ordres de Valefor, on n'est pas un Ange pour autant.

Les joueurs, enfin. La meilleure manière est de ne pas dire aux joueurs la vérité. C'est tout à fait "Roleplaying", puisque, de fait, personne ne connaît la vérité. Cela permet, et c'est le but de ce complément, de créer des scénarios en jouant sur cette double identité.

Exemple de scénarios: Un Démon de Valefor voulant passer de l'autre côté, ou vice versa: Une mission donnée qui contredit les buts "de l'autre côté" de Janus ou de Valefor et à laquelle il s'oppose, etc... Les possibilités sont infinies.

Il peut arriver qu'un joueur devine la situation, ou qu'il ait tout simplement lu l'extension. Deux solutions: Ou il fait semblant de ne pas savoir, ou, mais seulement s'il joue un Ange de Janus ou un Démon de Valefor, il décide, en accord avec le maître de jeu, de "savoir" en effet, l'ayant déduit de pleins de petits détails. Le maître de jeu peut alors jouer sur la situation difficile où se trouve le personnage, obligé de ne trahir ni son supérieur ni sa foi, qu'elle soit en Dieu ou en Diable.

SERVITEURS ET SOLDATS DE DIEU

A part les Anges, les Archanges et les Fils (ou Filles) de Dieu, les armées du Seigneur sont surtout composées d'êtres humains qui tentent d'aider leurs supérieurs au mieux de leurs possibilités. Le problème est justement que ces possibilités ne sont pas très clairement décrites dans les règles du jeu. Les quelques explications qui suivent vous permettront sûrement d'utiliser efficacement ces alliés très importants de la lutte contre le Mal.

Les Serviteurs de Dieu

Les Serviteurs de Dieu au service des Anges (obtenus avec les pouvoirs numéro 511 à 526) ont pour rôle de les aider à réussir la mission qui leur a été confiée par leurs supérieurs hiérarchiques. Ces êtres humains spécialement entraînés sont surtout utilisés pour les

missions d'enquêtes où la discrétion est de rigueur. Ils suivent les préceptes du Seigneur mais pas aveuglément: Ils peuvent, par exemple, lors d'une mission particulièrement difficile, fuir l'attaque d'ennemis en nombre supérieur pour prévenir les Anges qu'ils servent, ce qui est tout simplement inimaginable de la part de Soldats de Dieu.

Leur couverture sera le plus souvent une association bidon qui leur permettra de se retrouver et de s'entraîner secrètement. Prenons comme exemple le très célèbre Club de Pétanque de Champoteux et la non moins célèbre Association pour la découverte du macramé du Chesnay.

Pour résumer, leur principal défaut est aussi leur principal avantage: Ils sont les plus proches des humains et sont donc mieux habitués à les côtoyer et à vivre parmi eux. Décrivons maintenant les cinq principaux types de Serviteurs de Dieu:

Investigateur: Ce serviteur de Dieu est presque un personnage-joueur à lui tout seul (il peut d'ailleurs être incarné par un joueur "touriste" qui voudrait s'incruster, pour une fois, dans une de vos parties régulières). Il est très utile pour obtenir des renseignements et, malgré son potentiel offensif minime, a toujours tendance à mettre les pieds dans le plat. Taux de mortalité élevé.

Escouade anti mort-vivants: Ces serviteurs (au nombre de 5 ou de 10) sont spécialement entraînés à combattre les mort-vivants. Ils utiliseront toujours les meilleures tactiques contre ces créatures et pourront éventuellement bénéficier d'une colonne de bonus pour tout jet de D666 ayant rapport avec une créature de ce type. Ils fuiront devant un ou plusieurs Démons s'ils ne sont pas aidés par un ou plusieurs Anges.

Escouade anti familiers: Ces serviteurs (au nombre de 5 ou de 10) sont spécialement entraînés à combattre les familiers. Ils utiliseront toujours les meilleures tactiques contre ces créatures et pourront éventuellement bénéficier d'une colonne de bonus pour tout jet de D666 ayant rapport avec une créature de ce type. Ils fuiront devant un ou plusieurs Démons s'ils ne sont pas aidés par un ou plusieurs Anges.

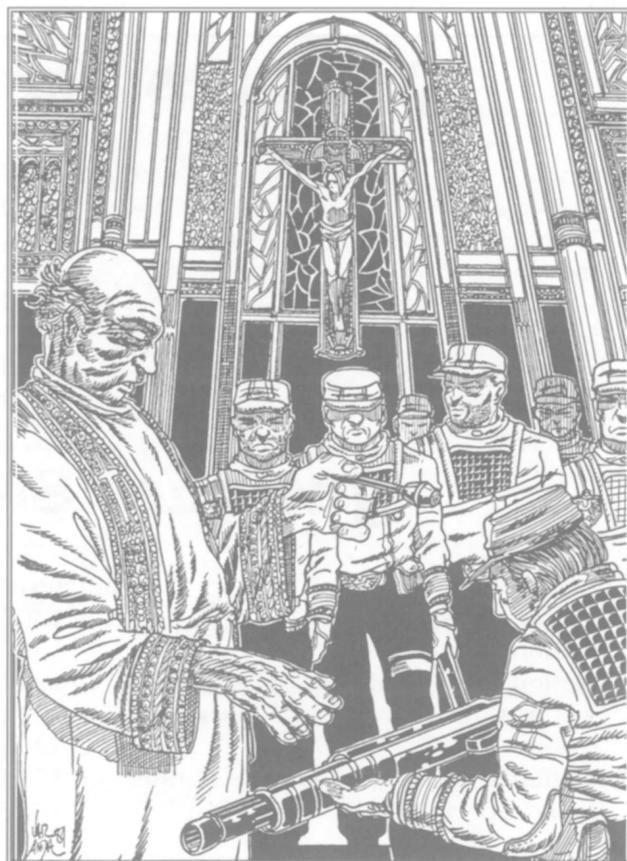
Escouade multi-rôles: Ces serviteurs (au nombre de 5) peuvent combattre aussi bien des

familiers que des mort-vivants mais ne sont pas aussi spécialisés que leurs petits camarades (pas de colonne de bonus). Ils fuiront devant un ou plusieurs Démons s'ils ne sont pas aidés par un ou plusieurs Anges.

Serviteur de Dieu spécialisé: Ce type de Serviteur tentera toujours d'aider son supérieur selon ses moyens mais n'interviendra physiquement contre les forces du Mal qu'en cas de danger important. Il fuira devant toute forme de présence maléfique à moins d'être aidé par un ou plusieurs Anges (ou d'autres Serviteurs ou Soldats de Dieu).

Les Soldats de Dieu

A l'instar des Serviteurs, les Soldats sont des humains à part entière. Leur foi en notre Seigneur les transforme cependant en sortes de pantins aux ordres des Anges. Avec eux, pas besoin de se demander s'ils fuiront ou s'ils combattront. Une mort glorieuse leur permet simplement d'aller au paradis. Ce sont des fanatiques dangereux. Si votre supérieur n'est pas vraiment pour la violence, évitez d'en prendre sous vos ordres car toute rencontre entre des créatures maléfiques (quelle que soit leur force) et des Soldats de Dieu tourne rapidement au carnage. Ils vivent pour tuer des Démons et meurent pour la même raison.



Ils sont la plupart du temps organisés en groupes para-militaires et n'ont aucune vie privée. Leur emploi du temps comprend environ 1/4 de prière, 1/2 d'entraînement au combat (aussi bien théorique que pratique) et 1/4 de repos (sommeil et repas). En mission, ils n'hésitent pas à sortir au grand jour avec la panoplie complète du parfait petit mercenaire (rangers, casque lourd, gilet en kevlar et armes à gogo) et l'Ange qui les commande devra déployer des trésors d'imagination et de diplomatie pour expliquer leur présence aux autorités locales (avant que l'affaire ne soit étouffée par un Archange).

Malgré leur potentiel de décision limité, les Soldats de Dieu sont les troupes les plus vaillantes des forces du bien. Leur loyauté est à toute épreuve et tout Ange responsable les utilisera à bon escient (évités les situations de conflit avec des forces ennemies en nombre trop important).

Section d'enquête: Similaires en théorie aux investigateurs des Serviteurs de Dieu, ces Soldats (au nombre de 5 ou 10) ont une fâcheuse tendance à fourrer leur nez partout et surtout là où il ne faut pas. Plus discrets que les autres Soldats ils manquent cependant d'entraînement et de matériel lourd pour détruire ce qu'ils découvrent. Taux de mortalité élevé.

Section de combat multi-rôles: Ces Soldats (au nombre de 10 ou 20) forment le gros de l'armée humaine du Seigneur. Ils sont polyvalents (comme leur nom l'indique) mais excellent principalement dans les arts du combat. Ils possèdent de nombreuses tactiques éprouvées et sont principalement entraînés pour combattre aux côtés d'autres sections (multi-rôles ou lourdes).

Section lourde (et véhicule blindé): Ces Soldats (au nombre de 5) sont l'Elite des troupes humaines du Seigneur. Ce sont de véritables bêtes de combat, souvent vétérans de guerres humaines (Viet-Nam, Afghanistan ou Algérie) et spécialement entraînés pour survivre en milieu hostile pendant de courtes durées. On les utilise par exemple pour nettoyer un bâtiment (ou un groupe de bâtiments) où se retranchent des Démons. Ils sont l'équivalent des divisions SS allemandes pendant la deuxième guerre mondiale ou les sections anti-terroristes "SAS" Anglaises. Certains se déplacent à l'aide de véhicules blindés camouflés (voir chapitre "Véhicules blindés" ci-dessous).

Soldats de Dieu spécialisés: Similaires aux Serviteurs de Dieu spécialisés, ce sont les seuls Soldats qui n'agiront directement que si la situation devient critique.

Quelques Serviteurs de Dieu

	Caractéristiques	Pouvoirs	Talents	Budget
Investigateur (1):	13(3)	1(+0)	7(+2)	3.000
Escouade anti mort-vivants (5):	13(3)	1(+0)	7(+2)	30.000
Escouades anti mort-vivants (10):	12(3)	1(+0)	5(+2)	60.000
Escouade anti familiers (5):	13(3)	1(+0)	8(+2)	40.000
Escouades anti familiers (10):	12(3)	1(+0)	5(+2)	80.000
Escouade multi-rôles (5):	14(3)	1(+0)	7(+2)	50.000
Serviteur spécialisé (1):	12(3)	1(+0)	10(+2)	10.000

Quelques Soldats de Dieu

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

Ils se contentent la plupart du temps de fournir des renseignements ou d'aider indirectement leur supérieur durant ses missions.

Les Soldats de Dieu de 1990 à 1992

Même si les Soldats de Dieu n'ont constitué qu'une faible partie des effectifs employés durant la guerre du Golfe, c'est tout de même eux, sous couvert de la très célèbre 101^e Airborne Division (Screaming Eagles), qui ont été hélicoptérés en plein territoire ennemi, avec pour mission de couper la route à la garde républicaine de Saddam Hussein.

Soutenus sur le terrain par Laurent lui même (et quelques Anges triés sur le volet), ils ont parfaitement bien réussi leur mission.

Le choc a été dur car la garde contenait des Assassins et de nombreux Anges de Khalid. Le combat qui a eut lieu (et dont l'histoire, baillonnée comme d'habitude, ne gardera rien) dura plus de 12 heures durant lesquelles 11 Anges et 100 êtres humains trouvèrent la mort.



Véhicules blindés

Tous les véhicules décrits ci-dessous sont produits en série dans des usines à la solde des Forces du Bien. Leur prix est confidentiel et n'est de toute façon pas utilisé (une section lourde avec véhicule blindé choisit celui qu'elle veut sans s'occuper du prix).

Hélicoptère de combat

Vitesse de pointe: 600kph

Force: 18/-4

Protection: 5

Armement: Deux mitrailleuses en pivot avant.

Occupants: 2

Talent: Hélicoptère.

Description et utilisation: Ce petit véhicule volant est principalement utilisé comme soutien d'artillerie lors des combats importants. Il se comporte en fait comme un nid de mitrailleuses mobiles et doit aider les troupes qui combattent au sol.

Certaines versions (camouflées en hélicos agricoles) sont aussi utilisées pour les missions d'observation (une des mitrailleuses est alors remplacée par une caméra haute définition et un micro longue portée).

Van blindé camouflé

Vitesse de pointe: 130kph

Force: 16/-6

Protection: 5

Armement: Lance-grenades en tourelle.

Occupants: 10

Talent: Voiture.

Description et utilisation: Ce véhicule (très commun parmi les Soldats de Dieu) est en fait la version civile des APC (Armored Personal Carrier) et remplit le même rôle: Le véhicule amène les Soldats sur les lieux mêmes du combat en les protégeant et son lance-grenades est une arme de soutien très appréciée.

Les véhicules de ce type sont la plupart du temps camouflés en camionnettes de livraisons ou publicitaires.

Il existe une version moins discrète qui comporte, au lieu d'un lance-grenades un lance-flammes.

Voiture de poursuite

Vitesse de pointe: 250kph

Force: 10/-4

Protection: 6

Armement: Deux mitrailleuses fixées à l'avant.

Occupants: 2

Talent: Voiture.

Description et utilisation: Ce type de véhicule est la plupart du temps utilisé pour coincer les Démons qui fuient les lieux de leurs exactions à l'aide de véhicules rapides. Les Soldats qui les pilotent sont souvent des fous dangereux (encore plus que les Soldats normaux) et il n'est pas rare que l'arrestation d'un Démon se termine par le carambolage en série d'une douzaine de voitures.

Autocar d'assaut

Vitesse de pointe: 120kph

Force: 28/-8

Protection: 6

Armement: Lance-flammes en tourelle.

Occupants: 30

Talent: Camion.

Description et utilisation: Ce véhicule est utilisé par les forces du Bien pour déplacer secrètement des Soldats ou des Serviteurs de Dieu sur les lieux du combat. Il n'est que rarement camouflé mais les vitres teintées sont tout de même de rigueur. L'arme en tourelle n'est utilisée que rarement et est quelquefois démontée pour laisser sa place à 5 nouveaux occupants.

Une dernière petite nouvelle pour la route

(Par Zlika)

"Mon père, je voudrais me confesser."

"Ahh... mais je vous écoute ma fille, je vous écoute. Et à travers moi, Dieu lui-même est à votre écoute pour pardonner."

"Merci mon père. Voilà : J'ai péché."

"Continuez ma fille, vous commencez à m'exci... heu, à m'intéresser."

"Voilà, vous connaissez le jeune Romuald, Frederic Romuald. Vous savez que nous sommes très amis."

"C'est un euphémisme ma fille. Vous couchez ensemble."

"Hein ? Comment ? Mais personne ne le sait !"

"Dieu sait tout ma fille. Il est partout. Gâteaux, mais partout."

"Alors je n'ai rien à vous cacher. Hier soir, alors que mes parents étaient partis chez des amis, il est venu. mais il n'est pas venu seul. Il est venu avec ses copains de la butte. Je n'ai pas pu les compter. Ils avaient bu, ils s'étaient peut-être drogués. Je ne voulais pas les laisser entrer mais ils m'ont poussée. Et ils... Ils... Non je ne peux pas continuer."

"Mais si ma fille, continuez, c'est le moment que j'attendais. Juste un instant, je suis un peu enrhumé, et je prends un Kleenex. Allez-y, je suis prêt."

"Bon. Ils m'ont jetée sur le canapé. Je pouvais toujours crier, personne ne m'entendait. La maison est trop isolée, vous comprenez ? Ils m'ont déshabillée. Ils m'ont forcée à danser devant eux. Ils disaient qu'ils allaient tout casser dans la maison si je ne faisais pas ce qu'ils voulaient."

"Et ensuite ?"

"Ensuite, ils m'ont violée. Tous, les uns après les autres, certains à plusieurs. Je ne savais pas que je pouvais supporter tant de... Ils m'ont tout fait."

"Des... détails... ma... fille..."

"Des détails, oui... Ils m'ont prise partout. Ils m'ont remplie comme jamais je ne l'avais été. Je n'étais qu'une chose entre leurs mains. Et ils sont partis. Ils m'ont laissée, là, nue, souillée, au milieu du chaos. Il a fallu que je range tout, avant que mes parents arrivent. Et j'ai pu aller me coucher, au milieu de mes poupées."

"Mmmm... Merci ma fille, ça suffit. Votre petit cadeau est à sa place habituelle, sur l'autel. A mercredi prochain, alors."

Ne ratez pas la **douzième** extension pour INS/MV !!!

DEMENTIA PROFUNDIS

Elle sera composée de nombreux scénarios qui auront tous comme point commun la folie... Abalam et tous ses amis vous attendent donc, leurs brosses à dents en laisse, leurs branches de persils dans les oreilles et leurs entonnoirs sur la tête pour 80 pages de délires littéraires.

Ecrit et réalisé par G.E. Ranne.