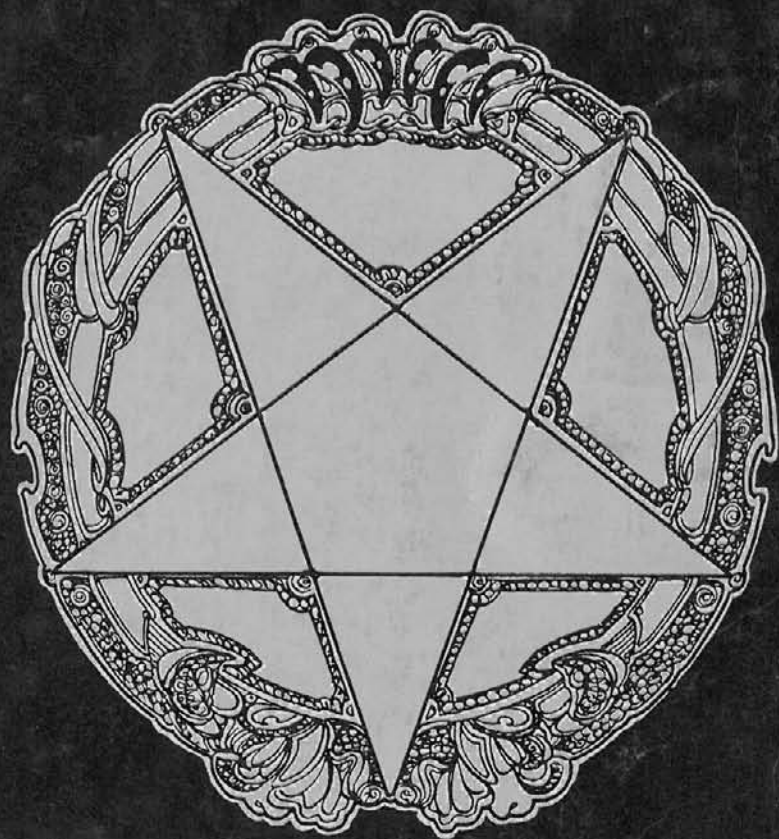


In Nomine Satanis



AVERTISSEMENTS

LE THEME

Le jeu de rôle In Nomine Satanis/Magna Veritas propose aux joueurs d'incarner un être surnaturel (un Ange ou un Démon) aux ordres d'une entité supérieure qui tente de contrôler la terre et ses habitants, durant les dernières années du vingtième siècle. Ces entités supérieures ne sont autres que Dieu et Satan, des forces intemporelles, omniprésentes et omnipotentes.

LE JEU

Ce jeu n'a pas été créé dans le but de simuler les actions des Anges et des Démons dans le monde réel. Il faut opérer une distanciation entre la planète où nous vivons, dans laquelle, les effets de la religion, de Satan, de Dieu et de la foi sont le problème de chacun, et un monde imaginaire, où les créatures aux services des deux grands pouvoirs affectent réellement la vie des êtres humains. Un tel univers est appelé "Terre alternative". Tout n'est donc pas comme le monde où nous vivons et les événements passés ont peut être d'autres raisons que celles énoncées dans les livres d'Histoire. Comme vous l'avez sûrement déjà remarqué, le jeu est divisé en deux parties apparemment identiques. Prenez cependant soin, si vous êtes maître de jeu, de lire les deux. Chacune donne une vision particulière du monde, des êtres qui y vivent et du jeu lui-même. La raison en est simple. Un Ange a écrit Magna Veritas et un Démon, In Nomine Satanis. L'extrémisme de ces deux êtres fait que seul la lecture des deux jeux peut donner une idée exacte du monde que ce jeu est censé simuler.

CHOIX DU TYPE DE JEU

Un maître de jeu d'In Nomine Satanis/Magna Veritas doit, avant de préparer un scénario, décider le rôle que les personnages vont incarner. Il est bien évident qu'un scénario destiné à des Anges aura bien du Mal (c'est le cas de le dire) à être utilisé pour des Démons. Le maître de jeu devra donc réunir ses joueurs avant la partie pour créer leurs personnages et déterminer le genre de partie qu'ils souhaitent vivre.

MESSAGE DESTINE AUX EMPECHEURS DE JOUER...

Certaines âmes "bien pensantes" n'ont toujours rien compris aux jeux de rôles et In Nomine Satanis/Magna Veritas risque de les choquer. Quand un jeu propose aux joueurs d'incarner un personnage qui vénère une divinité nordique ou qui invoque des Démons (Donjons et Dragons) il y a toujours des malins pour hurler au scandale. Aucun problème donc pour In Nomine Satanis qui propose aux joueurs d'incarner un Démon (plus besoin de les invoquer) et Magna Veritas qui permet au joueur de suivre la voie tracée par Dieu (le seul, le vrai) même si c'est avec la Bible dans une main et un revolver dans l'autre, au cas où... N'essayez pas de trouver un message idéologique ou politique dans ce jeu, mon seul but est de vous amuser (avec de l'humour noir) et vous faire passer un bon moment (au premier, deuxième ou troisième degré, au choix).

IN NOMINE SATANIS

Paris, 18 Août 1989, 16 heures, Conversation entre Malphas, Prince de la discorde et Monsieur X, un de ses serviteurs.

- Vous n'allez pas me croire mais je vous jure que le Liban commande de moins en moins d'armes. Les temps sont durs. Sans compter que les ventes de coke et d'acide sont en baisse constante. Même la house-music n'incite plus assez de jeunes à user de drogues. Et c'est là que j'ai besoin de vous. Arrêtez immédiatement la diffusion de ce message stupide: "La drogue c'est de la merde" à la télévision.
- Difficile, le responsable de la programmation des spots publicitaires et informatifs est, comment dire, protégé...
- Quoi ? Éliminez-le, je ne veux plus entendre parler de lui. Compris ?
- Oui maître, tout sera fait selon vos désirs.
- J'espère, n'oubliez pas que la vie d'un familier n'est pas très drôle et qu'une punition est si vite arrivée...

Paris, 19 Août, 21 heures, Conversation entre Monsieur X et un de ses employés humains.

- Vo' gusse sort du resto à 23 heures, il est accompagné d'une meuf et de son garde du corps. Vous y allez tout seul ?
- Quoi ? Vous me prenez peut être pour un Démon de seconde zone. Je ne vais quand même pas me salir les mains. Vous y allez, avec un de mes amis. Il vous attend dans une heure devant le gibus. Tenez, voici les clefs de la Porsche. Ne rayez pas la peinture...

Paris, 19 Août, 22 heures, Devant le Gibus.

- Pour un plan foireux, c'est un plan foireux. Je me demande bien comment je vais repérer le pote de mon boss avec tous ces mecs chelous. Et l'aut' connard qui sort du resto dans une heure. Merde on va être à la bourre.

Une odeur de soufre, mêlée à celle du sang caillée emplit d'un coup les narines du pauvre punk. L'être vaguement humanoïde qui vient d'apparaître sur le siège passager le regarde de ses yeux rouges. Il joue machinalement avec sa queue barbelée et l'acide qui coule de sa bouche fait fondre le cuir des sièges.

- Arg! Tu m'as fait peur. C'est de pire en pire. Un vrai cirque. Eh, fais gaffe aux sièges, tu sais pas ce que ça coûte ?

Le Démon se jette d'un coup sur le punk, le coupant en deux d'un seul coup de queue. Sa substance vitale est rapidement absorbée. Le Démon se débarrasse rapidement du cadavre, aussi flétri qu'une orange sans jus. Les pneus crissent et la Porsche file vers les Champs Élysées. "Sympa le patron, il pense toujours à moi avant le boulot".

Paris, 19 Août, 23 heures, Devant le Fouquet's

- Excusez-moi, auriez-vous du feu s'il-vous-plait ?
- Non, je ne fume pas.
- Mais si...

La puissance du jet de flammes projette l'homme contre une voiture en stationnement. Le réservoir de cette dernière explose quelques secondes plus tard...

Paris, 20 Août, 10 heures, rue de la Paix

"... Les trois corps retrouvés calcinés sont ceux de Monsieur Jacques De Chambri, sa secrétaire et un de ses amis. La police ne peut pas encore expliquer ce qui a déclenché l'explosion du réservoir du véhicule. L'hypothèse d'un attentat n'est pas à écarter nous a déclaré le commissaire chargé de l'enquête..."

- Alors patron ? J'ai bien bossé ?
- Oui, ça peut aller, mais la prochaine fois essaie de manger plus proprement. Je suis obligé de faire changer le cuir des sièges de la voiture.

INTRODUCTION

Qu'est ce qu'IN NOMINE SATANIS ?

Et quand mille ans se seront écoulés, Satan sera libéré de sa prison.

Révélation ch.20

In Nomine Satanis est un jeu de rôle où les puissantes forces du Mal tentent de prendre le contrôle de la terre et des médiocres créatures qui l'occupent. Ils en sont empêchés par diverses créatures bénéfiques qui tentent d'enrayer maladroitement l'avance de notre chef à tous: Satan.

La terre et ses habitants

Maudite soit la sinistre bigote grenouilleuse de bémier qui branlote son chapelet en chevrotant sans trêve les bondieuseries incantatoires dérisoires de sa foi égoïste rabougrie.

Pierre Desproges

La planète choisie par Satan pour que nous puissions combattre les forces du bien est amusante à plus d'un titre. Elle est géographiquement et politiquement variée et les êtres qui y vivent sont pour la plupart inintelligents. La seule exception reste l'humain qui, doté d'une intelligence moyenne a de plus, une tendance à écouter tout ce que peut lui dire n'importe quel Démon un peu entraîné dans les arts de la communication. Il est hilarant de les voir s'entre-tuer pour de l'argent et même pour une cause par avance perdue. Il n'est donc pas étonnant si cette planète est la préférée de Satan depuis maintenant presque 2000 ans.

Le rôle de Satan

Tu duca, tu signore e tu maestro

"O Lucifer, tu t'es détaché volontairement et dédaigneusement du Ciel où le soleil te noyait dans sa clarté pour sillonner de tes propres rayons les champs incultes de la nuit."

Eliphas Levi

Satan (Lucifer est un de ses surnoms), notre chef à tous, est un être puissant et juste. Il a, c'est vrai, un humour féroce et une certaine tendance à la colère, qui se termine quelquefois par la mort d'un Prince-Démon et de tous ses suivants. Mais il a un avantage sur Dieu: Il ne recule devant aucune mesquinerie pour arriver à son but et nous devons agir de même pour vaincre le Bien.

Le rôle de Dieu

Judaïsme. Religion des juifs, fondée sur la croyance en un Dieu unique, ce qui la distingue de la religion Chrétienne, qui s'appuie sur la foi en un seul dieu, et plus encore de la religion musulmane, résolument monothéiste.

Pierre Desproges

Dieu, le nom ridicule du chef de la YouYou Power Force (surnom donné aux Anges) est un être sans aucun pouvoir réel, doté de défauts qui l'handicapent au plus haut point. L'un de ceux là, et non le moindre est la loyauté. Il suit des règles aussi bizarres qu'arbitraires. Il est, en résumé à l'image du sentiment qu'il défend (le Bien) désuet et sans avenir.

Les dés

Audaces fortuna juvat

Les dés jouent une part importante dans la résolution des actions lors d'une partie de jeu de rôles. In Nomine Satanis n'utilise que des dés à six faces "normaux" (c'est à dire ayant la forme d'un cube). On utilise les dés de plusieurs façons et on les note comme ceci:

- 1D6 Lancer 1 dé à six faces.
- 2D6 Lancer 2 dés à six faces et les additionner.
- 1D6+3 Lancer 1 dé à six faces et y ajouter 3.
- D66 Lancer deux dés à six faces en désignant à l'avance l'un comme les unités et l'autre comme les dizaines.

Exemple: Résultat des dés: 3 et 4. Le résultat est 34.

Le D666

D666: Lancer trois dés à six faces en désignant à l'avance un comme les centaines, un autre comme les dizaines et le dernier comme les unités.

Exemple: Résultat des dés: 4, 6 et 2. Le résultat est 462.

Ce type de dé est utilisé pour la résolution de nombreuses actions dans le cadre du jeu. Pour bien nous comprendre nous utiliserons le code suivant:

- x représente les centaines.
- y représente les dizaines.
- z représente les unités.

Exemple: Si le D666 est 362, x est égal à 3, y à 6 et z à 2.

Quand on utilise le D666 sur la table UM (voir "La table unique multiple"), on partage en deux le résultat. xy donnent un nombre à deux chiffres (le résultat d'un D66) et z indique la qualité de la réussite.

Exemple: Tir au fusil à pompe sur un zombi. Résultat 125: Le chiffre 12 est utilisé pour savoir si le tir touche sa cible et le chiffre 5 est utilisé pour connaître les dommages subis par la cible (ou la distance à laquelle vient se planter la balle en cas d'échec).

Autre Exemple: Course dans un escalier branlant, poursuivi par un Démon. Résultat 346: Le chiffre 34 est utilisé pour savoir si le personnage ne chute pas et dans le cas contraire le chiffre 6 donne le nombre de marches que l'infortunée victime rate (dans ce cas, une sacré chute).

Le z peut aussi être utilisé lors de conflits entre deux personnages pour déterminer le vainqueur (voir "Résolution des conflits").

Le Chiffre de la Bête

Woe to you, O earth and sea
For the devil send the beast with wrath
Because he knows the time is short.
Let him who have understanding
Reckon the number of the beast
For it is a human number.
This number is six hundred and sixty six.

Chaque fois qu'un personnage (qu'il soit Ange ou Démon) lance un D666 et obtient 666, Satan intervient en personne et affecte directement le succès de l'action entreprise. Autant dire que, quelque soit la situation, Satan avantagera ses serviteurs et gênera le Bien. Les effets exacts sont laissés à l'appréciation du maître de jeu mais doivent surtout être spectaculaires. Il est impossible que les Anges bénéficient eux aussi d'un "chiffre fétiche", mais prenez tout de même garde à tout événement qui pourrait faire mentir cette affirmation.

Exemple: Lors d'un tir au revolver, un Démon obtient 666. Satan intervient et permet à la balle (grâce à un ricochet miraculeux) de toucher deux cibles en un seul tir.

PRINCIPES DE JEU

La pratique d'In Nomine Satanis demande la connaissance de quelques règles de base qui serviront au maître de jeu pour diriger efficacement un scénario et aux joueurs pour déterminer le plus justement possible leurs possibilités lors d'une partie.

Les caractéristiques

Le profil psychique et physique de chaque personnage d'In Nomine Satanis est déterminé à l'aide de six caractéristiques qui permettent de situer ses capacités vis à vis des autres. Ces caractéristiques peuvent varier entre un et six et n'ont pas une valeur linéaire.

Valeur	Signification
1	Faible (pour un humain).
2	Moyen (pour un humain).
3	Fort (pour un humain), faible (pour un Démon).
4	Moyen pour un Démon (environ deux fois plus important qu'un humain normal).
5	Fort pour un Démon (environ trois fois plus important qu'un humain normal).
6	Très fort même pour un Démon (environ six fois plus important qu'un humain normal).

Ces limitations ne sont valables que pour les humains et les Démons. Le cas des animaux est un peu différent et il se peut qu'une créature possède des caractéristiques particulièrement hautes (Exemple: Force pour un éléphant et Agilité pour un colibri).



Effets spéciaux des caractéristiques

A partir du niveau 4, une caractéristique commence à pouvoir permettre au personnage de résoudre certaines actions supranormales. Un bon score en perception permettra de voir dans le noir et une force de 6 de soulever une tonne. Les effets exacts sont laissés à l'appréciation du maître de jeu.

Liste des caractéristiques

Force (FO): Résistance aux coups, combat au contact et puissance physique.

Précision (PR): Caractéristique utilisée surtout pour les pouvoirs à distances et pour les actions demandant un maximum de soin et de maîtrise de soi.

Volonté (VO): Résistance et puissance psychique. Utilisable en défense même pour un personnage n'ayant aucun pouvoirs mentaux.

Perception (PE): L'ensemble des cinq sens et un peu le sixième. Utilisé pour les combats à distance.

Agilité (AG): Souplesse du corps et coordination.

Apparence (AP): La beauté physique du personnage et son charisme.

Les talents

Ars longa, vita brevis

Chaque personnage est aussi doté de un ou plusieurs talents. Ils permettent aux personnages d'utiliser efficacement leurs dons (les caractéristiques) pour des actions particulièrement importantes ou compliquées. La liste ci-dessous vous donne aussi la façon de les utiliser. Vous devrez cependant déjà avoir lu la partie "Utilisation des talents" pour utiliser efficacement ce chapitre. Chaque talent est doté d'un niveau qui n'est pas, lui non plus, sur une échelle linéaire.

Niveau	Signification
-x	Profane.
0	Amateur.
+1	Amateur averti ou professionnel moyen
+2	Expert en la matière
+3	Niveau impossible pour un être humain. Rare même pour un Démon.

Un personnage débutant possède le talent de base (niveau 0) qui est noté (par exemple) dans le cas de l'esquive: "Esquive". Un talent de niveau 1 sera noté "Esquive+1" et ainsi de suite jusqu'au niveau 3 (le maximum) qui est noté "Esquive+3".

Lorsqu'un personnage ne possède pas le talent nécessaire (niveau -x) à la résolution de l'action qu'il entreprend on utilise le niveau 0, assorti d'un malus de x colonnes (voir "Modificateurs de la table UM"). X représente un chiffre entre 1 et 8.

Liste des talents

La liste ci-après n'est pas du tout limitative. Le maître du jeu pourra créer de nouveaux talents dont il dotera ses personnages et qu'il pourra même proposer aux joueurs. Vous trouverez aussi, entre parenthèses, la caractéristique conseillée pour la résolution d'une telle action. Le malus lorsque le personnage ne possède pas le talent est indiqué entre parenthèses après le nom.

Physique

Acrobatie(-3): Ce talent sert à travailler dans un cirque, se sortir de bien des mauvais pas (Agilité) et à amuser les enfants. Il est aussi utilisé pour les sauts (Force).

Grimpé(-2): Ce talent sert à se déplacer sur une surface verticale (Agilité) ou à évaluer la difficulté d'une telle progression (Perception).

Nage(-1): Cet talent permet à la créature qui l'utilise de se mouvoir (Force) sans problèmes sur (et dans une certaine limite sous) l'eau.

Esquive(-1): Ce talent sert à éviter les coups lors d'un combat (Agilité).

Course(-1): Ce talent sert à prendre ses jambes à son cou (Force) en cas de problèmes.

Moto(-2): Ce talent sert à utiliser efficacement les véhicules roulants (Perception) sur 2 et 3 roues et éventuellement à les réparer (Précision).

Voiture(-2): Ce talent sert à utiliser efficacement les véhicules roulants (Perception) sur 4 à 6 roues et éventuellement à les réparer (Précision).

Camion(-2): Ce talent sert à utiliser efficacement les véhicules roulants (Perception) sur 8 roues (et plus) et éventuellement à les réparer (Précision).

Hélicoptère(-4): Ce talent sert à utiliser efficacement un hélicoptère (Volonté) et éventuellement à le réparer (Précision).

Spécialisation(Variable): Il existe bien sûr de nombreux autres véhicules, mais il est rare que les personnages d'In Nomine Satanis les utilisent. Le maître de jeu devra donc créer des talents pour chaque type de véhicule qu'il souhaiterait utiliser (bateau à voile, char, aile-delta).

Survie(-2): Ce talent sert à se nourrir (Perception), se repérer (Perception) et se déplacer (Agilité) dans un milieu hostile (à déterminer au choix).

Artistique

Il est impossible de donner une liste complète des talents artistiques. Je me bornerai à donner quelques exemples avec leurs caractéristiques associées: Danse(-4) (Agilité), peinture(-2) (Perception), sculpture(-4) (Perception), chant(-3) (Perception), comédie(-4) (Volonté) etc...

Scientifique

Médecine(-4): Ce talent permet de diagnostiquer une maladie ou une blessure (Volonté) et soigner un tel blessé, si le matériel adéquat est disponible (Précision). Un bas niveau correspond aux premiers soins et un niveau +2 correspond à un chirurgien. Un jet réussi permet de récupérer un nombre de points de force selon la durée du traitement et le niveau. Note: Le niveau +3 correspond à une faculté surnaturelle que seuls les Démons peuvent acquérir.

Niveau minimum	Durée	Nombre de points récupérés
0	1 minute	1
+1	1 journée	2
+2	1 semaine	3
+3	1 minute	2

Chimie(-6): Ce talent permet d'analyser des substances inconnues du personnage (Volonté) et de fabriquer quelques gadgets "chimiques" comme cocktail molotovs au sodium et gaz lacrymogène (Précision).

Mécanique(-3): Ce talent permet de concevoir (Volonté) et de réparer (Précision) les machines technologiques de grande taille (où l'électricité et la mécanique est plus importante que l'électronique).

Electronique(-6): Ce talent permet de concevoir des gadgets électroniques (Volonté), savoir les utiliser au mieux de leurs possibilités, réparer de tels appareils et déjouer les systèmes de sécurité modernes et autres serrures électroniques (Volonté).

Informatique(-5): Ce talent permet de fabriquer des programmes, de les utiliser et, bien sûr, de pirater les réseaux existants (Volonté).

Communication

Baratin(-1): Ce talent permet de rapidement faire avaler n'importe quoi à un autre personnage (Perception) en le noyant de paroles et de faits illogiques ou sans liens entre eux.

Discussion(-2): Ce talent permet de faire triompher son point de vue (Volonté) lors d'un débat long et réfléchi.

Tactique(-2): Ce talent permet de commander (Volonté) un petit nombre d'hommes (moins de 30) lors d'un conflit réduit (un groupe de bâtiments par exemple).

Stratégie(-3): Ce talent permet de commander (Volonté) un grand nombre d'hommes (plus de 30) lors d'un conflit important (une ville par exemple).

Séduction(-1): Ce talent permet de faire comprendre à un membre du sexe opposé que vous avez une attirance physique envers lui et bien sûr, s'arranger pour que ce soit réciproque (Apparence).

Langues(-8): Ce talent en regroupe en fait une infinité. Il en existe un pour chaque langage terrestre. Il servent à parler avec des autochtones (Volonté). Un personnage possède sa langue de naissance au niveau +1.

Savoir-faire(-4): Ce talent permet de connaître les us et coutumes des grands de ce monde (Volonté), la façon de se tenir à table et ce qu'il faut mieux ne pas dire lorsque tout le monde a les yeux tournés vers vous.

Ruse

Discretion(-1): Ce talent regroupe tout ce qu'un personnage peut utiliser comme tactiques pour passer inaperçu, que ce soit le déplacement en silence (Agilité), dans les coins d'ombre (Agilité) ou dans une foule (Perception).

Crochetage(-3): Ce talent est utilisé pour ouvrir les serrures mécaniques (Précision) et certains systèmes de sécurité primitifs.

Manipulation(-2): Ce talent est utilisé à la fois pour jongler (Précision) ou faire les poches à un petit camarade (Agilité).

Combat

Arme de poing(-3): Ce talent sert à toucher une cible (Perception) avec un revolver, un pistolet ou une arbalète de poing. Il peut aussi servir à entretenir ou réparer une telle arme (Précision).

Arme d'épaule(-2): Ce talent sert à toucher une cible (Perception) avec un fusil, normal, à pompe ou à lunette ou encore une arbalète. Il peut aussi servir à entretenir ou réparer une telle arme (Précision).

Arme lourde(-3): Ce talent sert à toucher une cible (Perception) avec une arme montée sur trépied ou sur véhicule, comme par exemple un canon à tir rapide, une mitrailleuse ou un lance-flamme. Il peut aussi servir à entretenir ou réparer une telle arme (Précision).

Lancer(-1): Ce talent permet de lancer aussi bien un couteau qu'une grenade à un point précis (Précision).

Spécialisation(Variable): Certaines armes sont d'une utilisation très spéciale (comme l'arc, le lance-flamme portatif ou le mortier) et leur fonctionnement doit être appris séparément. Le maître de jeu doit décider quelle est la caractéristique associée à chacune de ces armes.

Arme de contact(-2): Ce talent sert à utiliser une arme de contact (Agilité) de petite taille (c'est à dire du cran d'arrêt à l'épée en passant par la matraque et la hachette).

Arme de contact lourde(-3): Ce talent permet d'utiliser les armes de contact (Force) de grande taille (entre la hache de bataille et le marteau à deux mains en passant par la morningstar et la hallebarde).

Corps à corps(-1): Ce talent est utilisé pour frapper avec ses armes naturelles (Agilité) (poings, pieds ou tête). Il correspond, à bas niveau, au pugilat et aux arts martiaux à un niveau supérieur ou égal à +2.

Les pouvoirs

Les pouvoirs sont, comme les talents, utilisés par les personnages pour réussir plus facilement une action entreprise. La différence principale entre les talents et les pouvoirs est qu'ils sont normalement réservés aux Démons et qu'ils puisent leur énergie dans le subconscient de l'utilisateur et ne peuvent donc pas être utilisés à tout bout de champ. Pour simuler ceci, chaque être surnaturel possède un nombre de Points de pouvoir (PP) qu'il utilise comme "carburant" pour ses pouvoirs.

Détermination des points de pouvoir

Tout être possédant au moins une capacité utilisant des Points de pouvoir (PP) possède un nombre de Points de pouvoir maximum égal à sa volonté. Ajoutez à cela un point par tirage sur la table des pouvoirs (que la capacité acquise soit bénéfique ou non). Voir à ce sujet, pour plus de précision la partie "Création des personnages".

Récupération des points de pouvoir

Chaque créature qui possède des PP les récupère selon son type (mort-vivant, familier, Démon ou Prince-Démon). Voir à ce sujet la partie "Création des personnages". Dans tous les cas, la créature ne peut augmenter ses PP au dessus de ses points de pouvoir maximum avec ce type de récupération. Quel que soit ce barème, une créature possédant des points de pouvoirs au repos complet récupère 1PP par 24 heures.

La table unique multiple

Toutes les actions, dans In Nomine Satanis sont résolues à l'aide d'une table unique multiple (c'est à dire qui fonctionne, comme tous les systèmes à table unique, PRESQUE tout le temps). Elle est de lecture facile et peut être utilisées de plusieurs façons différentes. Pour simplifier les textes suivants nous appellerons cette table: table UM.

Niveau du talent	Caractéristique																	
	-	1	2	-	-	3	-	-	4	-	-	-	-	5	-	-	-	6
0	11	13	21	22	23	24	25	26	32	33	34	35	41	43	46	53	61	66
+1	13	21	32	34	36	43	45	51	54	55	56	62	64	66	66	66	66	66
+2	16	24	43	46	54	62	63	64	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66
+3	31	43	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66

Utilisation des caractéristiques

Quand un personnage tente une action qui n'a pas de rapport avec un talent particulier (comme tenter de défoncer une porte à coups d'épaulé) le maître de jeu doit définir la caractéristique qui s'en rapproche le plus et établir un niveau de difficulté adéquat selon le barème suivant:

0	Difficile
+1	Moyen
+2	Facile

Il repère la caractéristique concernée sur la table UM et ce niveau de l'autre côté (sur l'échelle de 0 à 2). Le résultat obtenu sur le tableau est le chiffre (inférieur ou égal) à obtenir avec un D666. Les unités seront utilisées, comme de bien entendu, pour quantifier une éventuelle réussite.

Exemple: Paulo, un serviteur de Dieu plus intelligent que la moyenne tente de fuir par l'escalier de Secours du bâtiment où il a découvert un trafic de cadavres, poursuivi par un familier. L'escalier est rouillé, certaines marches sont descellées et le maître de jeu décide, dans son infinie justesse, qu'il peut à tout moment se casser la figure. La caractéristique est l'agilité (1, car Paulo n'est qu'un maladroit, et un humain qui plus est) et la difficulté est de +2 (facile). Le maître de jeu doit donc réussir un jet de D666 inférieur ou égal à 24. Il lance 165, Paulo descend les marches et gagne 5 mètres (résultat des unités) sur le familier.

Autre exemple: Un de mes amis, le Démon Mnofriytkgh, et dont le surnom est MFM (Mother-Fucking-Mariac), tente de casser en deux le Fusil à pompe du soldat de Dieu qu'il vient d'égorger. La difficulté est +2 (facile) et sa force de 4. Il doit réussir un jet de D666 inférieur ou égal à 66 et réussit donc obligatoirement. Il jette tout de même les dés pour se moquer du pauvre maître de jeu et obtient 244. Le fusil à pompe se casse en 4 morceaux (résultat des unités). Mesquinerie quand tu nous tient...

Utilisation des talents et des pouvoirs

Quand un personnage tente d'utiliser un talent ou un pouvoir, ou que le maître de jeu l'incite à la faire (faut toujours qu'il se mêle de ce qui ne le regarde pas). Il repère la caractéristique concernée sur la table UM et son niveau de talent de l'autre côté (sur l'échelle de 0 à 3). Le résultat obtenu sur le tableau est, comme ci-dessus le chiffre (inférieur ou égal) à obtenir avec un D666. Les unités seront utilisées (combien de fois va-t-il falloir vous le dire ?) pour quantifier une éventuelle réussite.

Exemple: Le désormais célèbre Paulo, tente de tirer sur le familier qui le poursuit (toujours depuis tout à l'heure) avec son fidèle Colt .45. Le talent qu'il utilise est "arme de poing+1" et sa perception de 2. Il doit donc réussir un jet de D666 inférieur ou égal à 32. Il obtient 352 et rate sa cible de deux mètres (résultat des unités).

Autre exemple: Un autre de mes amis, au nom aussi imprononçable que le premier et que nous nommerons Mister X (car il souhaite rester anonyme). Il utilise son pouvoir offensif de flammes pour cartonner un groupe de serviteurs de Dieu. Son pouvoir est "Feu+2" et sa précision de 3. Il doit obtenir un résultat inférieur ou égal à 62 pour toucher ses cibles. Il obtient 641 et brûle seulement un mètre carré de verdure (résultat des unités) devant les serviteurs réjouis. Vous comprenez maintenant pourquoi ce Démon souhaite rester anonyme.

Résolution des conflits

Lorsque qu'un personnage tente une action et qu'un autre souhaite se défendre ou l'en empêcher chacun des deux protagonistes utilise le talent, caractéristique ou pouvoir concerné. Ensuite, le maître de jeu doit consulter la table ci-dessous qui résume les effets de l'utilisation des deux talents, caractéristiques et/ou pouvoirs.

Jet de l'attaquant	Jet du défenseur	Résultat
Raté	Raté	Rien ne se passe
Raté	Réussi	Rien ne se passe
Réussi	Raté	Le défenseur n'a aucun effet sur l'attaquant
Réussi	Réussi	Conflit réel (voir ci-dessous)

Lorsqu'il y a conflit proprement dit, le maître de jeu doit comparer le résultat des unités qui sert, pour une fois, à autre chose qu'à palier son manque d'imagination. le résultat le plus important indique le vainqueur du conflit. Si c'est l'attaquant, l'action est réussie, si c'est le défenseur, l'action est ratée. Si le résultat des unités est identique, c'est le maître de jeu qui décide (ben voyons...).

Exemple: Paulo, cartonne une nouvelle fois le sympathique familier qui le poursuit (il est sacrément tenace). Paulo tente donc de toucher sa cible et celle-ci tente d'esquiver. Les deux actions réussissent avec les jets de dés suivants: 125 pour Paulo et 343 pour le familier. Le conflit donne Paulo vainqueur (5 par rapport à 3) et il touche sa cible.

Si l'action est réussie et si le résultat des unités sert à quantifier une réussite quelconque, le résultat final des unités est la différence entre les deux.

Exemple: Avec l'exemple ci-dessus, le résultat final des unités du jet d'attaque est de 2 (5 par rapport à 3).

Modificateurs sur la table UM

Le maître de jeu peut souhaiter modifier les probabilités de réussite de l'utilisation d'un talent ou d'un pouvoir en modifiant la colonne utilisée initialement (celle placée en dessous de la caractéristique adéquat). Une modification vers la gauche représente un malus et vers la droite un bonus.

Exemple: Albert, un ami de Paulo tente de lui venir en aide en tirant sur la familier avec un fusil à lunette. Il a un talent d'arme d'épaule+1 et une perception de 3. Le maître de jeu lui accorde 3 colonnes de bonus (1 pour la lunette et 2 pour la visée). Il doit donc réussir un jet de dé inférieur ou égal à 54 pour toucher sa cible.

Un joueur peut décider d'accorder, de lui-même, un décalage vers la gauche sur la table de réussite. Il tente alors une action plus précise, moins facile à réussir mais qui peut avoir un effet très surprenant. En effet, le nombre de colonnes décalées vers la gauche est ajouté au résultat des unités du D666. Notez que ce décalage est ajouté à celui donné par le maître de jeu (si décalage il y a)

Exemple: Imaginons maintenant qu'Albert (voir ci-dessus) souhaite s'accorder 3 colonnes de malus (on peut estimer qu'il vise, par exemple, la tête du familier). Ses chances de réussite sont 43 ou moins. Le joueur obtient 435, réussissant de justesse à toucher sa cible, le résultat des unités est majoré de 3 et est donc égal à 8. Etant donné que ce chiffre sert à déterminer les dommages, le pauvre familier risque de se retrouver rapidement avec du vide entre les oreilles.

Note: Si, à la suite de malus, l'emplacement utilisé dépasse la colonne "-" (la plus à gauche), l'action est obligatoirement ratée. Si, au contraire, elle dépasse la colonne "6", l'action est obligatoirement réussie.

N'oubliez pas que lorsqu'un personnage tente de réussir une action correspondante à un talent qu'il ne possède pas, on utilise la ligne "0" avec un malus (exprimé en colonnes) indiqué entre parenthèses après le nom du talent dans la liste correspondante.

CREATION DES PERSONNAGES

Je suis sûr d'aller au paradis car j'ai déjà servi mon temps en enfer.

Calombour d'un serviteur des Enfers

Dans toute partie jeu de rôles, et surtout dans In Nomine Satanis, l'interaction entre les personnages est très importante. Après avoir étudié la façon dont les personnages agissent, grâce à leurs talents, caractéristiques et pouvoirs. Il faut maintenant connaître exactement ces valeurs. Le système de création ci-dessous permet de créer des Personnages moyens (ou même plutôt débutants). Il existe bien sûr des exceptions aux valeurs indiquées.

Les êtres humains

"La misère des temps et leur sentiment d'impuissance face aux réalités cosmiques font que les hommes désirent des directeurs d'inconscience."

Dernis De Rougemont

Les êtres humains sont les plus intelligentes créatures de la terre. Ils sont néanmoins particulièrement fragiles, autant du point de vue physique que psychique. Ils doivent tous devenir des serviteurs du Mal, ou être détruits.

Les caractéristiques

Un être humain adulte est créé avec 10 points à partager dans les 6 caractéristiques de base. Le maximum est 3.

Les talents

Un être humain adulte est créé avec 6 points de talents à partager comme suit: 1 point donne un talent au niveau 0, 2 points donnent un niveau +1 et 4 points donnent un niveau +2. Le niveau maximum d'un talent est +2.

Les pouvoirs

Les êtres humains ne peuvent posséder de pouvoirs et n'ont donc pas de PP.

Légende de la table des êtres humains:

Professionnel: Un talent ayant rapport avec le métier du personnage au choix.

Arme: Un talent d'arme au choix.

Véhicule: Un talent de conduite au choix.

Scientifique: Un talent scientifique au choix.

Les mort-vivants

L'enveloppe corporelle d'un être humain peut être utilisée, après sa mort, pour créer un Mort-Vivant. Son apparence est variée mais toujours effrayante pour les pauvres êtres humains. Ce sont, pour la plupart des serviteurs dociles et sans aucun sentiment. L'adversaire idéal contre un groupe d'humains devenus gênants.

Les caractéristiques

Un mort-vivant de base est créé avec 12 points à partager dans les 6 caractéristiques de base. Le maximum est 4.

Les talents

Un mort-vivant de base est créé avec 4 points de talents à partager comme suit: 1 point donne un talent au niveau 0, 2 points donnent un niveau +1 et 4 points donnent un niveau +2. Le niveau maximum d'un talent est +2.

Les pouvoirs

Les mort-vivants possèdent 2 pouvoirs. Le niveau maximum est +0. Ils possèdent un nombre de PP égal à leur volonté plus leur nombre de pouvoirs. Ils les récupèrent à raison d'un toutes les douze heures.

Quelques êtres humains

	FO	VO	AG	AP	PR	PE	Talents
Normal	2	2	1	2	1	2	Esquive, Baratin, Professionnel+1
Scientifique	1	3	1	1	2	2	Scientifique+2, Scientifique, Discussion+1
Militaire	2	1	2	1	2	3	Arme+2, Arme, Tactique+1
Policier	2	2	1	2	2	2	Arme+1, Corps à corps+1, Véhicule, Esquive
Loubard	3	1	2	2	1	1	Discrétion, Manipulation, Crochetage, Corps à corps+1
Truand	2	2	1	2	2	2	Discrétion, Crochetage+1, Corps à corps, Arme+1



Objets et capacités spéciales

Les mort-vivants sont les serviteurs des Démons et n'ont donc aucune possession physique à part une éventuelle arme dont ils savent se servir. Ils ne possèdent deux capacités spéciales: Leur apparence horripilante et le fait qu'ils sont déjà morts.

Peur: Tomber nez à nez avec un mort-vivant est une expérience bien peu amusante pour un être humain. On considère qu'ils possèdent le pouvoir de peur au niveau +1. Ce pouvoir correspond au 164-Peur de la table des pouvoirs de démons à trois exceptions près: Il ne consomme aucun PP et n'affecte que les êtres humains normaux (et les serviteurs de Dieu) dans un rayon de 5 mètres (une tentative toutes les dix minutes).

Résistance physique: Voir partie "Effets des blessures sur les mort-vivants". Ils sont, de plus, immunisés aux poisons, maladies, au vieillissement et à la douleur.

Les familiers

Quand un Démon meurt, il retourne pour un petit moment (deux à trois cent ans) près de Satan, avant d'être transformé en Familier. Cette créature est simplement un Démon sans beaucoup de pouvoirs qui est au service d'un Démon encore vivant. Il est le plus souvent docile mais peut devenir un peu mesquin s'il possède de nombreux pouvoirs.

Les caractéristiques

Un familier débutant est créé avec 14 points à partager dans les 6 caractéristiques de base. Le maximum est 4.

Les talents

Un familier débutant est créé avec 4 points de talents à partager comme suit: 1 point donne un talent au niveau 0, 2 points donnent un niveau +1 et 4 points donnent un niveau +2. Le niveau maximum d'un talent est +2.

Les pouvoirs

Les familiers débutants possèdent 3 pouvoirs. Le niveau maximum d'un pouvoir est +1. Ils possèdent un nombre de PP maximum égal à leur volonté plus leur nombre de pouvoirs. Ils les récupèrent à raison d'un toutes les six heures. On peut conseiller le pouvoir "Télépathie (321)" pour un familier particulièrement serviable.

Objets et capacités spéciales

Les familiers ne possèdent normalement aucun bien matériel, car ils sont eux un objet pour le Démon qui les dirige. Ils sont plus résistants que les êtres humains. Voir "Effets des blessures sur les familiers".

Les Démons

Vivement la mort!

Nous étions en juillet. Les universités d'été ouvraient leurs portes aux étudiants avides de toutes sortes de connaissances et même au plus profond des Enfers, les Démons subalternes qui allaient être envoyés dans le monde bien complexe des humains se préparaient encore au grand voyage. Ils s'étaient rassemblés en un groupe d'une trentaine d'individus au beau milieu de l'île d'un des plus vastes lacs de lave infernaux. Ils avaient ainsi formé un cercle et, à l'instar des écoliers humains, ils chahutaient en attendant leur professeur. Cet enseignant était le Démon Melech, un vétéran. Il était titulaire d'une chaire à l'institut des affaires humaines et les instances supérieures l'avaient chargé de parfaire l'éducation des cadets infernaux. Il était grand, sa tête était celle d'un loup et ses canines étaient encore blanches malgré son âge fort avancé. Il apparut et monta sur la grande esplanade de pierre. D'un regard, il parcourut la foule de ses auditeurs puis, d'un geste du bras, lent mais autoritaire, fit mourir la rumeur. Il s'éclaircit la gorge puis, après avoir récité les salutations d'usage, prit un air très digne tout en entamant son histoire.

Ce récit se déroule sur la terre de France, dans la ville de Paris, à l'intérieur d'un modeste appartement de cent cinquante mètres carrés environ. La famille De Courcelle habitant ici est actuellement en vacances. Seul reste leur fils cadet... Attention, ceci est une histoire vécue et je veux que vous soyez conscients de ce qui pourra vous arriver sur terre. Oh! Je vous vois déjà venir! La rue Saint Denis, Canal+, Le films de Walt Disney avec Mickey (scouin), Donald (coin coin), Pluto (ouah ouah) et toute la clique (hi han, miaou, etc...), autant de perversions humaines qui peuvent vous divertir de vos activités démoniaques. Alors, écoutez moi bien... Ceci est le récit d'une de mes nombreuses réincarnations humaines. La pire de toutes en fait... Je vous explique: J'avais demandé à Malphas, mon maître, de m'incarner dans la peau d'un humain exerçant une activité digne d'intérêt (maquereau, politicien, éboueur, etc...) ou une autre profession libérale du même ordre. Ainsi, quand il me promit que ce serait chose possible, je jubilai d'avance et je quittai prestement les Enfers pour rejoindre mon nouveau corps. Sacré Malphas... Je venais d'arriver sur les lieux, mais quelle ne fut pas ma surprise, quand je ne pus distinguer que les ténèbres. Aussitôt après je ressentis une sensation d'humidité au niveau de ma tête et voilà déjà que l'eau me rentrait dans les poumons. Je me redressais car j'étais en fait accroupi par terre. Quelle ne fut pas ma surprise de découvrir que j'avais extrait ma tête d'une cuvette de WC. Sacré Malphas... WC qui étaient d'ailleurs maculés de

vomissures et souillés de matières diverses. Il y avait aussi une forte odeur (de l'alcool sans aucun doute). Mes vêtements (un T-shirt, un jean délavé et une paire de tenus à l'apogée de leur vie) étaient recouverts eux aussi d'une couche de dégueulis. C'est alors que je fis attention aux bruits ambiants: Une clameur composée essentiellement de musique grotesque et de voix d'humains vraisemblablement en bas âge, se faisait entendre de derrière la porte. Je me fis aussi propre que je pus et je sortis. L'appartement avait l'air vaste et décoré avec bon goût. J'avancas vers la seule pièce éclairée, celle d'ailleurs d'où provenaient les bruits. Une horde de sept humains d'une quinzaine d'années se trouvaient là. J'entrais... Il se tournèrent vers moi et me regardèrent avec un sourire. Une fille se mit à rire et elle me fit une grimace significative.

- Alors Paul, t'as gerbé?

Je sursautais alors car, une idée cauchemardesque prit peu à peu forme dans mon esprit. Je balbutiais:

- Il y a... Il y a une glace quelque part?

- Mais enfin Paul, tu le sais mieux que nous! Putain! T'as l'air bourré. Y a une glace dans la salle de bain... C'est à droite je crois.

Aussitôt je me pressais vers l'endroit indiqué et je tendis une main tremblante vers l'interrupteur... Je poussais un cri d'effroi...

Le reflet que je vis dans la glace m'emplit de terreur, imaginez un peu: maigre, le visage constellé d'acné telle une pizza aux anchois, des lunettes à triple foyer, un T-shirt Batman, des dents en avant et une allure générale qui achevait de me donner un air abruti. Eh oui, la triste réalité s'imposait à moi, j'étais dans la peau d'un... (le mot eu bien du mal à sortir de la bouche de Melech). Un... Un teenager!

- Un quoi?! s'empressa de demander un Démon de l'assistance.

Le Démon Melech, enseignant en sciences humaines se tourna vers ce dernier d'un air patient et lui dit: adolescent humain typique, communément désigné sous le terme "teenager". Ce dernier muni en général d'un quotient intellectuel situé bien en dessous de la moyenne, passe le plus clair de son temps à fumer des cigarettes de drogue, à se tortiller bêtement sur des airs disco indignes des Bee-Gees et à tenter (le plus souvent en vain) de se reproduire dans le cadre de surprise-party, d'une telle ringardise que même Sophie Marceau a cessé de les fréquenter. Bon... Où en étais-je?... Ah oui!

Mon hurlement avait fait venir un de ces ados pré-pubères. Un sourire béat aux lèvres, il me tendit une clope de forme conique.

- Prend une latte mec!

Je soupirais et je pris un peu de cette chose nauséabonde. Après plusieurs taffes, ma tête se mit à tourner, un quart d'heure plus tard, une fatigue commençait à se faire ressentir dans mon imparfaite enveloppe humaine. J'en avais assez de ce corps à la con... Alors je me mis à haïr mon Seigneur et Maître pour m'avoir joué ce tour digne d'un Démon tourmenteur. Trois joints plus tard et l'alcool aidant, je craquais... Et j'explosais:

- Fini de jouer sales gosses, je suis un Démon de l'Enfer, dis-je en bégayant.

Le gamin défoncé me considéra d'un air nouveau et visiblement intéressé.

- Tu veux dire un de ces trucs avec des cornes et des yeux rouges, qui font des tours comme Garcimore?

Je soupirais fatigué:

- Oui, en quelque sorte...

- Si tu dis vrai, tu as sûrement sur toi un truc: des griffes de combat, des pieds plats, une queue... Montre-moi!!!!

Le Démon Melech soupira, jeta un regard vers son bas-ventre et ouvrit sa braguette. Le jeune homme ouvrit grand ses yeux, eut l'air étonné, puis se reprit:

- Boft... C'est pas mal...

- C'est... Pas mal?!!!!

- Mouais... J'ai vu pire... Moi des Démons, mec, j'en appelle quand je veux tu sais!

Melech fut outré par tant de culot :

- Ah ouiii!... Je voudrais bien voir ça, tions!

Que n'avait-il pas dit... Une demi-heure après, il se surprit à tenir un cierge noir dans le salon. Les meubles avaient été repoussés dans un coin de la pièce et un pseudo-pentacle avait été tracé grossièrement à même le sol. Les sept teenagers se tenaient par la main, formant de cette façon un cercle autour de l'adolescent au joint, qui ne cessait de proférer des incantations ne faisant rire que lui. Au bout d'une heure de ce petit manège digne d'un mauvais film de la cinq, une fille prit la parole.

- Ça marche pas! Glapit-elle...

- C'est parcequ'ya pas eu de sacrifice, reprit un autre.

- Oui! Répondit le jeune drogué, il faut... Un sacrifice!

- C'est ça... Un sacrifice, dit Melech d'une voix lasse... Pourquoi pas?... Tant qu'à faire!!

Peu après, sur la table de la cuisine, un chat, ventre ouvert, poussait son dernier miaulement. Melech commençait à se sentir relativement amusé par tout ce cirque. Après tout, il avait réussi à pervertir bon nombre de gens pendant cette petite soirée... L'incantation se poursuivait...

- Oh... Démon de l'Enfer, je vous conjure de répondre à mon appel, nous vous donnerons nos âmes si vous apparaissez sur le champ, par les noms mille fois maudit de Satan, Adramelech, Lucifuge Rofocale... et de...

- Hem? quoi? Melech ne sursauta pas en entendant ces noms mais il fit un bond en voyant une fumée noire se répandre dans la pièce...

- Non! Ce n'est pas possible, les cons...

- Ouais! Super, dit quelqu'un à la cantonade.

La fumée se fit plus épaisse puis disparut en laissant apparaître un homme âgé, vêtu d'un costume, portant des lunettes et transportant un attaché-caisse. La créature enleva ses lunettes en considérant toutes les personnes agenouillées devant lui. Melech faillit s'évanouir en reconnaissant le Prince-Démon, Andromalius. Il avait intérêt à assurer! Bordel, se dit-il, quel merdier!!! L'homme parla sur un ton courtoisé:

- Encore?!? Ça va faire la troisième fois en un an!!! Je n'ai pas que cela à faire, vous savez!! Alors, qui est l'instigateur de ce fâcheux contretemps?

- C'est moi maître! Dit le drogué, d'une voix qui était néanmoins teintée de fierté.

L'homme le regarda d'un air de mépris.

- Tu voudrais me faire croire que tu es arrivé, toi, à m'appeler par ta simple force psychique? Moi! Un Prince-Démon des Enfers!!!

- Euh... Non! En fait, j'ai beaucoup été aidé par lui (dit-il en pointant du doigt Melech), c'est un... Démon...

Le Prince sursauta en se tournant vers Melech (qui essayait désespérément de se dissimuler). Il le regarda avec un large sourire et dit:

- Melech... J'ai souvenir de ton casier... très très chargé!!!

Melech blêmit, il avait transgressé une règle primordiale des Enfers en révélant son identité à des hommes. Maintenant, il tremblait de tous ses membres... Le Prince du Jugement poussa un grognement de contentement (il aimait faire des heures supplémentaires).

- Je vais donc te juger...

Il ouvrit son attaché-caisse et, remettant ses lunettes à monture dorée il se mit à consulter, tout en marmonnant, le code pénal démoniaque (troisième volume). Il releva enfin la tête après de très longues minutes et considéra Melech d'un air distrait.

- Voilà donc ton châtement, Démon subalterne Melech, tu resteras jusqu'à la fin de cette vie, sous ta forme actuelle, à servir ces enfants pervers et à leur inculquer les principes fondamentaux de la haine profonde et de la sainte mesquinerie.

-Non!! Pitié votre honneur, pria Melech, ce n'est pas de ma faute, ils m'ont drogué et ils m'ont fait boire. En plus, je vais quand même pas devenir l'esclave d'une horde de sept adolescents bougonneux. Non seulement ils sont cons comme des balais mais de surcroît, ils se menant de la crème mûre-visage et ils ne lavent jamais leurs slips.

-J'ai dit! L'interrompit Andromalius. Puis il disparut.

Le silence se fit. Un des gamins l'observa pendant très longtemps et, quand il vit la face de Melech se décomposer, il sut que ce dernier avait compris ce qui allait lui arriver...

-Maintenant... Je veux... Que tu ranges ma chambre! Ensuite tu feras mes devoirs de maths.

Un autre gosse lui lança:

-Et après, tu iras louer des cassettes de films cochons au vidéoclub. Puis tu me feras apprendre mon catéchisme.

-Et puis... Et puis, tu feras bouger mes poupées et tu les coifferas, renchérit une fillette de douze ans.

-Tu m'accompagneras au goûter de Fredo, mercredi après-midi. Ensuite, tu iras me voler... Une trousse de maquillage!! ...ordonna avec autorité une autre petite fille.

Il y avait donc pire que le paradis pour un Démon... Melech soupira et s'alluma un nouveau joint. Mauvais trip...

Fabien Deleval

Les Démons sont les créatures que les joueurs incarneront le plus souvent. Ils sont d'un naturel ambitieux, mais leurs capacités et défauts varient d'un individu à l'autre.

Les caractéristiques

Un Démon débutant est créé avec 18 points à partager dans les 6 caractéristiques de base. Le maximum est 5.

Les talents

Un Démon débutant est créé avec 10 points de talents à partager comme suit: 1 point donne un talent au niveau 0, 2 points donnent un niveau +1 et 4 points donnent un niveau +2. Le niveau maximum d'un talent est +2.

Les pouvoirs

Les Démons débutants possèdent 4 pouvoirs. Le niveau maximum d'un pouvoir est +2. Ils possèdent un nombre de PP maximum égal à leur volonté plus leur nombre de pouvoirs. Ils les récupèrent selon un barème dépendant de leur supérieur.

Objets et capacités spéciales

Les Démons ne possèdent, à leur création, que quelques possessions autres que des vêtements (voir cependant, à ce sujet, l'annexe). Ils n'ont aucune capacité spéciale à part leur résistance phénoménale aux coups (Voir "Effets des blessures sur les Démons").

Résumé

Type	Caractéristiques	Talents	Pouvoirs	Récupération
Humain	10(3)	6(+2)	-	-
Mort-vivant	12(4)	4(+2)	2(+0)	1/12 heures
Familier	14(4)	4(+2)	3(+1)	1/6 heures
Démon	18(5)	10(+2)	4(+2)	1/24 heures + spécial

Caractéristiques: Nombre de points à partager (maximum).

Talents: Nombre de points à partager, voir barème (maximum).

Pouvoirs: Nombre de pouvoirs (maximum).

Récupération: Des points de pouvoir.

CREATION DES PERSONNAGES- JOUEURS

Living easy, living free,
See as kicking on the one way ride,
Asking nothing, leave me be,
Going down, for the time.
My friends and I are gonna living to.

I'm on the highway to Hell

No stop signs, speed limits,
Nobody's gonna slow us down,
Let our wheels, gonna spinning,
Nobody's gonna mess me round.
Hey Satan, now pay my dues,
Hey I'm in a rocking band,
Hey mama, just look at me,
I'm on the way to the promised land.

I'm on the highway to Hell
Don't stop man.

AC/DC

Les joueurs doivent créer, normalement, un Démon. Il aura les caractéristiques données ci-dessus avec les petites modifications suivante.

- 1- Le personnage choisi un premier pouvoir dans la table privilégiée du Prince qu'il sert.
- 2- Le personnage détermine semi-aléatoirement 3 pouvoirs dans la table générale ou aléatoirement dans la table privilégiée du Prince qu'il sert.
- 3- Le personnage peut prendre une limitation (tirée sur un D66, 6 pour les centaines) et recevoir un pouvoir de plus, aléatoirement, dans la table générale. Cette dernière option rajoute 2PP au Démon (un pour le défaut, un pour le pouvoir).

LES POUVOIRS DES DEMONS

Nul ne peut dire que l'influence du rock'n roll fut saine positive! Il est comme un joueur de flûte enchanteur pervers, conduisant toute une génération à son auto-destruction.

Pat Boone, The roots of rock'n roll

Chaque fois qu'une créature maléfique doit déterminer un pouvoir, il doit jeter un D666 sur la table ci-dessous puis se référer aux explications données après. Un pouvoir acquis de cette façon est au niveau 0. Le niveau augmente d'un chaque fois que le pouvoir est sélectionné à nouveau (aléatoirement ou non).

Certains pouvoirs n'ont pas de niveaux et sont indiqués avec une astérisque après leur nom. Leurs effets cumulatifs sont indiqués dans leur description. Si une caractéristique est indiquée après le nom du pouvoir, entre parenthèse, c'est celle que l'on associe au pouvoir pour déterminer une éventuelle réussite.

Lors de la création d'une créature possédant des pouvoirs, ceux-ci sont déterminés à l'aide la méthode "semi-aléatoire" (voir ci-dessous). Par la suite, une des trois méthodes sera utilisée (selon le type de pouvoir acquis).

Méthode aléatoire: Le personnage jette un D666 et consulte le résultat tel quel dans la table.

Méthode semi-aléatoire: Le personnage jette un D66 et choisit les centaines.

Méthode "au choix": Le personnage choisit un pouvoir dans la table ci-dessous. Son supérieur immédiat (Le Prince-Démon dans le cas d'un Démon et Satan dans le Cas d'un Prince-Démon) devra accepter cette décision avant que le pouvoir ne prenne effet.

Note: N'oubliez pas que l'obtention de tout nouveau pouvoir (même une limitation) rajoute un point de pouvoir au total des points de pouvoir maximum du personnage.

Les pouvoirs acquis après la création du personnage doivent être décrits petit à petit par le maître de jeu à l'heureux possesseur. Un pouvoir met environ 1D6 jours à apparaître complètement.

Utilisations secondaires des pouvoirs

Un peu d'imagination et un maître de jeu sympathique vous permettront sûrement de découvrir de nombreuses utilisations annexes aux pouvoirs cités ci-après. Le coût exact et les chances de réussites devront être déterminés par le maître de jeu. Je me bornerai à vous donner quelques idées:

121- Feu: Une bonne tasse de café chaud vous tente et votre thermos est en panne? Un doigt brûlant dans le liquide et le tour est joué!

161- Poison: Vous voulez rendre plus dangereuse votre arme de combat au contact? Crachez donc dessus (1 PP).

326- Cauchemar: Pour le même coût (3 PP) vous pouvez intervenir directement pour faire peur à la victime choisie. Une façon bien amusante de personnaliser vos attaques.

334- Vitesse: Un personnage qui souhaite combattre au corps à corps en utilisant ce pouvoir peut frapper en premier (même si son agilité est plus basse que celle de ses adversaires).

625- Ailes: Un disciple de Vephar qui reçoit cette limitation peut se voir doter d'un aileron de requin dans le dos (classe non?).



1- POUVOIR OFFENSIF

11- Attaque corporelle

Ces modes d'attaque sont rétractiles (rentre ou sort un mode d'attaque prend une seconde) et ne sont visibles qu'en cas de combat, à moins qu'un défaut le contredise. Ce sont les armes préférées des Démons les plus rustres qui ne dédaignent pas accomplir certaines basses oeuvres (le combat contre les êtres humains par exemple). On ne dépense aucun PP pour utiliser une attaque corporelle. Le niveau est utilisé pour déterminer le toucher d'une telle attaque (associé avec la caractéristique indiqué entre parenthèses après le nom de chaque attaque). Elles peuvent être parées comme une attaque de corps à corps.

111- Dents (Agilité)

Ces dents pointues (style vampire) accordent une puissance de +1 à toute morsure (et une précision de +2). Au lieu de cela, on peut considérer que ces mâchoires sont très visibles et qu'elles accordent une attaque avec une puissance de +2 (précision+1).

112- Langue (Agilité)

Le Démon peut choisir entre deux types de langues: L'une est barbelée, et accorde une attaque avec une puissance de +2 (et une précision de +1). L'autre permet d'assommer (comme une matraque avec une puissance de +1).

113- Griffes (Agilité)

Des griffes (5 centimètres) sur les mains qui donnent une attaque avec une puissance de +2 (et +1 de précision). On peut, au lieu de cela, choisir des griffes de grande taille (15 centimètres) sur les mains qui donnent une puissance de +3.

114- Pattes (Force)

Le Démon peut choisir entre des sabots (comme une matraque avec une puissance de +1) ou des ergots (puissance +3).

115- Queue (Agilité)

La queue (d'une taille comprise entre un mètre et un mètre cinquante) peut être de plusieurs types (au choix): Préhensile (peut être utilisé comme un bras), Massue (comme une matraque avec une puissance de +1) et barbelée (avec une puissance de +3).

116- Cornes (Force)

Ces cornes (de 5 centimètres) permettent une attaque avec une puissance de +3.

12- Attaque à distance

Ce mode d'attaque est le plus commun lors de combats entre Démons et Anges. Ces pouvoirs correspondent aux effets d'une arme à distance conventionnelle (problèmes de visée, de distance etc...). L'attaque peut venir de n'importe quelle partie du corps (bras, yeux, bouches), à déterminer au moment de l'obtention du pouvoir. Le niveau est utilisé pour déterminer le toucher d'une telle attaque (associé à la caractéristique de Précision). La portée indiquée est à utiliser comme la caractéristique donnée pour les armes à feu (c'est à dire que la portée maximum est égale à cette valeur fois 5).

121- Feu (Précision)

L'attaque de feu correspond à peu près à un lance-flammes dont les caractéristiques exactes dépendent du nombre de PP dépensés (par attaque):

PP	Puissance	Portée	Note(s)
1	+5	10	Attaque 2 cibles proches l'une de l'autre.
2	+6	15	Attaque 3 cibles proches l'une de l'autre.
3	+7	20	Attaque 4 cibles proches l'une de l'autre.

122- Glace (Précision)

L'attaque de glace correspond à un jet de morceaux de glaces tranchants dont les caractéristiques exactes dépendent du nombre de PP dépensés (par attaque):

PP	Puissance	Portée
1	+6	40
2	+7	55
3	+8	70

123- Energie (Précision)

L'attaque énergétique correspond à un jet fin de matière destructrice dont les caractéristiques exactes dépendent du nombre de PP dépensés (par attaque):

PP	Puissance	Portée
1	+3	100
2	+4	200
3	+5	500

Note au sujet des attaques à distance: Cette façon de combattre est très efficace mais aussi très voyante. C'est le plus sûr moyen de se retrouver avec un groupe d'Anges sur le dos (consultez à ce sujet le chapitre consacré aux points de culpabilités avant de vous résigner à de telles extrémités).

124- Onde de choc (Précision)

L'onde de choc correspond à une force invisible et impalpable dont les caractéristiques exactes dépendent du nombre de PP dépensés (par attaque):

PP	Puissance	Portée	Note(s)
1	+2	20	Attaque 5 cibles proches l'une de l'autre.
2	+3	30	Attaque 6 cibles proches l'une de l'autre.
3	+4	40	Attaque 7 cibles proches l'une de l'autre.

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 le tiers de cette valeur en points de dommages (Exemple: Résultat des dommages: 7. 7 tours sonnés, 2 points de dommages). Ce résultat (les dommages) donne aussi le nombre de mètres sur lesquelles la cible recule.

125- Télékinésie (Précision)

L'attaque télékinétique correspond à la projection d'un paquet de petits objets (cailloux par exemple) à grande vitesse dont les caractéristiques exactes dépendent du nombre de PP dépensés (par attaque). Les objets doivent être distants de moins de (2 + niveau) mètres de l'utilisateur.

PP	Puissance	Portée	Note(s)
1	+4	20	Attaque 2 cibles proches l'une de l'autre.
2	+5	30	Attaque 3 cibles proches l'une de l'autre.
3	+6	40	Attaque 4 cibles proches l'une de l'autre.

126- Acide (Précision)

L'attaque d'acide correspond à un jet d'acide dont les caractéristiques exactes dépendent du nombre de PP dépensés (par attaque).

PP	Puissance	Portée	Note(s)
1	+5	30	Réduit l'armure de la cible de 2 points.
2	+6	45	Réduit l'armure de la cible de 3 points.
3	+7	60	Réduit l'armure de la cible de 4 points.

La diminution des points d'armure prend effet pour l'attaque suivante et est permanente (à moins d'une réparation).

13- Attaque non-létale

Ces pouvoirs sont dit "psychiques" et utilisent le système de combat du même nom décrit plus loin. Le résultat des unités s'utilise pour connaître les effets réels du pouvoir (durée, puissance etc...).

131- Charme (Apparence)

Cette attaque a une portée maximum de 5 mètres, n'affecte qu'une cible et le résultat des unités donne le nombre de minutes durant lesquels la cible doit suivre aveuglément les ordres de l'attaquant (sauf se suicider). Une attaque de ce type (qu'elle soit réussie ou pas) coûte 4 PP.

132- Sommeil (Volonté)

Spiritus promptus est, caro autem infirma

Cette attaque a une portée maximum de 5 mètres, n'affecte qu'une cible et le résultat des unités donne le nombre de minutes durant lesquels la cible dort. Elle ne peut être réveillée que par des coups ou un bruit très important pendant cette durée (sirène, coup de feu, explosion). Une attaque de ce type (qu'elle soit réussie ou pas) coûte 2 PP.

133- Faiblesse (Volonté)

Cette attaque a une portée maximum de 10 mètres, n'affecte qu'une cible et le résultat des unités donne le nombre de minutes durant lesquels la cible voit sa force divisée par deux (pour les utilisations de talents et de caractéristiques, mais pas pour les blessures). Une attaque de ce type (qu'elle soit réussie ou pas) coûte 1 PP. Résistance avec un jet de Force.

134- Peur (Volonté)

Cette attaque a une portée maximum de 10 mètres, n'affecte qu'une cible et le résultat des unités donne le nombre de minutes durant lesquels la cible est prise d'une peur panique envers l'attaquant. Elle doit le fuir de son mieux et si elle est bloquée, subit 2 colonnes de malus pour toute utilisation de la table UM. Une attaque de ce type (qu'elle soit réussie ou pas) coûte 2 PP.

135- Paralysie (Volonté)

Cette attaque a une portée maximum de 5 mètres, n'affecte qu'une cible et le résultat des unités donne le nombre de minutes durant lesquels la cible est paralysée. Cela ne l'empêche ni de réfléchir, ni de projeter un quelconque pouvoir mental. Elle ne peut se libérer, après cette durée, qu'avec un jet de Force "facile" (un essai pas seconde). Une attaque de ce type (qu'elle soit réussie ou pas) coûte 2 PP. Résistance avec un jet de Force.

136- Coma (Volonté)

Cette attaque a une portée maximum de 5 mètres, n'affecte qu'une cible et le résultat des unités donne le nombre d'heures durant lesquels la cible est plongée dans un coma profond (le coeur ne bat plus, ce qui est très utile pour faire enterrer quelqu'un vivant. Il est impossible de la réveiller avant la fin de cette durée. Une attaque de ce type (qu'elle soit réussie ou pas) coûte 5 PP.

14- Absorption

Ces pouvoirs sont offensifs dans le sens où ils permettent au Démon d'accumuler des PP pour une faible durée, en les prenant à quelqu'un d'autre. Ces points, s'ils dépassent le nombre maximum, doivent être utilisés avant une heure ou être perdus. La victime retrouve ce qu'elle a perdu une heure après. Chacun de ces pouvoirs ne consomme aucun PPs mais ne peut être utilisé qu'une fois toutes les trois heures. A chaque toucher, l'utilisateur devra réussir son jet de pouvoir et la victime pourra se défendre (Voir "Conflit psychique").

141- Volonté (Volonté)

Le Démon doit toucher sa victime et réussir son jet de pouvoir (conflit psychique). Le résultat des unités donne le nombre de points de volonté enlevé à la victime et transformé par le Démon en PP. Note: Un Personnage ne peut pas avoir moins d'un point de volonté. Exemple: Un Démon qui "pompe" trois points de volonté à une personne qui n'en a que deux ne gagnera qu'un PP (car la victime, après le combat aura une volonté de 1).

142- Force (Volonté)

Le Démon doit toucher sa victime et réussir son jet pouvoir (conflit psychique: Résistance avec un jet de Force). Le résultat des unités donne le nombre de points de force enlevé à la victime et transformé par le Démon en PP. Note: Un Personnage ne peut avoir moins d'un point de force. Exemple: Un Démon qui "pompe" trois points de force à une personne qui n'en a que deux ne gagnera qu'un PP (car la victime, après le combat aura une force de 1). Exception: Jet de résistance utilisant la force (et pas la volonté).

143- Energie sexuelle (Apparence)

Les femmes des uns font le bonheur des autres.

Andrealphus, Prince-Démon du sexe (P. Desproges)

Le Démon doit avoir une relation sexuelle avec sa victime et réussir son jet pouvoir (conflit psychique). Le résultat des unités donne le nombre de PP récupérés par le Démon. La victime s'endort pour un nombre d'heures égal, lui aussi, au résultat des unités. Le nombre de points récupéré de cette façon ne peut être supérieur à l'apparence de la victime.

144- Douleur (Volonté)

Le Démon doit avoir blessé la victime et réussir son jet de pouvoir (conflit psychique). Le résultat des unités donne le nombre de PP récupérés par le Démon. Ce nombre ne peut être supérieur aux points de force enlevés à la victime.

145- Violence (Volonté)

Le Démon doit observer un Personnage qui vient de blesser une tierce personne (même l'utilisateur de ce pouvoir) et réussir son jet pouvoir (conflit psychique). Le résultat des unités donne le nombre de PP récupérés par le Démon. Ce nombre ne peut être supérieur aux points de forces enlevés par la victime à la tierce personne.

146- Apparence (Apparence)

Le Démon doit toucher sa victime et réussir son jet pouvoir (conflit psychique). Le résultat des unités donne le nombre de points d'apparence enlevé à la victime et transformé par le Démon en PP. Note: Un Personnage ne peut avoir moins d'un point d'apparence. Exemple: Un Démon qui "pompe" trois points d'apparence à une personne qui n'en a que deux ne gagnera qu'un PP (car la victime, après le combat aura une apparence de 1).

15- Malédiction

Cette forme d'attaque est très puissante, mais assez pernicieuse et sans effet visible immédiat. Toute utilisation de ce pouvoir (qu'il soit réussi ou pas) coûte tous les PP du Démon moins 1 (Minimum 4). Le Démon devra, de plus, lancer une menace à haute-voix à sa victime du genre "Soyez maudits, toi et les tiens pour dix générations".

151- Maladie (Volonté)

Le Démon doit voir sa victime et réussir son pouvoir (Conflit psychique). Celle-ci est immédiatement contaminée par une maladie mortelle mais pas contagieuse. Elle mourra dans 12- (Résultat des unités) mois (minimum 1) à moins d'avoir été soignée par des moyens magiques. La maladie prend un aspect quelconque au choix du Démon et commence à avoir des effets visibles dix jours après la malédiction.

152- Stérilité (Volonté)

Le Démon doit voir sa victime et réussir son pouvoir (Conflit psychique). Celle-ci est immédiatement rendue stérile pour un nombre d'années égal au résultat des unités fois dix à moins d'être soignée par des moyens magiques.

153- Vieillesse (Volonté)

Le Démon doit voir sa victime et réussir son pouvoir (Conflit psychique). Celle-ci vieillit immédiatement d'un nombre d'années égal au résultat des unités.

154- Folie (Volonté)

Le Démon doit voir sa victime et réussir son pouvoir (Conflit psychique). Celle-ci est immédiatement dotée d'une folie (au choix du Démon) pour un nombre de semaines égal au résultat des unités à moins d'être soignée par des moyens magiques. Exemple de folies: Paranoïa, pyromania, mégalomanie, monomanie, psychose, kleptomanie.

155- Phobie (Volonté)

Le Démon doit voir sa victime et réussir son pouvoir (Conflit psychique). Celle-ci est immédiatement dotée d'une phobie (au choix du démon) pour un nombre de mois égal au résultat des unités à moins d'être soignée par des moyens magiques.

156- Laideur (Volonté)

Le Démon doit voir sa victime et réussir son pouvoir (Conflit psychique). Celle-ci perd un nombre de points d'apparence égal au résultat des unités à raison d'un par jour. Cet effet est permanent à moins d'être soigné par des moyens magiques. L'apparence minimum est 1.

16- Contact

Le démon qui possède un de ces pouvoirs peut causer à une victime qu'il touche un effet particulier en plus des dommages normaux (avec une de ses attaques physiques). Ces pouvoirs dépendent un PP par toucher réussi (que le pouvoir soit raté ou pas) et le niveau sert à obtenir l'effet désiré (le toucher doit être réussi avec un autre; Corps à corps ou pouvoir numéro 111 à 116 par exemple). L'effet spécial doit venir d'un seul endroit (bouche, main, etc...) à déterminer à l'obtention du pouvoir.

161- Poison (Force)

Toute attaque qui cause au moins un point de dommage (au delà des protections) cause un nombre de points de dommages en plus égaux au résultat des unités (Conflit résolu avec un jet de Force de la victime (au niveau 0)).

162- Maladie (Force)

Toute attaque qui cause au moins un point de dommage (au delà des protections) infecte la victime avec une maladie mortelle mais pas contagieuse. Elle mourra dans 12 (Résultat des unités) mois (Conflit résolu avec un jet de Force de la victime (au niveau 0)) (minimum 1) à moins d'avoir été soignée par des moyens magiques.

163- Paralysie (Force)

Toute attaque qui cause au moins un point de dommage (au delà des protections) paralyse la victime pour un nombre de minutes égal au résultat des unités (Conflit résolu avec un jet de Force de la victime (au niveau 0)). Elle ne peut se libérer, après cette durée, qu'avec un jet de Force "facile" (un essai par seconde).

164- Peur (Volonté)

Toute attaque qui touche la victime (même si elle ne cause pas de dommages) lui fait peur pour un nombre de minutes égal au résultat des unités. Elle doit fuir l'attaquant de son mieux et si elle est bloquée, subit 2 colonnes de malus pour toute utilisation de la table UM. (Conflit résolu avec un jet de Volonté de la victime (au niveau 0)).

165- Acide (Force)

Toute attaque qui touche la victime (même si elle ne cause pas de dommages) cause un nombre de points de dommages en plus égaux au résultat des unités (Conflit, quand l'attaque est portée sur un être vivant, résolu avec un jet de Force de la victime (au niveau 0)).

166- Douleur (Force)

Toute attaque qui cause au moins un point de dommage (au delà des protections) cause, en plus, une douleur insupportable qui donne 2 colonnes de malus à la victime pour un nombre de secondes égal au résultat des unités (Conflit résolu avec un jet de Force de la victime (au niveau 0)).

2- POUVOIR DEFENSIF

21- Défense permanente

211- Armure corporelle

Ce type de protection est entièrement physique et agit comme une des armures qu'utilisent les êtres humains. Ces défenses sont toutes rétractiles (Sortir ou rentrer une protection prend une seconde) et ne dépendent aucun PP. Le niveau donne la résistance et le type de protection:

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

212- Immunité aux maladies et aux poisons*

Ce pouvoir permet au personnage d'être entièrement immunisé à tous les types de maladies et de poisons. Il fonctionne même pour les virus créés par l'homme pour la guerre bactériologique.

213- Immunité au feu*

Ce pouvoir immunise le personnage contre tous les effets du feu et de la chaleur. Il ne subit aucun dommage s'il est touché par un lance-flamme ou s'il reste des heures en plein soleil dans le désert. Note: Dans un incendie, le personnage n'est pas immunisé aux gaz toxiques dégagés par la combustion de certains matériaux

214- Immunité au froid*

Ce pouvoir immunise le personnage contre tous les effets du froid et contre la glace (y compris les pouvoirs l'utilisant). Ses membres ne gèlent pas, il ne ressent aucune paralysie et même aucun ralentissement des réflexes.

215- Pas de nourriture*

Le personnage n'a pas besoin de se nourrir ou de boire. Il peut survivre indéfiniment sans nourriture mais peut tout de même en absorber pour faire "vrai".

216- Anaérobiose*

Le personnage n'a pas besoin de respirer. Il peut survivre sous l'eau, au milieu d'un nuage toxique.

22- Défense mentale

Ces pouvoirs sont utilisables dans tous les conflits psychiques et pour contrer tout pouvoir qui autorise un éventuel jet de Volonté de la part du défenseur.

221- Volonté supra-normale

Le Démon a un bonus de (1+niveau dans ce pouvoir) colonnes sur tous ses jets de Volonté (dans les cas cités ci-dessus). Coût: 1 PP par jet.

222- Non-détection*

L'esprit du Démon est indétectable par moyen psychique. Il peut être affecté par un pouvoir psychique si l'attaquant le voit. Ce pouvoir est permanent, ne dépense aucun PP et n'a qu'un seul niveau.

223- Multiplication

L'esprit du Démon, s'il est attaqué, peut se diviser en (2+niveau dans ce pouvoir) esprits distincts, dont un seul est le vrai et ainsi être plus difficile à attaquer. Un éventuel agresseur devra choisir un des esprits et résoudra normalement son attaque. Elle n'aura aucun effet si l'esprit choisi est un faux. Exemple: Un Démon qui possède ce pouvoir au niveau +1 se partagera en 3 parties. Un éventuel agresseur aura donc 1 chance sur 3 de choisir la bonne cible. Ce pouvoir coûte 1PP par seconde.

224- Boomerang (Volonté)

Si le Démon résiste à une attaque psychique (en utilisant le niveau de ce pouvoir pour le conflit), il la retourne à son envoyeur avec une qualité de réussite égale au résultat des unités de son jet de pouvoir. L'ancien attaquant, devenu victime, pourra, à son tour tenter de résister. Ce pouvoir coûte 2 PP par attaque renvoyée.

225- Immunité

Ce pouvoir ne coûte aucun PP et immunise de façon permanente le Démon envers (1+niveau dans ce pouvoir) pouvoir d'attaque psychique d'Ange (au choix).

226- 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).

23- Couverture*

Les différentes sortes de couvertures servent au Démon à s'insérer facilement dans la société des humains. Il prend en fait la place d'un personnage célèbre et possède donc ses biens, ses relations et bien sur, sa réputation. Un Démon ne peut avoir qu'une seule couverture en même temps et peut la perdre s'il agit en désaccord direct avec la personne dont il a pris la place. Il n'y a qu'un seul niveau dans ce pouvoir. La liste ci-dessous vous donne idée des types de couvertures possibles:

231- Chef d'entreprise

Le type d'entreprise est laissé au choix du maître de jeu (ou du joueur) mais doit tout de même avoir un petit rapport avec le mal, ou tout du moins des antécédents pas très clairs (licenciements abusifs, vente d'armes, fuites toxiques diverses).

232- Rock-Star

Pour cette couverture, le choix est simple: Il suffit de consulter la liste des Stars qui ont été prises pour cible par les "PMRC" (ligue de défense pour la sauvegarde des chères petites têtes blondes). Citons, par exemple: Prince, Madonná, Slayer et Blackie Lawless.

233- Présentateur TV

Là aussi, les sources sont multiples. Il suffit de regarder les 6 ou 7 jeux débilés télévisés, les quelques émissions de variété et écouter quelques radios FM. Les animateurs louches et/ou de mauvais goût y abondent.

234- Vedette de cinéma

Ca commence par Robert et ça fini par Niro ? Un bon conseil de Démon: évitez les poncifs de ce genre. Sans pour cela prendre les acteurs jouant dans les cathonneries diverses, assurez un peu et contentez vous d'une bonne vedette bien propre sur elle (pas trop quand même) et pas trop idiote (évitez le trip starlettes propulsées sur le devant de la scène par la page centrale du petit lapin).

* RIEZ JOUETS ! *



235- Politicien

Là, pas de problèmes, vous ne pouvez pas trouver plus pourri. Evitez les "faux politiciens" du style acteurs et scientifiques mais plutôt les jeunes loups aux dents longues qui sortent tout juste de l'école et qui ont, au moins, un poste à l'Assemblée Nationale.

236- Sportif professionnel

Essayez d'en trouver un avec un QI un tant soit peu supérieur à la moyenne humaine (je sais, c'est dur) et faisant un sport qui l'oblige à beaucoup voyager et qui ne demande (tout est relatif) pas trop de temps d'entraînement. Evitez les sports d'équipe, à moins d'en former une entièrement avec des Démons.

24- Augmentation temporaire des caractéristiques

Ce pouvoir permet au Démon d'augmenter une de ses caractéristiques de (2+niveau dans ce pouvoir) points (maximum 6) pour une durée égale au résultat des unités en minutes. Chaque utilisation de ce pouvoir coûte 1 PP. Note: Si la caractéristique aurait dû être supérieure à 6, le surplus est considéré comme un bonus (exprimé en nombre de colonnes) pour tout jet utilisant la caractéristique considéré. Exemple: La force de 5 d'un personnage, augmentée à l'aide du pouvoir numéro 241 au niveau+2 (+3 à la force donc...) sera considéré comme étant 6 (le maximum), avec en plus un bonus de 2 (8-6) à tous ses jets de force pour toute la durée du pouvoir.

241- Force (Volonté)

242- Précision (Volonté)

243- Agilité (Volonté)

244- Apparence (Volonté)

245- Volonté (Volonté)

246- Perception (Volonté)

25- Défense temporaire

Ces défenses protègent le Démon contre certaines attaques physiques mais ne sont pas permanentes et dépendent directement du nombre de PP investi.

251- Champ de force

Ce pouvoir protège de 2 fois (1+niveau dans ce pouvoir) points contre toutes les attaques physiques solides (c'est à dire les balles, la glace, la pierre, mais pas le feu, l'acide ou les ondes de choc) pour une durée d'une seconde par PP dépensé.

252- Glace

Ce pouvoir protège de (2+niveau dans ce pouvoir) fois 2 points contre toutes les attaques solides (sauf le feu qui cause double dommages) pour une durée de deux secondes par PP dépensé. Pouvoir 214 pour toute la durée du pouvoir.

253- Feu

Ce pouvoir protège de (1+niveau dans ce pouvoir) fois 2 points contre toutes les attaques solides (sauf le froid (ou la glace) qui cause double dommages) pour une durée de deux secondes par PP dépensé. Pouvoir 213 pour toute la durée du pouvoir.

254- Champ magnétique

Ce pouvoir protège de 3 fois (1+niveau dans ce pouvoir) points contre toutes les attaques d'objets en métal (Balles et armes blanches) pour une durée d'une seconde par PP dépensé.

255- Rebond

Ce pouvoir protège de 5 fois (1+niveau dans ce pouvoir) points contre un type d'attaque physique (déterminé à la création du personnage. Exemple: balles, corps à corps, glace) pour une durée d'une seconde par PP dépensé. De plus, pour 2 PP par attaque, le personnage peut la renvoyer à l'expéditeur avec le même résultat des unités (L'adversaire reçoit exactement l'attaque qu'il avait envoyé).

256- Conversion

Ce pouvoir protège de 2 fois (1+niveau dans ce pouvoir) points contre un type d'attaque physique (au choix) pour une durée d'une seconde par PP dépensé. Le personnage gagne un PP (même au dessus des PP maximum) par 2 points de dommages protégé de cette façon. Ces points, s'ils dépassent le nombre maximum, doivent être utilisés avant une heure ou sont perdus.

26- Camouflage

261- Invisibilité

Ce pouvoir permet, pour 1 PP par trois secondes, d'être invisible pour les êtres qui se fondent sur la vue pour se repérer (donc les humains, les anges, mais pas la plupart des animaux, ni les mort-vivants). Si le personnage est tout de même situé (avec des sons ou une odeur) il reçoit tout de même une protection de (1+niveau dans ce pouvoir) colonnes de malus pour toute attaque qui lui serait destiné.

262- Caméléon

En 3 secondes, le personnage reçoit, sans dépenser de PP, une protection de (1+niveau dans ce pouvoir) colonnes de malus pour toute attaque qui lui serait destinée à cause d'un changement de couleur de sa peau. Note: Le Démon doit être nu pour utiliser efficacement ce pouvoir.

263- Forme gazeuse

Pour 4 PP le Démon peut se transformer en gaz mobile (même vitesse qu'un être humain) inodore, insipide mais visible (couleur au choix) pour (1+niveau dans ce pouvoir) minutes. Durant cette période il ne peut attaquer physiquement et ne peut pas non plus être attaqué physiquement, mais peut par contre recevoir des attaques énergétiques ou psychiques. Les objets qu'il porte au moment de la transformation sont eux aussi transformés en gaz. Attention, si l'utilisateur est assommé ou rendu hors service mentalement, il commence à se répandre dans l'air au bout de (2+niveau dans le pouvoir) secondes. A partir de ce moment, il lui faut (1d6 - Niveau dans le pouvoir) heures pour se reconstituer (Minimum 1h). Attention (bis): si l'utilisateur se retrouve coincé dans un petit espace aux parois solides qu'il est incapable de briser au moment de sa reformation, c'est la mort!

264- Liquéfaction

Pour 4 PP le Démon peut se transformer en liquide mobile (même vitesse qu'un être humain) (couleur au choix) pour (1+niveau dans ce pouvoir) minutes. Durant cette période il ne peut attaquer physiquement et ne peut pas non plus être attaqué physiquement. Les objets qu'il porte au moment de la transformation sont eux aussi liquéfiés. Si la totalité du liquide est divisée, la reformation ne peut s'opérer sans causer la mort du sujet.

265- Réduction

Ce pouvoir permet au Démon de réduire sa taille d'une façon considérable pour une durée de une heure par PP. Les pouvoirs, caractéristiques et talents du personnage restent les mêmes. Le niveau donne les possibilités de réduction et leur effet:

Niveau	Taille	Malus
0	Divisée par 2	-1
+1	Divisée par 5	-2
+2	Divisée par 10	-3
+3	Divisée par 100	-4

Malus: Modificateur au jet de toucher d'une attaque physique.

266- Polymorphe (Volonté)

Le Démon peut changer légèrement de forme, tout en restant humain. Il peut modifier sa taille de 30cm en plus ou en moins, changer de sexe, de cheveux et de couleur de peau ou de visage. Cela coûte 1 PP par heure. Le jet de talent sert pour un éventuel conflit entre le Démon et le jet de perception d'une tierce personne qui tenterait de découvrir le subterfuge. Le personnage peut aussi modifier son apparence de (Niveau) points (maximum 6) lors de cette transformation.

3- POUVOIR UTILITAIRE

31- Détection

311- Bien

En utilisant ce pouvoir, le Démon découvre tout ange ou assimilé (Soldat et Serviteurs de Dieu y compris) dans un rayon de (10+(niveau dans ce pouvoir fois 10)) mètres. Cela lui coûte 1 PP par seconde. Le pouvoir donne la position approximative des êtres bénéfiques mais pas leur apparence exacte.

312- Ennemis

En utilisant ce pouvoir, le Démon découvre toute créature vivante qui souhaite, dans un avenir proche, lui causer du tort, dans un rayon de 3x(1+niveau dans ce pouvoir) mètres. Cela lui coûte 1 PP par seconde. Le pouvoir donne la position approximative des ennemis mais pas leur apparence exacte.

313- Invisible

Le Démon peut, en regardant un endroit, déterminer s'il contient des êtres ou objets invisibles, cachés ou utilisant le pouvoir "caméléon". Cela lui coûte 1 PP par (1+niveau dans ce pouvoir) seconde(s).

314- Futur proche

Le Démon peut, en se concentrant activement et en dépensant 3 PP connaître un fait marquant d'un avenir très proche (environ (3+niveau dans ce pouvoir) minutes). Note: Si le Démon, fort de ce présage décide de changer le cours de ses actions, il est bien sûr possible que cet avenir n'existe jamais.

315- Danger (Perception)

Quand un danger potentiel distant de moins de (1+niveau) minutes se présente au le possesseur du pouvoir, le maître de jeu tire secrètement un jet de perception au niveau du pouvoir. Si le pouvoir est réussi, le maître prévient le joueur, sinon rien. (D'où l'expression, un danger sinon rien).

316- Vérité (Volonté)

Le Démon peut, en dépensant 1 PP par minute de conversation savoir si son interlocuteur dit la vérité (plutôt sa vérité). Le jet de pouvoir permet de résoudre un éventuel conflit entre le Démon et son interlocuteur (jet de Volonté).

32- Communication

321- Télépathie

Ce pouvoir permet d'envoyer un message mental de 20 mots maximum à une personne connue (que le Démon a au moins vu une fois) avec une portée de (1+niveau dans ce pouvoir) kilomètres. Chaque message coûte 1 PP.

322- Dialogue mental

Ce pouvoir permet de communiquer mentalement avec une personne connue (que le Démon a au moins vu une fois) avec une portée de (1+niveau dans ce pouvoir) kilomètres. Chaque minute de conversation coûte 1 PP.

323- Lire les pensées (Volonté)

Ce pouvoir permet au Démon de lire les pensées superficielles (ce qu'il pense au moment de la réussite du pouvoir) d'un être vivant se trouvant à moins de 10 mètres. La victime peut résister, comme durant un conflit psychique à ce pouvoir. Une tentative de lecture coûte 3 PP (que le pouvoir soit réussi ou pas).

324- Lire les sentiments (Volonté)

Ce pouvoir permet au Démon de lire les sentiments qui animent un être vivant se trouvant à moins de 20 mètres. La victime peut résister, comme durant un conflit psychique à ce pouvoir. Une tentative de lecture coûte 1 PP (que le pouvoir soit réussi ou pas).

325- Dialogue multiple

Ce pouvoir permet de communiquer mentalement avec une ou plusieurs personnes connues (que le Démon a au moins vu une fois) qui sont toutes situées à moins de (1+niveau dans ce pouvoir) kilomètres. Chaque minute de conversation coûte 2 PP/minute (+1 PP par personne).

326- Cauchemar (Volonté)

Ce pouvoir permet, pour 3 PP, de hanter le sommeil d'une personne connue (que le Démon a au moins vu une fois) qui est située à moins de (1+niveau dans ce pouvoir) kilomètres. La victime peut résister comme dans un conflit psychique. Si le pouvoir réussit, la victime se réveille, en sueur et ne peut se rendormir avant (6+résultat des unités) heures. Elle subit, durant cette durée, un malus de une colonne sur toutes ses actions.

Notez aussi que ce pouvoir permet d'entrer dans le monde du sommeil (cauchemar ou rêve, selon les cas) et que vous trouverez toutes les règles concernant ce monde dans le livret de scénarios.

33- Déplacement

331- Téléportation

Ce pouvoir extrêmement puissant permet de s'auto-transporter instantanément d'un endroit à un autre, à partir du moment où l'utilisateur sait où il se trouve par rapport à l'endroit à atteindre et qu'il a vu cet endroit au moins une fois. La distance maximale franchissable est de (1+niveau) kilomètre(s). L'utilisateur peut emporter jusqu'à (20 x Vo) kg avec lui. Chaque utilisation coûte 5 PP. Attention ! Une reformation dans une matière solide entraîne la mort.

332- Vol

Le Démon peut, en dépensant 1 PP par minute, voler à une vitesse (1+niveau dans ce pouvoir) fois supérieure à celle d'un humain.

333- Bond

Le Démon peut, en dépensant 1 PP faire un bond (en hauteur ou en longueur) de (1+niveau dans ce pouvoir) fois cinq mètres.

334- Vitesse

Le Démon peut, en dépensant 1 PP par minute, courir à une vitesse (3+niveau dans ce pouvoir) fois supérieure à celle d'un humain.

335- Forme gazeuse

Pour 2 PP par minute le Démon peut se transformer en gaz mobile (vitesse (1+niveau dans ce pouvoir) fois supérieure à celle d'un humain) inodore, insipide mais visible (couleur au choix). Durant cette période il ne peut attaquer physiquement et ne peut pas non plus être attaqué physiquement. Les objets qu'il porte au moment de la transformation sont eux aussi transformés en gaz. Voir aussi le pouvoir 263 pour les effets de l'évanouissement de l'utilisateur sur sa survie.

336- Déplacement temporel*

Ce pouvoir permet au Démon, pour 5 PP de revenir une seconde en arrière dans le temps. C'est particulièrement utile en combat, lorsqu'une seconde peut faire toute la différence. Pour le même tarif, il peut aussi avancer d'une seconde dans le temps et disparaître aux yeux de tous (il n'existe plus) jusqu'à la seconde suivante.

I think of people starving
But do you think I care
Let them all die hungry
So I can breathe their air

M.O.D.

34- Talent*

Chaque fois que ce pouvoir est accordé au Démon, il choisit un talent "humain" qu'il acquiert au niveau +3. Son choix est cependant limité par le tirage exact ci-dessous:

- 341- Physique
- 342- Artistique
- 343- Scientifique
- 344- Communication
- 345- Ruse
- 346- Combat

35- Augmentation permanente des caractéristiques*

Chaque fois que ce pouvoir est accordé au Démon, il augmente la caractéristique citée de 1 point mais ne peut pas l'augmenter au dessus de 6.

- 351- Force
- 352- Précision
- 353- Volonté
- 354- Apparence
- 355- Agilité
- 356- Perception

36- Contrôle

Chacun des pouvoirs suivants permet de contrôler un type d'animal particulier (à ce titre, les humains sont séparés des mammifères). L'utilisation du pouvoir coûte 2 PP et permet, après un éventuel jet de résistance (Conflit psychique) de contrôler les actions d'une créature de ce type en vue du Démon pour (1+niveau dans ce talent) minutes. Le contrôle ne peut aller contre le comportement habituel de la créature (pas de suicide donc, à part pour les lemmings...). Le personnage peut discuter avec la (les) créature(s) et voir par ses sens.

- 361- Humains (Volonté)
- 362- Reptiles et batraciens (Volonté)
- 363- Oiseaux (Volonté)
- 364- Insectes et arachnides (Volonté)
- 365- Mammifères et marsupiaux (Volonté)
- 366- Poissons et mollusques (Volonté)

4- OBJET*

Tous les objets suivants ne tiennent pas compte du niveau du pouvoir. Par contre, le Démon peut posséder deux (voir même trois) fois le même type d'objet.

41- Arme

Chacune des armes suivantes est normalement incorporelle et n'apparaît que lorsque le personnage souhaite l'utiliser et dépense 1 PP. Elle disparaît de la même façon et pour le même coût (et aussi à la mort du Démon).

411- Arme de contact maudite

Cette arme (type exact au choix du Démon) possède la capacité d'augmenter sa précision ou sa puissance de trois points et ceci à chaque attaque sans dépenser de PP. Elle ne peut être détruite.

412- Arme à distance maudite

Cette arme (type exact au choix du Démon) possède la capacité d'augmenter sa précision ou sa puissance de trois points et ceci à chaque attaque sans dépenser de PP. Elle n'utilise pas de munitions et ne peut être détruite.

413- Arme de contact intelligente

Cette arme (type exact au choix du Démon) possède la capacité d'augmenter sa précision ou sa puissance de un point et ceci à chaque attaque sans dépenser de PP. Elle ne peut être détruite. Elle est dotée d'une volonté de 3, possède trois pouvoirs (et 6 PP). Elle attaque avec le talent (niveau+2) et la caractéristique (valeur: 4) appropriée.

414- Arme à distance intelligente

Cette arme (type exact au choix du Démon) possède la capacité d'augmenter sa précision ou sa puissance de un point et ceci à chaque attaque sans dépenser de PP. Elle n'utilise pas de munitions et ne peut être détruite. Elle est dotée d'une volonté de 3, possède trois pouvoirs (et 6 PP). Elle attaque avec le talent (niveau+2) et la caractéristique (valeur: 4) appropriée.

415- Arme de contact mobile

Cette arme (type exact au choix du Démon) possède la capacité d'augmenter sa précision ou sa puissance de deux points et ceci à chaque attaque sans dépenser de PP. Elle ne peut être détruite. Elle se déplace, aux ordres du Démon, à la vitesse d'un être humain et combat elle-même avec le talent approprié au niveau+2 (et une caractéristique de 4).

416- Arme à distance mobile

Cette arme (type exact au choix du Démon) possède la capacité d'augmenter sa précision ou sa puissance de deux points et ceci à chaque attaque sans dépenser de PP. Elle ne peut être détruite et ne dépense pas de munitions. Elle se déplace, aux ordres du Démon, à la vitesse d'un être humain et combat elle-même avec le talent approprié au niveau+2 (et une caractéristique de 4).

42- Objet magique

Chacun de ses objets sont physiques, accordent au porteur deux pouvoirs tiré 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.

- 421- Croix ou autre symbole béni perverti.
- 422- Sceptre ou autre signe de royauté.
- 423- Crâne ou autre partie d'un mort.
- 424- Pierre précieuse montée en bague ou autre bijoux.
- 425- Dague de sacrifice ou autre arme de petite taille.
- 426- N'importe quoi de baroque ou autres truc bizarre.

43- Locaux

Chacun de ces locaux sont officiellement l'entière propriété du Démon et il peut être sûr de ne jamais y être dérangé par des humains normaux. Parce que pour les Anges... On ne sait jamais.

431- Morgue

Ne me dites pas que vous n'avez pas vu "Reanimator" ? Dans le cas contraire, jetez vous chez votre vidéothéquaire favori. Et si, comble de malheur, vous n'avez pas de magnétoscope, imaginez donc un hôpital où il n'y aurait que des morts et des employés encore plus ironiques et blasés que dans les hôpitaux.

432- Cimetière

Ce type de local est abandonné depuis longtemps. La plupart des corps ont été pillés ou déplacés. Il reste environ 2D6 corps humains (pas plus de deux corps ne permettent de créer un zombi, les autres peuvent servir à créer des squelettes). Vous pourrez aussi y trouver des adolescents en mal de frissons (qui, pour une fois, risquent d'être servis).

433- Immeuble

Ce local est situé dans une ville importante et comporte environ 30 logements (dont les neuf-dixièmes sont occupés).

434- Hôpital

Pour être plus précis, ce type de local correspond plutôt à une clinique privée avec des patients sélectionnés selon certains critères précis (surtout le contenu de leur porte-monnaie). Peut aussi (au choix du joueur) être considéré comme un asile.

435- Laboratoire

Ce type de local regroupe tous les laboratoires scientifiques, quels que soient les travaux qui s'y déroulent (et croyez moi, avec un Démon comme propriétaire, les travaux vont rapidement dégénérer). La seule chose importante est le nombre d'employés (20 personnes) et le type de matériel (au choix).

436- Eglise

Ce local est... Oui ! Désaffecté ! Heureusement. Les églises sont souvent utilisées par les Démons pour pervertir les objets pieux qui s'y trouvent et y pratiquer des messes noires (qui permettent, entre autres, à abuser de la crédulité de certains teenagers en quête de frissons).

44- Planque

Ce type de lieu est plus discret que les locaux ci-dessus mais n'appartiennent pas au Démon. Il peut tout de même s'y livrer plus facilement à des actes que la morale et la loi réprouvent.

441- Caveau

Ce petit édifice (que l'on trouve normalement dans un cimetière mais qui peut aussi exister dans un château ou dans une riche propriété) est utilisé par le Démon pour trouver refuge et se faire oublier pendant un petit moment. Il peut aussi servir à loger des mort-vivants ou familiers particulièrement agités.

442- Catacombes

Ce réseau de galeries sous la capitale française existe aussi dans de nombreuses grandes villes mondiales. Le maître de jeu devra tout de même contrôler la présence de catacombes "douteuses" dans certaines villes (en particulier en Afrique ou en Amérique du Sud).

443- Egouts

A la différence des catacombes, les égouts occupent la plupart des sous-sols de toutes les grandes villes mondiales. Ses seuls défauts sont l'humidité des lieux et leur saleté (qui peut ne pas déplaire à tout le monde).

444- Métro

Encore un manque de culture cinématographique ? Là, je ne peut pas vraiment vous expliquer, allez voir Subway. Notez cependant que les Démons seront, normalement, les seuls utilisateurs de ces locaux très spéciaux. Notez bien, pour la petite histoire, que tous les lieux du film existent réellement dans le réseau métropolitain parisien mais ne sont pas tous situés sous la station "Les Halles" comme le film veut le laisser entendre.

445- Squatt

Pour ajouter un peu de véracité au squatt de votre personnage, choisissez un arrondissement (pour Paris) ou une ville (Pour les autres) susceptibles d'abriter des bâtiments désaffectés. A la différence du Métro, le Démon devra partager son squatt avec des clochards, des loubards et autres dealers.



446- Hangar

J'entend par là, un squatt dans une usine désaffectée. Ce genre de local est moins facile à défendre qu'un squatt conventionnel, mais peut être utilisé pour des manifestations de grande envergure (concerts, entraînement para-militaire, entretien de véhicules).

45- Signe extérieur de richesse

Les "gros objets" ci-dessous sont des biens physiques qui doivent servir au Démon pour s'affirmer dans les milieux importants du monde des humains. L'argent et le plaisir qu'apportent ces objets est aussi très pratique pour embrigader des êtres humains particulièrement cupides ou aimant la futilité.

451- Yacht

Ce type de véhicule sert à se déplacer sur l'eau (bof!) et attirer les starlettes (c'est déjà plus intéressant). A part ça, circulez, y'a rien à voir.

452- Chevaux de course

Non, ça ne se mange pas ! Mais cela ne sert pas à grand chose de toute façon.

453- Voitures de course

Même remarques que ci-dessus, à ceci près que vous aurez tout de même du mal à les manger.

454- Jet privé

Ce type de véhicule est très "classsss" (c'est le but de tous ces objets) et aussi très utile pour se déplacer rapidement d'un pays à un autre.

455- Ile déserte

Tous les ennemis jurés de James Bond en possèdent une, alors pourquoi pas vous ? Elle peut servir de lieu de vacances mais fait aussi office de base secrète pour des attaques de grande envergure. Son principal défaut est son éloignement de tout ce qui peut intéresser un Démon (à commencer par des êtres humains).

456- Résidence secondaire

Pour cet objet, voyez grand, pas question de se contenter d'une villa à Avoriaz ou à Nice. Changez de pays, et prenez ce qui peut se faire de mieux dans le genre (renseignez vous sur le lieu de villégiature de votre vedette préférée pour vous donner une idée).

46- Etablissement

Ces établissements permettent de gagner de l'argent et de s'affirmer dans le monde des humains. Ils peuvent aussi servir de terrain de chasse ou d'essai pour certains Démons particulièrement méchants.

461- Restaurant

Ce type d'établissement ne rapporte pas vraiment beaucoup d'argent mais sert surtout à recevoir convenablement toutes sortes de personnes qui ne supporteraient pas un traitement inférieur. Le restaurant sera l'un des meilleurs du monde et sera placé dans un endroit chic (Exemple: sur les Champs Elysées à Paris).

462- Hôtel

Mêmes remarques que ci-dessus. Peut aussi servir pour toutes sortes de rencontres (hôtel de passe) et même organiser des jeux clandestins.

463- Industrie

Ce type d'établissement demande, plus que tous autres, à être précisé. Son utilisation est aussi variée que son type exact. citons par exemple: Usine de voitures, d'avions, d'armes ou de produits chimiques.

464- Boite de nuit

Mêmes remarques que pour le 461, à ceci près que l'on utilise souvent les boîtes de nuit pour écouler toutes sortes de plaisirs (artificiels ou non).

465- Casino

Ce type d'établissement est très important puisqu'il permet de "blanchir" l'argent de crimes divers. Un comparse joue de grosses sommes, les perd et donne donc tout ses gains au casino. Son propriétaire gagne donc l'argent qu'il s'est procuré de façons moins avouables.

466- Boutique de luxe

Ce terme regroupe toutes sortes d'établissements, comme bijoutier, haute-couture ou même traiteur.

5- SERVITEUR*

Tous les êtres vivants (ou mort-vivants) suivants ne tiennent pas compte du niveau du pouvoir. Par contre, le Démon peut posséder deux (voir même trois) fois le même type de serviteur.

51- Mort-vivants

Noir chant impérial

Des trompes sonnent au sein du rouge désastre,
Des crânes blancs jonchent le sol pétrifié,
Et nous qui servons le Maître Noir
Hurlons aux portes d'airains de Dieu.

Des temples oscillent et des chanteurs vacillent,
Des lumières s'éteignent dans l'obscurité qui accourt
Tuez le prêtre sur cet autel noirci,
Eventrez les femmes enceintes pour prendre leurs bébés!

Noir sera la nuit qui se referme sur eux,
Ils glorifient le Bien et la Lumière,
Et noires les ailes qui vont les confondre,
Fracassant leur crâne en une mortelle épouvante.

Loué soit le Prince qui règne pour toujours
Redoutable et sinistre sur son trône de ténèbres,
Où gémissent les cyprès près de la sombre rivière
Levez vos gobelets et buvez en son honneur!

Des vierges gémissent et un nouveau né pleure
Cloué comme une mouche sur une lance sanglante,
Blanches sur les crânes luisent les étoiles,
Tandis que nous emporte cette danse de Démons.

Des trompes retentissent et des étoiles volent en éclats!
Brissez l'autel, occidez la lumière!
Depuis les enfers déchaînés jusqu'aux cieux déchus
Cette nuit nous sommes les rois du monde!

Robert Howard

Le démon reçoit des mort-vivants qui peuvent lui servir de force de frappe ou de diversion lors de scénarios mettant en jeu de nombreux ennemis. En temps de paix, il faut cependant leur trouver une cachette.... Et de la nourriture.

511- Zombis (2D6)

Ces créatures ont les caractéristiques suivantes: FO3 AG1 AP2 VO1 PE1 PR1. Ils combattent au poings munis de griffes (Puissance: +2) avec un talent "corps à corps+2".

512- Zombis (5D6)

Ces créatures ont les caractéristiques suivantes: FO2 AG1 AP1 VO1 PE1 PR1. Ils combattent au poings munis de griffes (Puissance: +1) avec un talent "corps à corps+1".

513- Squelettes (1D6)

Ces créatures ont les caractéristiques suivantes: FO2 AG3 AP2 VO1 PE1 PR2. Ils combattent avec une arme de contact au choix et avec le talent approprié au niveau +2.

514- Squelettes (2D6)

Ces créatures ont les caractéristiques suivantes: FO1 AG2 AP2 VO1 PE1 PR2. Ils combattent avec une arme de contact au choix et avec le talent approprié au niveau +1.

515- Goules (D6)

Ces créatures ont les caractéristiques suivantes: F2 AG3 AP2 VO1 PE2 PR2. Ils combattent aux poings munis de griffes (Puissance: +1) avec un talent "corps à corps+2". Ils possèdent, de plus, 3 talents au choix au niveau 0 (type "Ruse" conseillé).

516- Goules (2D6)

Ces créatures ont les caractéristiques suivantes: FO1 AG2 AP2 VO1 PE2 PR1. Ils combattent aux poings munis de griffes (Puissance: +1) avec un talent "corps à corps+1". Ils possèdent, de plus, 3 talents au choix au niveau 0 (type "Ruse" conseillé).

52- Mort-vivant intelligent

Le démon reçoit des mort-vivants qui peuvent lui servir de force de frappe ou de diversion lors de scénarios mettant en jeu de nombreux ennemis. En temps de paix, il se cachent et se nourrissent eux même avec une intelligence raisonnable.

521- Vampire

Le vampire est une créature mort-vivant de grande classe. Il combat rarement mais possède tout de même de nombreux pouvoirs: 111 (dents), 131 (charme) et 263 (forme gazeuse). Ses caractéristiques sont variées et doivent être déterminées comme indiqué plus haut. De part sa nature exceptionnelle il peut posséder plus des 3 pouvoirs normalement accordés aux mort-vivants et peut même atteindre le rang de Démon.

522- Momie

Ce monstre "exotique" a la particularité d'être couvert de bandelettes et de posséder le pouvoir 162 (maladie). Tout le reste doit être déterminé par le maître de jeu.

523- Fantôme

Ce monstre non-corporel possède toujours les deux pouvoirs suivants: 153 (vieillesse) et 326 (cauchemar). Tout le reste doit être déterminé aléatoirement. Il possède le plus souvent une volonté très haute et de nombreux pouvoirs psychiques.

524- Esprit frappeur

Cette forme invisible et non-corporelle utilise souvent les pouvoirs 261 (invisibilité) pour se défendre et 125 (télékinésie) pour attaquer. Tout le reste devra être déterminé aléatoirement.

525- Pseudo-Démon

Cette créature mort-vivante se prend pour un Démon et possède des pouvoirs qui ne sont pas sans rappeler ceux de ses maîtres. Ses caractéristiques, talents et pouvoirs devront être déterminés par le maître de jeux.

526- Animal mort-vivant

L'animal mort-vivant est à mi-chemin entre le familier et le Mort-vivant. Il peut d'ailleurs, si son maître est content de lui, atteindre le rang de Familier. Ses caractéristiques, talents et pouvoirs devront être déterminés par le maître de jeux. Il est surtout utilisé comme moyen de déplacement et devra donc posséder des pouvoirs et talents qui s'y rapportent.

53- Familier (animal)

Le familier devra être créé par le maître de jeu et aura une des apparences suivantes:

- 531- Rat ou autre petite mammifère omnivore.
- 532- Chat ou autre petit mammifère carnassier.
- 533- Serpent ou autre reptile.
- 534- Araignée ou insecte.
- 535- Corbeau ou autre oiseau.
- 536- Gecko ou autre animal que vous n'aimez pas.

54- Familier (être humain)

En moi ne brûle aucune goutte d'amour humain,
Ni la moindre compassion pour mon prochain,
En vérité je dois posséder l'humanité
Qu'un couteau sur une gorge peut mesurer

Robert Howard

Le familier devra être créé par le maître de jeu et aura une des apparences suivantes. Ces talents et pouvoirs devront être choisis en prenant en compte les besoins du Démon et l'apparence du serviteur.

541- Serviteur classe (Majordome)

Ce type de serviteur Démoniaque ne s'étonne de rien, présente bien et ne s'occupe pas du tout de ce qui se passe autour de lui. C'est ce type de serviteur qui vous apportera une tasse de thé ou un remontant en plein combat ou qui ramassera sans rechigner les morceaux de cadavres issus d'une expérience scientifique ratée.

542- Trasher

Ce type de serviteur prend la forme d'un teenager chevelu et recouvert d'une véritable armure de badges et de morceaux de ferrailles divers. Son mot d'ordre "Dive or Die" l'oblige, lors des concerts de Trash-Core dont il raffole, à se jeter sur ses congénères le plus violemment possible (de la scène par exemple). Il est d'un naturel joueur et suicidaire qui font de lui un parfait allié lors d'un combat.

543- Grosse brute

Garde du corps silencieux et imposant, la grosse brute est toujours là quand il le faut. Pas vraiment plus intelligent que le trasher, il est cependant bien plus fort et n'hésite pas à utiliser des armes à feu.

544- Punk

Pas vraiment plus net que les trashers, ils sont toutefois moins violents et plus rusés. Un Démon particulièrement intelligent l'utilisera comme espion dans toutes les grandes villes mondiales ou il passera la plupart du temps inaperçu.

545- Tueur psychopathe

Ce type de personnage peut avoir n'importe quel apparence (et c'est ça l'intérêt) et sera utilisé pour tuer des êtres humains indésirables. Sa violence et son intelligence permettra peut être éventuellement de tuer un Ange mais c'est beaucoup plus dur.

546- Call-girl

Sous ce nom se cache n'importe quelle personne qui donne du plaisir en échange d'argent. Ceci inclut, bien sûr les gigolos et autres prostitués "mâles". Un serviteur de ce type sera utilisé, la plupart du temps comme espion et très rarement dans un but offensif.

55- Familier (Divers)

Le familier devra être créé par le maître de jeu et aura une des apparences suivantes. Ces talents et pouvoirs devront être choisis en prenant en compte les besoins du Démon et l'apparence du serviteur.

551- Poupée

La poupée, surtout si elle est habillée de curieuse façon, peut passer pour une vraie créature de cauchemar. Souvenez-vous, à ce titre, de la BD de Bob Morane "Les poupées de l'ombre jaune" et du film "Dolls".

552- Bébé

Le bébé, possédé par l'esprit du serviteur, devra tuer ses parents pour plus de sécurité ou disparaître, un beau jour (pas pour tout le monde), pour se joindre au Démon qu'il doit servir.

553- Diablotin

Le serviteur prend corps dans un petit bonhomme construit pour l'occasion par le Démon (ou un de ses serviteurs). Cette enveloppe corporelle ressemblera un peu à un jouet mais mettra rapidement mal à l'aise n'importe quel être humain normal qui aura tout loisir de l'observer.

554- Véhicule

Le serviteur prend possession d'une voiture possédée par le Démon. A l'instar de "Kitt" la célèbre voiture télévisuelle, elle pourra parler et agir indépendamment de tout conducteur. Option: Remplacez simplement "Kitt" par "K-2000". Un peu plus discret mais pas moins ridicule.

555- Maison

Un lieu de villégiature du Démon est "possédé" par l'esprit d'un familier. C'est de là que viennent la plupart des histoires de maisons hantées.

556- Jouet

Toute liberté est laissée au maître de jeu pour faire prendre au serviteur, dans ce cas, n'importe quelle apparence ridicule ou horripilante (Kiki, Alien à disséquer, Real Ghostbusters, Goldorak, balle rebondissante ou bien encore slime fluo).

56- Relations

On entend par relations un ou plusieurs Personnages que le Démon connaît bien et avec lequel il a des intérêts communs. Ils aideront de leur mieux le personnage si cela ne nuit pas à leurs propres affaires. Les personnages humains connaissent la nature Démoniaque du personnage mais n'en feront part à aucun autre humain (à moins de pressions, chantage ou torture). On peut estimer qu'ils interviendront 50% du temps lorsque le personnage en fera la demande, mais rarement plus d'une fois par semaine.

561- Démon

Le Démon est un ami d'un autre Démon de même rang. Il lui viendra en aide si le besoin s'en fait sentir.

562- Prince-Démon

Le Démon est un ami particulier d'un Prince-Démon mais pas de son supérieur direct. Cela pourra éventuellement causer des problèmes de jalousies entre Prince-Démons (et ça se termine souvent en baston générale).

563- Politicien

Le Démon a, un jour, aidé un politicien débutant à s'élever vers les cimes du pouvoir. Il en résulte une amitié durable et volontaire.

564- Mafiosi

Le Démon a, un jour, aidé un mafiosi débutant à éliminer un de ses adversaires. Il en résulte une amitié durable et sans arrières pensées.

565- Avocat

Le Démon a aidé un jeune étudiant qui est devenu, par la suite, un avocat international important. Il est toujours prêt à aider le Démon en cas de problèmes juridiques.

566- Hacker

En lui faisant comprendre que la Coke était meilleur que le Coke, le Démon a pris contrôle de ce jeune homme avide de "breakages" divers. Il est toujours prêt, moyennant quelques récompenses diverses (drogue, entre autres...), à trouver toutes sortes de renseignements télématiques et informatiques.

6- LIMITATION*

Voici toutes sortes de pouvoirs qui n'en sont pas vraiment. Ils comptent toujours comme un jet sur la table des pouvoirs mais ne sont que rarement utiles. Dans tous les cas, le niveau n'a aucune importance.

61- Défaut physique naturel

611- Etat cadavérique

Le Démon a l'apparence (mais pas l'odeur) d'un mort d'une semaine. Il est blanc, avec des cernes noires sous les yeux et les veines bien visibles sous la peau. On peut aussi imaginer une autre apparence encore plus laide (noyé ou brûlé). Apparence=1.

612- Membre coupé

Le Démon a un membre coupé (bras, main, jambe, pied ou autre).

613- Cicatrice

Le Démon possède une grande cicatrice qui lui barre le visage ou une autre partie visible de son corps. Apparence moins 1 (Minimum 1).

614- Dandy

Le Démon s'habille de façon très "chébran" et affectionne tout ce qui se fait de mieux dans le genre.

615- Ancienne mode

Le Démon s'habille de façon très "chébran" et affectionne tout ce qui se fait de mieux dans le genre. La différence avec la limitation ci-dessus est qu'il suit la mode avec environ 100 ans de retard.

616- Tic

Le Démon possède un tic très visible et particulièrement dégoûtant (il crache partout, se mouche sur sa manche ou bave abondamment). Apparence moins 1 (Minimum 1).

62- Défaut physique surnaturel

621- Odeur suspecte

Du Démon émane une odeur étrange. Exemple: Souffre, cadavre ou bien encore terre meuble.

622- Couleur de la peau

La peau change de couleur (n'hésitez pas à donner une couleur bien étrange: Bleu, vert, rouge ou argent).

623- Cornes

Le Démon possède de petites cornes qui ne lui servent normalement à rien mais qui sont particulièrement difficiles à cacher.

624- Couleur des yeux

La couleur (or, argent, rouge, vert fluo) peut être modifiée ou une anomalie visible peut apparaître: Yeux de couleurs différentes, pas de pupille, pas d'iris etc....

625- Ailes

Le Démon possède des ailes (type chauve-souris) qui ne lui servent normalement à rien mais qui sont particulièrement difficiles à cacher.

626- Queue

Le Démon possède une queue (apparence au choix) qui ne lui sert normalement à rien mais qui est particulièrement difficile à cacher.

63- Folie

631- Paranoïa

Le Démon croit voir des envoyés de Dieu partout, même parmi ses amis. Il est obsédé par la sécurité et se met souvent en colère contre "ceux qui lui en veulent".

632- Pyromane

Le Démon cherche à brûler le plus de choses possible (que ce soit une forêt, un bâtiment ou un être vivant).

633- Mégalomanie

Le Démon se croit supérieur à tous les Démons de son rang et agit comme s'il possédait un rang de plus. (Un familier, par exemple, se prend pour un Démon).

634- Monomaniaque

Le Démon est obsédé par un seul but qu'il tente de réaliser à tout prix. Une fois son but atteint, il en trouve un autre après 1D6 semaines de morosité.

635- Tueur psychopathe

Le Démon doit tuer un être humain de façon cruelle au moins une fois par semaine. S'il ne suit pas ce quota, il est particulièrement agressif et peut même attaquer ses amis.

636- Kleptomanie

Le Démon ne peut s'empêcher de chaparder de petits objets dès qu'il en a l'occasion et ceci même si les chances de se faire prendre sont grandes.

64- Phobie

Le Démon a une peur panique d'un type d'objet ou de créatures. Il les évite à tout prix et est toujours gêné par leur présence (une colonne de malus sur tout jet sur la table UM).

641- Croix

Le Démon prend peur dès qu'il voit une croix (tenue comme un symbole religieux, pas à l'oreille de Madonna) ou d'un autre symbole béni ou considéré comme tel.

642- Enfants

Le Démon est dérangé et a même peur de la présence d'un enfant humain (en dessous de 7 ans).



643- Armes à feu

Le Démon a peur des Armes à feu et des autres armes à distance technologiques (cela va du Derringer à la M-60 en passant par le canon de 88).

644- Lumière

Le Démon croit que la lumière du jour (et le soleil) lui cause des dommages. Il se couvrira le visage le plus souvent et portera en permanence des lunettes noires.

645- Grands espaces

Le Démon se sent mal dès qu'il n'a pas un toit au dessus de la tête. Il sera mal à l'aise dans toutes autres situations.

646- Technologie

La technologie est la seule chose qui peut enrayer la progression de Satan croit le Démon. C'est faux, bien sûr, mais il ne le sait pas. La seule présence d'une voiture, d'un feu rouge ou d'un distributeur de boissons lui fait croire que sa fin est proche.

65- Besoin

651- Sang

Le Démon devra boire ou sucer un litre de sang humain. Le Démon perd 1 PP par jour durant lequel il n'aura pas respecté cette obligation.

652- Acte sexuel

Le Démon devra faire l'Amour avec un être humain. Le Démon perd 1 PP par jour durant lequel il n'aura pas respecté cette obligation.

653- Douleur

Il devra assister à la souffrance d'un humain pendant au moins cinq minutes. Le Démon perd 1 PP par jour durant lequel il n'aura pas respecté cette obligation.

654- Violence

Le Démon devra participer à un combat entraînant la mort d'une personne. Le Démon perd 1 PP par jour durant lequel il n'aura pas respecté cette obligation.

655- Jeunesse

Le Démon devra pervertir ou tuer un être humain âgé d'au maximum 12 ans. Le Démon perd 1 PP par jour durant lequel il n'aura pas respecté cette obligation.

656- Perversion

Le Démon devra inciter un être humain à agir contre son intérêt ou contre la loi (avec n'importe quel défaut: Jeux, sexe, violence, vol etc...). Le Démon perd 1 PP par jour durant lequel il n'aura pas respecté cette obligation.

66- Bonté

La bonté est le défaut le plus grave pour un Démon. Le seul que Satan lui-même peut lui reprocher. Un Démon ne pourra jamais atteindre un rang supérieur tant qu'il possèdera une de ces limitations, et dès que ses supérieurs en seront avisés.

661- Loyauté

Le Démon est loyal et ne peut agir trahissement envers des ennemis de son rang.

662- Gentillesse

Le Démon a du mal à faire souffrir les êtres humains et tentera le plus possible de les tuer sans douleur.

663- Pitié

Le Démon doit épargner un adversaire qui s'est bien battu et qui se rend.

664- Timidité

Le Démon a du mal à s'exprimer en public et ne hausse jamais le ton.

665- Naïveté

Le Démon est prêt à avaler n'importe quelle bêtise (il faut tout de même que ces balivernes viennent d'un Personnage qui ait une certaine facilité à s'exprimer) sauf si sa vie est mise en jeu.

666- Le chiffre de la bête

Bonne nouvelle ! Satan lui-même vous fait une blague et vous offre un pouvoir au choix au lieu de vous punir. Vous avez de la chance....

Au cas où le joueur qui obtient 666 est débutant et ne connaît pas les pouvoirs des Démon, le maître de jeu peut lui "offrir" un des pouvoirs de sa table privilégiée directement au niveau +1. Si le joueur n'est pas débutant et qu'il n'arrive pas à se décider, le maître de jeu pourra lui en tirer un au sort.

LA CONFRONTATION

Quand sonne le tocsin sur leur bonheur précaire
Contre les étrangers tous plus ou moins barbares
Ils sortent de leur trou pour mourir à la guerre
Les imbéciles heureux qui sont nés quelque part

Malphas, Prince-Démon de la discorde (G. Brassens)

Lorsque deux personnages se rencontrent et qu'ils n'ont pas les mêmes intentions, il peut en résulter un conflit. Quand ces deux personnages sont un Ange et un Démon, il est même sûr que tout va se terminer par l'élimination (même provisoire) de l'une des deux parties.

Le déplacement

Un être humain (ou assimilé, c'est à dire: Ange, Démons, Mort-vivants humanoïdes etc...) peut bouger de 6+(sa Force) mètres par seconde et ce, avant une éventuelle attaque. En cas de poursuite, on utilise le talent de course des personnages pour résoudre la situation (le résultat des unités du vainqueur donne le nombre de mètres gagnés).

Le combat physique

Les hommes de guerre se préparent au combat
En ce jour de Noir Sabbat
Des hommes de fer, des hommes d'acier
Les vivants ils vont tuer
Surgissants des cryptes de la mort
Ils viennent pour tuer encore et encore
Serviteurs du maître des ténèbres
Ils sont la légion de l'enfer
Les fils sauvages du maître ténébreux
Lèvent leurs armes vers les cieux
Ce sont les légions de Satan
Les guerriers immortels

Charu de guerre de Bifrons, Prince-Démon des morts

Le combat physique est le plus simple, le plus direct et aussi la plus sale des formes de conflit. Il a le désavantage de ne pas être discret et l'avantage d'être expéditif. C'est la forme de combat préférée des êtres simples (humains, mort-vivants et certains Démons).

Les armes

Les créatures qui ne possèdent pas de pouvoirs suffisants pour combattre efficacement doivent faire confiance à des artifices technologiques qu'ils appellent "armes". Chaque arme est définie par 4 caractéristiques: Sa puissance (les dommages qu'elle occasionne), sa précision, sa portée (pour les armes à distance) et le talent que l'on doit posséder pour l'utiliser efficacement. Le maître de jeu peut créer les armes dont il estime avoir besoin et qui ne sont normalement pas prévues.

Arme de contact	Puissance	Précision	Talent	Note(s)
Coup de poing	-3	-	Corps à corps	a
Coup de pied	-2	-1	Corps à corps	a
Coup de boule	Spécial	-1	Corps à corps	b
Cran d'arrêt	-1	-	Arme de contact	
Matraque	Spécial	-	Arme de contact	c
Poignard	+0	-	Arme de contact	
Hachette	+1	-1	Arme de contact	
Epée courte	+1	-	Arme de contact	
Epée longue	+2	-	Arme de contact	
Hache de bataille	+2	-	Arme de contact lourde	
Hallebarde	+2	-1	Arme de contact lourde	
Masse à deux mains	+3	-2	Arme de contact lourde	
Epée à deux mains	+3	-1	Arme de contact lourde	

Puissance: Ajustement au dé des unités du jet de toucher lors de la détermination des dommages.

Précision: Ajustement (en nombre de colonnes) lors du jet de toucher.

a: Un niveau de Corps à corps supérieur ou égal à +2 rajoute un point de dommage et une partie du corps protégée (bottes ferrées, poing américain) rajoute aussi un point de dommage.

b: 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 le tiers de cette valeur en points de dommages (Exemple: Résultat des dommages: 7. 7 tours sonnés, 2 points de dommages).

Si la tête est protégée (avec un casque), la puissance est de +2. Sinon, elle est de 0.

c: Même procédure que ci-dessus. La puissance est de +1.

Arme à distance	Puissance	Précision	Portée	Coups	Talent	Note(s)
Revolver cal.22	+0	-	10	6	Arme de poing	
Revolver cal.44	+1	-	15	6	Arme de poing	
Canon scié	+3	-1	3	2	Arme de poing	a
Uzi	+1(+3)	-	35	30(5)	Arme de poing	b
Fusil à pompe	+2	-	25	10	Arme d'épaule	
Carabine	+1	+1	100	10	Arme d'épaule	
M-16	+2(+4)	-	80	30(5)	Arme d'épaule	c
M-60	(+6)	-	200	-(20)	Mitrailleuse	d
Lance-grenade	Spécial	-1	20	1	Lance-grenade	e
Lance-flammes	+6	-1	10	5	Lance-flammes	f
Grenade	+5	-2	4	-	Lancer	g
Cocktail molotov	+2	-2	4	-	Lancer	h
Dague de lancer	-1	-1	2	-	Lancer	
Shuriken	-2	-1	2	-	Lancer	
Hachette	+0	-	2	-	Lancer	

Puissance: Ajustement au dé des unités du jet de toucher lors de la détermination des dommages. Les dommages d'une rafale sont donnés entre parenthèse.

Précision: Ajustement (en nombre de colonnes) lors du jet de toucher.

Portée: Distance en mètres à laquelle le bonus de précision est valable tel quel. La portée maximum est cette valeur fois cinq.

Coups: Nombre de tire possibles avec un chargeur plein. Le nombre de rafales est indiqué entre parenthèse.

a: Cette arme peut toucher jusqu'à trois cibles proches l'une de l'autre avec une puissance de +1 pour chacune.

b: En rafale, cette arme peut toucher jusqu'à cinq cibles proches l'une de l'autre avec une puissance de +1 pour chacune.

c: En rafale, cette arme peut toucher jusqu'à cinq cibles proches l'une de l'autre avec une puissance de +2 pour chacune.

d: En rafale, cette arme peut toucher jusqu'à huit cibles proches l'une de l'autre avec une puissance de +1 pour chacune, ou quatre cibles

avec une puissance de +2.

e: Cette arme sert à lancer une grenade à une distance plus grande et en utilisant un autre talent (Lance-grenade).

f: Cette arme peut toucher jusqu'à cinq cibles proches l'un de l'autre avec une puissance de +6 pour chacune.

g: Attaque toutes les cibles dans un rayon de 5 mètres avec une puissance de +5.

h: Attaque toutes les cibles dans un rayon de 1 mètres avec une puissance de +2.

Les protections

Même remarques que pour les armes. Seuls les êtres sans défenses naturelles doivent s'équiper d'armures et de protections pour se défendre. En voici une liste non-exhaustive.

Nom	Protection	Ajustement	Note(s)
Cuir	1	-	
Cotte de maille	3	-1	
Kevlar	2	-1	a
Acier	6	-3	

Protection: Ajustement aux unités du jet de toucher d'un adversaire qui souhaiterait blesser le porteur de l'armure.

Ajustement: Nombre de colonnes de malus accordés par ce type d'armure sur le porteur (Seulement pour les talents nécessitant une certaine agilité).

a: Protège de 4 contre les armes à feu.

Le combat

Le combat physique lui-même se déroule avec une série de tours dont la durée est de une seconde et qui comprend toujours les points suivants:

1- Chaque personnage peut utiliser un de ses pouvoirs psychique (par ordre décroissant de volonté).

2- Les personnages agissent par ordre d'agilité décroissante. Ceux ayant la même agilité agissent simultanément.

3- Celui qui agit peut tout d'abord se déplacer, puis agir (une action ou une attaque).

4- Un éventuel jet de toucher est résolu si le personnage souhaite blesser un de ses adversaires.

5- Les effets des dommages prennent effet immédiatement.

Résolution d'une attaque

Une attaque est résolue comme un conflit avec, comme défense, l'utilisation d'un talent du défenseur selon l'attaque qu'il subit. A noter qu'on peut tenter un jet de défense pour chaque attaque que l'on voit venir.

Dans tous les cas, le défenseur doit voir venir l'attaque. Dans le cas contraire il ne peut agir pour se défendre. Si une arme, et le talent d'arme approprié est utilisé pour se défendre, on utilise le modificateur de précision (la parade est plus difficile avec une arme mal équilibrée). On ajoute aussi aux unités la puissance de l'arme utilisée (car une arme plus puissante, si elle pare, arrête plus de dommages).

Les dommages reçus par la cible sont calculés en suivant le barème ci-dessous. Vous n'aurez plus ensuite qu'à consulter la partie "Effets des blessures" pour connaître le résultat de ces dommages sur l'infortunée victime.

Unités du D666 d'attaque (si l'attaque est réussie, sinon, pas de dommages)

- Unités du D666 de défense (si la défense est réussie, sinon pas d'ajustement)

+ La puissance de l'arme (ou de l'attaque).

- La protection accordée par l'armure.

Lors d'une attaque au corps à corps ou avec une arme de contact, et si l'attaquant possède une force surhumaine (4 ou plus) il peut majorer ses dégâts de (Force-3) points. C'est à dire +1 pour une force de 4, +2 pour 5 et +3 pour 6. Ce modificateur ne sert qu'en attaque pour déterminer les dommages, jamais lors d'une parade.

Talent ou pouvoir	Défense
Arme à distance	Esquive
Corps à corps	Corps à corps, Arme de contact, Arme de contact lourde, Esquive
Arme de contact	Arme de contact, Arme de contact lourde, Esquive
Arme de contact lourde	Arme de contact lourde, Esquive
Pouvoir de contact	Corps à corps, Arme de contact, Arme de contact lourde, Esquive
Pouvoir à distance	Esquive

Modificateurs au jet d'attaque

Les modificateurs principaux aux jets d'attaques ont été rassemblés sur la table ci-dessous pour aider le maître de jeu dans son rôle d'arbitre lors d'un conflit armé entre deux factions. Les modificateurs sont, bien sûr, des décalages sur la table UM pour le jet d'attaque.

Événement	Type d'attaque		Note(s)
	Au contact	A distance	
Cible surprise	+1	-	Pas d'esquive
Cible de dos	+1	-	Pas d'esquive
Cible mobile	-	-1	
Attaquant mobile	-1	-1	
Portée	-	+1	
Portée à Portée x2	-	-	
Portée x2 à Portée x5	-	-1	
Viser (un tour)	+1	+1	
Viser (Deux tours)	-	+2	
Viser (Trois tours et plus)	-	+3	
Nuit	-1	-2	
Voiture	+1	+2	
Attaquant plus bas	-1	-	
Attaquant plus haut	+1	-	

Le combat psychique

Le combat psychique utilise le même système de base que le combat physique mais est différent sur plusieurs points. Seuls les êtres ayant des pouvoirs peuvent attaquer psychiquement (par contre, tous peuvent se défendre). On peut attaquer une fois par seconde, avant les attaques physiques et par ordre décroissant de volonté (les ex-aequo sont départagés par un jet de D66).

Les pouvoirs offensifs

Un pouvoir psychique est utilisé comme un pouvoir conventionnel en utilisant le niveau du talent et la caractéristique de volonté (ou d'apparence, selon les cas).

Défense

Si l'adversaire veut se défendre, et il le voudra sûrement, il a le droit à un jet de volonté au niveau 0. Le résultat des unités sert à résoudre un éventuel conflit avec le pouvoir offensif. On peut se défendre une fois pour chaque attaque psychique. Note: Certains pouvoirs permettent de se défendre avec la Force.

Exemple: Attaque de charme réussie. Résultat des unités: 4. Défense réussie. Résultat des unités: 2. La victime est charmée pour deux heures.

Effet des blessures

Y a-t-il des observations scientifiques qui permettent de douter de la disparition totale de l'individu lorsqu'il est mort ?

Le Dantec

Sur les humains

Chaque point de dommage réduit la force du personnage de un point. Arrivé à 0, l'humain est évanoui pour D6 minutes, à -1 il est dans le coma pour D6 jours et à -2 il est mort. Il récupère ces points à raison d'un par semaine de repos total. Un personnage blessé reçoit un malus de x colonnes sur toutes ses actions (x est égal au nombre de points de dommages qu'il a reçus et qui ne sont pas encore guéris). Tout jet sur la table UM utilisant la force prend en compte sa valeur d'origine.

Sur les mort-vivants

Chaque point de dommage réduit la force de la créature de un point. Arrivé à -2 il est mort. Il récupère ces points à raison d'un par semaine. Un mort-vivant blessé ne reçoit aucun malus à causes de blessures (Ils ne ressentent pas la douleur). Tout jet sur la table UM utilisant la force prend en compte sa valeur d'origine.



Sur les familiers

Chaque deux points de dommage réduit la force du familier d'un point. Arrivé à -1 il est assommé pour D6 secondes et à -2 il est mort (le corps physique s'évapore dans une odeur de souffre et l'esprit retourne dans le monde de Satan pour au moins cent ans). Il récupère ces points à raison d'un par semaine. Un familier blessé reçoit un malus de x colonnes sur toutes ses actions (x est égal au nombre de points de dommages qu'il a reçu et qui ne sont pas encore guéris). Tout jet sur la table UM utilisant la force prend en compte sa valeur d'origine.

Sur les Démons

La mort est un manque de savoir vivre.

Malphas, Prince de la discorde (Pierre Desproges)

Chaque deux points de dommage réduit la force du Démon d'un point. Arrivé à -2 il est assommé pour D6 secondes et à -3 il est mort (le corps physique s'évapore et l'esprit retourne dans le monde de Satan pour au moins cent ans). Il récupère ces points à raison d'un par semaine. Tout jet sur la table UM utilisant la force prend en compte sa valeur d'origine.

Sur les Prince-Démons

Chaque trois points de dommage réduit la force du Prince d'un point. Arrivé à -3 il est assommé pour D6 secondes et à -4 il est mort (le corps physique s'évapore et l'esprit retourne dans le monde de Satan. Il ne peut plus revenir sur terre pour 1D6 semaines. Il récupère ces points à raison d'un par semaine. Tout jet sur la table UM utilisant la force prend en compte sa valeur d'origine.

Visualisation des dommages

Vous avez sûrement remarqué que dans In Nomine Satanis il n'y a pas, à la différence d'autres jeux de rôle, de localisation pour les dommages. Ceci a surtout pour but de simplifier les combats. Par contre, la mort est un fait que les joueurs rencontreront souvent dans leurs aventures et il est quelquefois bon pour l'ambiance de décrire la mort d'un adversaire. Les quelques listes qui suivent vous donneront une idée du genre phrases dont il faudra émailler vos descriptions pour que ce jeu devienne vraiment Gore. Les chiffres qui précèdent les descriptions sont une sorte de guide et donnent le nombre de points de dommages qui cause la mort de personnage.

Mort par le feu (lance-flammes)

(1-3): Le feu brûle entièrement le visage, faisant bouillir entièrement la cervelle et rendant méconnaissable la victime. Elle hurle de souffrance dans un dernier souffle.

(4-6): Le corps n'est plus qu'un amas de chair sanguinolent. La plupart des os sont apparents et noircis. Une odeur insoutenable se dégage de l'ensemble.

(7-9): Le souffle de feu atteint la partie inférieure du corps, emportant celle-ci tout en coupant en deux la victime. Cette dernière, encore en vie pour quelques secondes doit affronter la terrible vérité.

(10-12): Seul le squelette reste debout mais pas pour bien longtemps. En effet, les ossements calcinés, s'affaissent en un tas méconnaissable.

(13+): Une ombre noire sur le mur calciné est l'unique témoignage de la présence de l'être vivant qui se tenait à cet endroit. Il ne reste plus rien, pas même quelques cendres.

Mort par attaque tranchante (épée, hache)

(1-3): La lame s'enfonce entre deux côtes, s'immerge dans la chair et pénètre dans le coeur. Celui-ci, empalé, cesse de battre. (4-6): Coup d'estoc; La pointe fait délicatement éclater l'oeil de la victime dont le liquide s'écoule maintenant, mêlé au sang. La partie postérieure du crâne est défoncée et laisse couler la cervelle.

(7-9): Coup de taille porté en travers de l'estomac; Les intestins se répandent aux pieds de la victime qui tente de les retenir, avant de mourir quelques secondes plus tard.

(10-12): Coup de taille; Tranche dans le sens de la hauteur le corps, de la tête au pubis. Les deux parties restent attachées durant un court instant, puis se séparent. Le sang se vide d'un coup à gros bouillons.

(13+): Coup d'estoc. La lame coupe en deux le sternum et l'entraîne avec elle. Le colonne vertébrale ne pouvant soutenir un tel choc, ressort, perçant la chair et la peau du dos. Elle émerge par l'arrière, extraite de son enveloppe de muscle. Le tronc privé de support s'affale mollement sur lui-même.

Mort par concussion (coup de boule, masse)

(1-3): Le coup est porté à la base du crâne. Il enfonce la pomme d'Adam et brise la nuque, de très longues souffrances en perspective... Avant de mourir.

(4-6): Le coup frappe la cage thoracique de plein fouet, explosant les côtes. L'une d'elle se casse et perce le coeur. Ce dernier dégorge à grande vitesse.

(7-9): L'arme s'enfonce juste dans la bouche, réduisant en miettes les dents. Lorsqu'elle est retirée, elle entraîne avec elle la mâchoire inférieure. A l'avenir, plus de problèmes de caries.

(10-12): Le coup est porté sur le dessus de la tête. Il réduit la cervelle en une espèce de crêpe-complète au sarrasin. La victime mesure désormais vingt centimètres de moins.

(13+): L'arme et le bras qui va avec pénètre dans l'estomac et ressort du côté opposé. Quand elle ressort, les viscères tombent à terre dans un grand "flotch". Chaud devant, ça tache.

Mort par balle (revolver, fusil)

(1-3): La balle fait exploser le coeur et la huitième vertèbre. La victime est donc à la fois morte et paralysique. Etonnant non?

(4-6): La balle l'a atteint exactement entre les deux orbites, lui créant ainsi un troisième oeil qui pisse déjà le sang.

(7-9): Le projectile atteint le thorax, perce le poumon droit, créant ainsi un nouvel orifice respiratoire, assez bruyant d'ailleurs.

(10-12): La balle parvient à se loger dans le cou tout en explosant. La moitié de ce dernier est arraché. La tête pendouille maintenant au bout d'un lambeau de chair.

(13+): Le projectile explose en de nombreux morceaux, perçant une multitude d'orifices (d'origine non-naturels), d'où s'écoulent le sang à grands jets. La victime est maintenant une vraie passoire. Repeignez la pièce.

Bâtiments et véhicules

Lorsqu'une attaque particulièrement puissante prend pour cible un objet inanimé, ce dernier peut subir des dommages qui risquent de le rendre inutilisable. La liste ci-dessous indique les "points de force" de divers objets et la protection.

Objet	Points de force	Protection
Mur en bois	1/cm d'épaisseur	1
Mur en brique	2/cm d'épaisseur	2
Mur en béton	4/cm d'épaisseur	4
Mur en béton armé	10/cm d'épaisseur	8
Moto	4/-2	1
Voiture légère	8/-5	2
Voiture lourde	12/-5	2
Camionnette	16/-6	2
Camion	30/-8	3
Hélicoptère	16/-4	2
Jet privé	20/-6	3
Char léger	30/-10	6
Char lourd	50/-12	6

Lorsqu'une attaque frappe un objet inanimé, on utilise normalement les unités du jet d'attaque modifiées comme suit:

- + La puissance de l'arme (ou de l'attaque).
- La protection intrinsèque de l'objet.

Notez bien que l'objet ne peut bénéficier d'un jet de défense.

Le résultat est enlevé aux points de force de l'objet. Arrivé à 0, ce dernier est détruit (ou inutilisable dans le cas d'un véhicule). Si le total de points de force est inférieur ou égal au chiffre indiqué après le "/", le véhicule est irréparable.

Les combats de masse

Dans une partie d'In Nomine Satanis, il est quelquefois nécessaire de résoudre rapidement un conflit entre deux groupes d'individus belliqueux et ce, sans que les joueurs ne puissent intervenir de manière importante dans l'issue du combat. On utilise alors un système de résolution très simplifié. Pour ce faire, il faut tout d'abord déterminer la puissance (notée PS) de chaque belligérant. Pour ce faire, on additionne la valeur de base de chaque combattant, on y ajoute la puissance due à son équipement et enfin, la puissance de ses pouvoirs. On obtient la puissance totale.

Type de combattant	Puissance
Humain normal	1
Mort-vivant*	1.3
Humain entraîné (Police, Armée)	2
Humain très entraîné (Armée d'élite)	2.5
Familier	3
Démon	5
Prince-Démon	10

*: Cette puissance tient déjà compte du pouvoir intrinsèque de peur.

Équipement	Puissance
Arme de contact	0.3
Arme de contact lourde	0.5
Arme de poing	1
Arme d'épaulé	1.5
Arme lourde	3
Arme très lourde (canon, mortier etc...)	10
Véhicule léger (voiture)	4
Véhicule lourd (Camionnette)	6
Blindé léger (Transport de troupe)	12
Blindé lourd (Char d'assaut)	25

Type de Pouvoir	Puissance
Attaque corporelle (11)	3
Attaque à distance (12)	6
Attaque non-létale (13)	4
Absorption (14)	1.5
Malédiction (15)	2
Contact (16)	3
Défense permanente (21)	2
Défense mentale (22)	2
Augmentation temporaire des caractéristiques (24)	0.5
Défense temporaire (25)	2
Camouflage (26)	1.5
Détection (31)	0.5
Communication (32)	0.2
Déplacement (33)	0.5
Talent (34)	0.2
Augmentation permanente des caractéristiques (35)	1
Contrôle (36)	0.5
Arme (41)	*(1)
Objet magique (42)	*(2)
Pouvoir "spécial"	*(3)

*(1): Double la puissance de base de l'arme

*(2): Possède la même puissance que le type de pouvoir qu'il contient.

*(3): Selon le pouvoir.

Une fois toutes ces valeurs prises en compte, vous avez la puissance théorique de chaque armée.

Type de combat

Il faut maintenant connaître les conditions du combat. Elles affecteront le pourcentage de pertes, la durée réelle du conflit et les éventuels avantages d'un camp ou d'un autre.

Bataille rangée: Les deux camps (A) et (B) se rentrent dedans au mieux de leurs possibilités. Le combat est souvent très rapide et les pertes importantes.

Assaut: Le camp (A) attaque un édifice ou un lieu défendu par le camp (B). Les pertes sont toujours plus importantes dans le camp (A) que dans le camp (B) même si ce dernier est beaucoup moins puissant.

Embuscade: Le camp (A) surprend le camp (B) qui ne s'attend pas à un conflit. Les pertes sont très importantes dans le camp (B).

Type de combat	Bonus (A)	Bonus (B)	Pertes
Bataille rangée	-	-	+20%
Assaut	-	x2	+10%
Embuscade	x1.5	x0.5	-

Bonus (x): Le camp (x) voit la puissance de toutes ses troupes (et donc de son armée) multipliée par la valeur indiquée.

Pertes: Les pertes de chaque camp seront majorées du pourcentage indiqué (après tous les autres modificateurs).

Effet des leaders

Le leader de chaque armée devra, ensuite réussir un jet de tactique (ou de stratégie selon le nombre d'hommes sous ses ordres). Un conflit est résolu si les deux leaders ont réussi. Le résultat des unités du vainqueur, multiplié par 10, donne le pourcentage de pertes en plus.

Résolution du combat

Toutes les dix secondes (dix tours de combat personnel), chaque camp causera à l'autre un nombre de points de dommages calculés comme suit:

Puissance de l'armée divisée par 10.

+xx% si le leader a réussi le conflit de tactique (ou de stratégie).
+xx% selon le type de combat

Ces points de dommages enlèvent autant de puissance à l'armée adverse. Le maître de jeu devra décider ce qui est éliminé (par exemple, une armée composée de mort-vivants et d'un Démon qui subit des dommages perd d'abord les mort-vivants, puis le Démon).

Fuite

Si une armée tente de fuir, elle subit 20% de pertes en plus durant 2 tours de combat (20 secondes) et voit sa puissance réduite de moitié. Les survivants de ces deux tours meurtriers pourront s'échapper.

Exceptions

Ce système n'a pas la prétention de résoudre toutes les combinaisons de combat et le maître de jeu pourra faire varier le potentiel de combat des armées selon les cas (on peut penser, par exemple, qu'une armée de Vephar a plus de puissance dans une ville balnéaire qu'au milieu des terres).

LA HIERARCHIE

Les litanies de Satan

O toi, le plus savant et le plus beau des Anges,
Dieu trahi par le sort et privé de louanges.

O prince de l'exil, à qui l'on a fait tort,
Et qui, vaincu, toujours te redresse plus fort.

Toi qui fais au proscrit ce regard calme et haut,
Qui damne tout un peuple autour de l'échafaud?

Toi dont l'oeil clair connaît les profonds arsenaux
Où dort enseveli le peuple des métaux.

Toi qui poses ta marque, o complice subtil,
Sur le front du Crésus impitoyable et vil.

Toi qui mets dans les yeux et dans le coeur des filles,
Le culte de la plaie et l'amour des guenilles.

Père adoptif de ceux qu'en se noire colère,
Du paradis terrestre a chassés Dieu le père.

Gloire et louange à toi, Satan, dans les hauteurs
Du ciel, où tu régnaes et dans les profondeurs
De l'Enfer, où, vaincu, tu rêves en silence!

Bandelaire.

La position d'un Personnage dans la grande armée de Satan est très importante. Il aura à répondre de ses actions à ses supérieurs et donnera des ordres à ses serviteurs.

Les différents rangs

Et viendront alors le temps de la fin et la fin du temps !
L'abîme se liquéfiera, les ténèbres envelopperont le monde
et les légions infernales enfin règneront sur le monde.

Les mort-vivants

Les mort-vivants forment le plus gros des armées de-Satan. Ils sont créés à l'aide d'humains morts et sont, pour la plupart inintelligents. Ils peuvent à la rigueur devenir Familiers mais jamais Démons. La seule exception notable est le vampire qui peut facilement obtenir le rang de Familier et même de Démon (mais c'est déjà plus rare).

Les familiers

Les familiers sont, pour la plupart des Démons punis qui doivent expier leurs fautes sous la forme d'un familier. Les autres sont des mort-vivants qui ont atteint ce stade (ce qui est pour eux une récompense). Les familiers sont pour la plupart aigris et mesquins et presque toujours jaloux de leur maître. A utiliser avec précautions.

Les Démons

Les Démons (vous!) risquent de devenir familiers s'ils échouent dans de nombreuses missions et peuvent devenir Prince-Démons s'ils accumulent pouvoirs et renommée. Ce système est plus souvent appelé "la carotte et le bâton". Malheureusement, les familiers sont bien plus nombreux que les Princes et il est très rare qu'un Démon devienne Prince sans "passer par la case familier" au moins deux ou trois fois.

Les Prince-Démons

Les Prince-Démons ne craignent que Satan lui-même et doivent prendre garde de leurs "alliés", que ce soit leurs serviteurs ou les Princes de leur rang. La punition reste l'état de familier, même pour un Prince de ce rang depuis 6 ou 7 siècles.

Rapport avec ses supérieurs

Chaque fois qu'un personnage attire l'attention de son supérieur direct (par exemple s'il termine une mission, qu'il ait réussi ou pas) il a des chances d'obtenir des faveurs de de dernier. Il est possible aussi d'être puni, quelquefois même injustement, mais de toute façon, Satan reconnaîtra les siens...

Les missions

On entend par "mission" une action concertée entre les divers membres du groupe. Pour que les personnages ne deviennent pas trop rapidement aussi puissants que leurs supérieurs, le maître de jeu devra donner une récompense (ou une punition) à la fin de chaque mission (et pas obligatoirement à la fin de chaque soirée de jeu). En règle générale, on peut estimer qu'une récompense toutes les trois parties est un bon guide.

Récompenses

Multi sunt vocati, pauci vero electi

Si un personnage a réussi une mission, il se voit accorder un nouveau pouvoir (ou augmenter le niveau d'un pouvoir) qui est déterminé selon l'avis du supérieur et le type de victoire:

Type	Pouvoir	Niveau
Victoire marginale	Aléatoire	A
Victoire normale	Semi-aléatoire	B
Victoire totale	"Au choix" du personnage	B

A: Au lieu de ce voir accorder un nouveau pouvoir, il peut augmenter un de ceux qu'il possède déjà (choisi par le maître de jeu) de un niveau (pas au dessus du maximum possible).

B: Au lieu de ce voir accorder un nouveau pouvoir, il peut augmenter un de ceux qu'il possède déjà (choisi par le joueur) de un niveau (pas au dessus du maximum possible).

Le type de victoire devra être déterminé par le maître de jeu, mais un barème complet sera fourni avec chaque scénario.

Punitions

Si un personnage échoue dans une mission, ou qu'il agit en désaccord avec son supérieur, il subit une punition et se voit doter d'un défaut (à tirer au sort sur la table des pouvoirs avec un D666 dont le chiffre des centaines est obligatoirement 6). Le supérieur pourra aussi, éventuellement lui enlever un pouvoir, pour une durée plus ou moins longue (d'une semaine à un siècle).

Rapport avec ses serviteurs

Lorsqu'un Personnage reçoit un défaut ou un pouvoir de ses supérieurs, il peut en faire profiter ses serviteurs.

Récompenses

Quand un Personnage reçoit, comme récompense, un nouveau pouvoir, il peut (mais ce n'est nullement obligatoire) en accorder un à son serviteur direct. Il sera déterminé de la même façon que celui reçu par le personnage. Le maître de jeu devra tout de même vérifier que ce serviteur peut encore acquérir un nouveau pouvoir. Pour vous aider voici le nombre maximum de pouvoirs d'un Personnage selon son rang:

Personnage	Nombre maximum de pouvoirs
Mort-vivant	6
Familier	9
Démon	Illimité
Prince-Démon	Illimité

Punitions

Dans le même ordre d'idée que pour les récompenses, un personnage qui se fait taper sur les doigts peut en faire profiter son serviteur direct. Le choix du défaut ou de l'annulation d'un pouvoir (ainsi que la durée) sera entièrement laissé au choix du personnage.

Perte d'un pouvoir

Lorsqu'un personnage perd un pouvoir, il perd aussi un point de pouvoir sur son total de points de pouvoir maximum. Un pouvoir est considéré comme perdu si le personnage est victime d'une punition, de la mort d'un serviteur (pour les familiers ou les mort-vivants) ou d'un vol (pour un objet magique).

Statuts social et pouvoirs annexes

Chaque Prince-Démon peut accorder à ses Démons différents "grades" et pouvoirs annexes. Bien qu'ils portent des noms différents, ils peuvent tous être acquis de la façon suivante:

- Le premier grade (et le premier pouvoir annexe) est obtenu dès que le Démon réussit une mission correctement ou dès la première action d'éclat (brûler un immeuble pour Belial, couler un bateau pour Vephar ou bien encore provoquer un divorce pour Malphas).

- Le deuxième grade (et le deuxième pouvoir) est obtenu dès que le Démon possède 20 points de pouvoir. Ce grade accorde un bonus de 1 lorsque le personnage tente de faire intervenir son Prince-Démon.

- Le troisième grade (et le troisième pouvoir) est obtenu lors d'une action particulièrement éclatante ou lors d'une mission particulièrement réussie (déclencher une guerre pour Malphas, faire brûler une ville pour Belial). Ce grade accorde un bonus de 2 lorsque le personnage tente de faire intervenir son Prince-Démon.

Notez que les grades doivent être obtenus dans l'ordre, que les Princes les possèdent tous (évidement) et que les Démons cités dans les scénarios possèdent toujours le grade un (à moins que le contraire ne soit indiqué) et le deux s'ils possèdent au moins vingt points de pouvoir (à moins, comme ci-dessus que le contraire ne soit indiqué). Vous trouverez ci-dessous la liste de tous les grades et de tous les pouvoirs annexes. Dernière remarque: Si vous ne voulez pas vexer votre Prince, vous devez, après son nom, citer tous ses grades, sans vous tromper!!!

Les pouvoirs annexes sont automatiques et ne dépendent aucun points de pouvoir. Lorsque le mot "humain" est utilisé, il inclut aussi les Anges et les Démons, mais ni les Princes ni les Archanges.

Grades accordés par Belial

Chevalier des fournaies infernales: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de connaître (au degré près) à tout moment la température ambiante.

Capitaine du feu éternel: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de voir à travers les flammes (très utile pour les combats en plein incendie dont sont friands les serviteurs de Belial).

Baron du brasier démoniaque: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir d'augmenter la température d'un être vivant qu'il touche (de quelques degrés seulement, juste de quoi faire suer ou lui faire croire qu'il a de la fièvre).

Grades accordés par Crocell

Chevalier des glaces: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de connaître (au degré près) à tout moment la température ambiante.

Capitaine du blizzard: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de créer des courants d'air venant de nul part et qui donnent des frissons.

Baron des statues translucides: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de causer, par un simple effleurement, des frissons importants (assez gênant pour réveiller quelqu'un et/ou lui donner un malus de une colonne à toute action tentée au même moment).

Grades accordés par Malthus

Chevalier des épidémies: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de diagnostiquer une maladie sur un patient ou sur un lieu (infecté) simplement en le touchant.

Capitaine de la garde moribonde: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de causer des maladies bénignes sur toute créature qu'il touche.

Baron de la lente décrépitude interne: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de rendre inutilisables des médicaments (permanent) ou même un médecin (pour dix minutes). Cela cause de une à deux colonnes de malus au jet de guérison.

Grades accordés par Beleth

Chevalier des preneurs de tête: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de provoquer des cauchemars bénins dans l'esprit d'une victime se trouvant à moins de 500 mètres. Ce cauchemar n'a aucun effet précis mais permet à l'utilisateur (et à la victime) de rentrer dans le monde des rêves.

Capitaine des esprits torturés: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de détecter qu'une personne donnée est la cible d'un cauchemar ou d'un rêve, juste en la regardant.

Baron des cauchemars: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir d'augmenter ses chances de réussite pour toute ses actions dans le monde du rêve de 2 colonnes.

Grades accordés par Andromalius

Chevalier du jugement: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir d'inspirer confiance à tous les êtres humains qu'il rencontre.

Capitaine des légions salvatrices: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de faire apparaître les sentiments cachés d'un être humain (c'est en fait un détecteur d'hypocrisie).

Baron de la justice: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de détecter les êtres humains qui estiment n'avoir rien à se reprocher.

Grades accordés par Andrealphus

Chevalier des plaisirs infernaux: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de détecter les individus en manque de plaisir sexuels (les frustrés quoi!).

Capitaine de la jouissance démoniaque: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de faire jouir sa (ou son) partenaire automatiquement ou, au contraire, de lui refuser un tel plaisir.

Baron de l'orgasme éternel: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de faire accepter à sa (ou son) partenaire toutes sortes de perversions (sodomie, sado-maso, etc...) même si elle n'en a pas l'habitude. Note: Il faut que la partenaire soit déjà consentante pour un rapport normal.

Grades accordés par Vephar

Chevalier des mers: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de détecter l'étendue d'eau (au moins deux cent litres) la plus proche.

Capitaine des légions aquatiques: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de ne pas être attaqué par les animaux aquatiques normaux (ni dressés, ni contrôlés).

Baron du royaume au-delà du miroir: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir d'être en mesure de se nourrir dans l'eau en absorbant, tel les baleines, de grandes quantités de plancton.

Grades accordés par Valefor

Chevalier des larcins: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de parler par gestes avec d'autres personnages qui connaissent aussi ce langage.



Les
d'an

Capitaine des brigands: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de reconnaître la valeur (approximative) d'un objet, simplement en l'examinant.

Baron du crime parfait: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir d'obtenir une notion (approximative) du passage du temps. Très utile pour les cambriolages réglés à la minute près.

Grades accordés par Malphas

Chevalier de l'embrouille: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de détecter le taux de haine entre deux personnes que le personnage voit.

Capitaine de la mauvaise foi: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir d'inspirer confiance à tous les êtres humains qu'il rencontre.

Baron de la mesquinerie: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de détecter un point faible mental (personne auquel il tient, complexe, phobie) d'un individu avec lequel il converse.

Grades accordés par Bifrons

Chevalier du cimetière: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de diagnostiquer les causes de la mort d'un corps qu'il touche.

Capitaine des légions infernales: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de prendre toutes les apparences de la mort (température, respiration etc...) mais n'accorde pas le pouvoir d'anaérobiose.

Baron du royaume mort-vivants: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de localiser un ou plusieurs cadavres situés dans un cercle de vingt mètres de rayon.

Changement de leader

Un personnage qui estime avoir mal choisi le Prince qu'il sert peut en changer à plusieurs conditions. Leur niveau de relation doit être au moins de 2, ses actions doivent permettre à ce Prince d'accepter le nouvel élève (et (mais c'est optionnel) le personnage perd tous ses pouvoirs "spéciaux". Il garde néanmoins ses grades.

EXPERIENCE

Augmentation des talents

Chaque fois qu'un personnage utilise un de ses talents dans une situation importante pour l'aventure il marque autant de point que le résultat des unités du D666 qui a servi à déterminer la réussite du talent. Il monte son niveau de talent dès qu'il obtient le nombre de points suffisants (pas au dessus du maximum autorisé). Note: Le nombre de points accumulé ne compte plus une fois le niveau acquis (il faut repartir à zéro).

Niveau du talent	Coût pour monter d'un niveau
0	150
+1	300
+2	600

Exe
Déf
pou

Apprentissage des talents

Si le personnage réussit x fois l'utilisation d'un talent qu'il ne possède pas, il l'acquiert au niveau 0. x a pour valeur: 20 fois le malus indiqué entre parenthèses après chaque talent (Exemple: 3 pour arme de poing et 4 pour médecine).

Augmentation et apprentissage des pouvoirs

Seulement en cas de récompense. Pas d'expérience possible.

ANNEXES

Pouvoirs divers possédés par certaines créatures maléfiques

Aura maléfique: Cette capacité, possédée par tous les Démons et Prince-Démons, permet à la créature de faire apparaître une aura autour de lui visible seulement par les Démons, Prince-Démons, Familiers, Anges et Archanges et qui indique, en plus, (s'il le désire) sa puissance en suivant le barème suivant:

Nombre de PP possédés	Puissance de l'aura
1-10	Faible
11-20	Moyenne
21-40	Forte
41 et plus	Très forte

Langage démoniaque: Cette capacité permet à tous les Mort-vivants, Familiers, Démons et Prince-Démons de se comprendre entre eux quelque soit la nationalité du corps possédé. Attention: Ce n'est pas de la télépathie et les humains trouveront cette "langue" (une suite de bruits et crachements divers) très bizarre.

La vie des privés des Démons

La forme physique

Les Démons, Prince-Démons, certains familiers et éventuellement Satan prennent possession du corps d'un être humain lors de sa mort pour pénétrer sur terre. La mort de l'être humain est normalement inconnue des autres êtres humains mais il est tout à fait possible que la mort ait eu un témoin. Les morts les plus conseillées sont les crises cardiaques, les overdoses, les noyades et les asphyxies (la résurrection passe simplement pour un coup de chance). Un mort particulièrement mutilé peut être utilisé comme forme provisoire pour un Prince-Démon taquin. A chaque fois qu'un être humain est possédé à sa mort, le maître de jeu devra lancer un D66. Si le résultat des dizaines est 6, les unités devront être utilisés pour connaître le témoin dans la table ci-dessous:

Résultat	Témoin
1	Témoin oculaire qui s'en moque.
2	Témoin oculaire qui s'en étonne, mais sans plus.
3	Témoin oculaire qui tente de savoir ce qui s'est passé.
4	Connaissance du mort qui s'en étonne, sans plus.
5	Connaissance du mort qui tente de savoir ce qui s'est passé.
6	Connaissance très proche du mort qui tente de savoir ce qui s'est passé.

Dans le cas des résultats 3, 5 et 6, le Démon devra tuer ce témoin pour ne pas avoir de problèmes par la suite. Il peut utiliser ce mort pour faire passer son patron (un Prince-Démon) ou un serviteur (un Familier) dans le monde des humains. Notez bien qu'un Démon ne pourra pas changer de forme durant son passage sur terre et son retour dans le monde de Satan de pourra s'opérer que par la mort de ce corps. Note: Les familiers peuvent aussi prendre possession d'un animal ou d'un objet (ce qui est beaucoup moins difficile).

Les biens matériels

Un Démon débutant, quelques semaines après son arrivée sur terre, peut posséder tous les petits objets qu'il peut vouloir et est seulement limité par ce qui est très cher (et qui est considéré comme un pouvoir). Voici un petit guide de ce qu'il peut donc avoir: Un logement correct (loyer: 4000 Francs par mois), un véhicule (60000 Francs), quelques armes (plus ou moins 30000 Francs). Pour ce qui concerne les armes, n'oubliez pas que le droit de les acheter ne donne pas le droit de les utiliser. La limitation sera donc surtout de ce que l'on peut cacher facilement. On estime qu'un Démon possède les permis de conduire ou de piloter les véhicules dont il a au moins un niveau+0. Il possède, de plus, un port d'arme dans le pays où il vit s'il a un niveau+1 en arme de poing et international s'il a un niveau+2 (ou plus).

Le mode de vie

Un Démon suit le mode de vie d'un être humain pour passer inaperçu. Il a besoin de se nourrir, de dormir et de respirer pour garder en vie son corps d'accueil (ce corps a cependant une résistance assez importante). Il a beaucoup moins besoin de

gagner de l'argent d'une façon honnête puisqu'il ne recule devant aucune mesquineries pour arriver à ses fins. Le métier du "mort" est spécialement choisi pour laisser beaucoup de temps libre au Démon. Les métiers les plus communs (en dehors des couvertures spéciales accordées par un pouvoir) sont: Chômeur, Voleur, Dealer, Clochard, Détective privé, Artiste et Loubard. A noter que le Démon devra éviter de se dévoiler aux proches de son corps (il faut mieux les tuer et offrir les corps à d'autres Démons en passe de venir sur terre). Le mode de vie des Démons "classieux" rappelle à s'y méprendre celle des mafiosi ou des politiciens (mais sont-ils vraiment différents), une vie où se mêle richesses, égoïsme et mensonge.

Réaction des êtres humains

Noël: Nom donné par les chrétiens à l'ensemble des festivités commémoratives de la naissance de Jésus Christ, dit le nazaréen, célèbre illusionniste palestinien de la première année du premier siècle pendant lui-même.

Pierre Desproges.

Dès qu'un humain (normal, pas un soldat ou un serviteur de Dieu) rencontre un Démon (ou un de ses serviteurs) il peut réagir de plusieurs façons. On jette donc un D6 sur la table ci-dessous (en tenant compte des modificateurs appropriés et du type d'humain (qui donne la colonne à consulter).

Apparence du Démon supérieure ou égale à 5	-1
Apparence du Démon égale à 1	+1
Humains tués (n'importe qui)	+1
Humains tués (proches ou amis)	+2

D6	Réaction 1	Réaction 2	Réaction 3	Réaction 4
1 ou moins	Combat3	Combat3	Combat1	Combat2
2	Fuite1	Combat3	Combat1	Combat2
3	Fuite2	Combat1	Fuite1	Fuite3
4	Fuite2	Combat1	Fuite1	Fuite3
5	Fuite3	Fuite1	Fuite1	Fuite3
6 ou plus	Fuite3	Fuite2	Fuite3	Fuite2

Les
d'arb

Réaction 1: L'humain n'a pas d'armes et/ou n'est pas courageux.
Réaction 2: L'humain a une arme et sait s'en servir (forces de l'ordre, skins, militaires).
Réaction 3: Connait les Anges et les Démons. Apprécie les Anges (chrétiens).
Réaction 4: Connait les Anges et les Démons. Apprécie les Démons (Trashers, membres de sectes).

Combat1: Tente de causer des dommages au Démon tout en essayant de prévenir les forces de l'ordre et/ou les forces du Bien.
Combat2: Tente de combattre au coté du Démon en cas de problèmes pendant 1D6 heures.
Combat3: Tente de causer des dommages au Démon. Fuit en cas de trop fortes pertes.

Fuite1: L'humain se sauve et tente de prévenir les forces de l'ordre et/ou les forces du Bien.
Fuite2: L'humain se sauve et tente de prévenir les forces de l'ordre.
Fuite3: L'humain se sauve et ne prévient personne.

Les Démons et la Loi

Les chrétiens, après avoir été, sous les romains, les premières victimes de la torture civilisée, en devinrent les plus sinistres bourreaux pendant l'inquisition. Aujourd'hui encore, quand on fait l'inventaire des ustensiles de cuisine que les balaises du Jesus fan Club n'hésitent pas à enfoncer sous les ongles des hérétiques, ce n'est pas sans une certaine appréhension que l'on se rend chez son manucure.

Pierre Desproges

Les Démons devront faire très attention dans l'utilisation de leurs pouvoirs. La terre décrite dans ce jeu n'étant pas la planète que nous connaissons, les investigateurs spécialisés des Anges sont souvent chargés des enquêtes sur les Démons. Même si les résultats de telles enquêtes ne sont jamais rendues publiques, elles se terminent quelquefois par la destruction d'un ou plusieurs Démons. Pour ne pas avoir de surprises, estimez que tout représentant de la Loi humaine fait partie des Envoyés de Dieu (ils doivent donc être éliminés dès que possible). Dès qu'un Démon commence à avoir des problèmes avec les autorités d'un pays, il accumule des points de culpabilité. Arrivé à certains seuils les forces de Bien commencent à s'intéresser sérieusement à son cas.

Acte	Points de culpabilité
Contrôle d'identité	+1
Arrestation	+3
Usage d'un pouvoir surnaturel devant témoins	+15
Combat contre les forces de l'Ordre	+10
Combat contre des êtres humains	+5
Une semaine sans augmentation des points de culpabilité	-1

Seuil	Effet
5	Un investigateur (serviteur de Dieu) surveille les joueurs
10	Une escouade de serviteurs de Dieu intervient
20	Une section de soldats de Dieu intervient
40	Un Ange intervient
50	Un groupe d'Anges (D6+1) intervient par +10 Un Ange supplémentaire

Les points de culpabilité peuvent descendre dans certains cas spéciaux (changement d'identité) au choix du maître de jeu et augmenter en cas d'actions vraiment violentes et/ou bizarres.

Les quatre principaux types de Démons

Le premier type de Démon est celui que l'on pourrait surnommer la vedette. Doté d'une couverture en béton et de relations à n'en plus finir, il ne se résignera que rarement à se charger des basses oeuvres. Ils est sociable et n'hésitera pas à converser avec les forces du bien (en toute hypocrisie). Il reste tout de façon très dangereux car ses actions mettent en cause beaucoup plus d'intérêt que la simple vie d'un être humain.

Le deuxième type est "le monstre". Doté de pouvoirs visuels et violents, il se fera un plaisir de combattre tout ce qui peut ressembler de près ou de loin à un Ange. Avec les humains il agira avec cruauté et méchanceté. Il vit pour et par le mal. C'est un peu le Skinhead du monde de Satan.

Le troisième type est celui que l'on pourrait appeler le "héros". Il est polyvalent, ne ressemble à rien de précis et ne dépareillera pas dans une bande dessinée de super-héros. Son aspect souvent ridicule ne doit pas cacher sa vraie force: Son appartenance à l'armée du Mal.

Le dernier type est celui que l'on appelle "Monsieur Moins". Il est à peu près l'équivalent du "héros", mais en beaucoup moins visuel. Il ne possède apparemment aucun pouvoir et ne s'en sert de toute façon presque jamais. C'est le Monsieur tout le monde des armées infernales. Méfiance tout de même, c'est souvent parmi ce type de Démons que ce cachent les envoyés d'Andromalius, le Prince de la justice.

Conjuration et Démons

Seigneur des ténèbres, je t'invoque
To demandant le droit sacré de brûler en enfer
De chevaucher ses vents brûlants
Regarde quelqu'un de plus mauvais que toi
Prend mon âme pleine de luxure
Empale moi sur les cornes de la mort
Tranche ma tête, relâche toute ma méchanceté
Lucifer est roi, prions Satan !
Satan ne me rejette pas
J'attends que tu me prenne
Donne moi des ailes
Et comme ton messager je volerais.

Prière sataniste

Il est possible, et même probable, que certains être humains mal intentionnés puissent invoquer la forme psychique de Familiers, de Démons et de Prince-Démons. Ils sont peu nombreux à partager ce secret, surtout parce qu'ils sont pourchassés autant par les Démons (qui supportent mal de travailler pour des humains) que par les Anges (on ne doit pas utiliser les Démons, même pour faire le bien). Leurs pouvoirs seront développés dans une extension qui leur sera consacrée.

Interview de Satan

Quoi de plus pratique, pour connaître la façon de jouer un Démon que d'aller interviewer le grand patron de ces êtres surnaturels, j'ai nommé Satan.

Croc: Bonjour, ça va ?

Satan: Très bien, un peu froid mais il faut dire que, depuis le déluge, j'ai une fâcheuse tendance à m'enrhumer pour un rien. Vous voulez donc me poser quelques questions ?

C: Oui. Commençons directement par le principal: La venue du Fils de Dieu sur terre, j'ai nommé le Christ.

S: Ah, ne m'en parlez pas... Un sacré coup de pub pour le bien. Au tout début (il y a environ 2000 ans selon votre barème) j'ai commencé à m'intéresser à la terre pour m'amuser. Dieu, ce grand jaloux a commencé les mesquineries en envoyant un Ange nommé Jésus pour prévenir les humains de ce qui les attendait. Je l'ai rapidement fait exécuter mais il était déjà trop tard. En voulant en faire un exemple, j'en ai fait un martyr. Et depuis, pas moyen d'être tranquille. Il y a toujours, quelque part un bon chrétien pour me prendre la tête.

C: Donc vous êtes moins puissant qu'eux ?

S: Pas du tout. Même si médiatiquement Dieu est très fort, je cite, en vrac et au hasard: Un martyr (Jésus), un envoyé officiel permanent (Le Pape), une chaîne de magasins dans le monde entier (Les églises), une ville (Le Vatican) et même des groupes de Rock (Stryper and co.) j'ai un sacré avantage sur eux: Le mal est bien plus attirant pour ces idiots d'humains que le bien.

C: Quels sont donc vos moyens d'actions ?

S: La guerre, la famine, les épidémies et une pincée de grandes catastrophes...

C: Commençons par les maladies, le SIDA par exemple.

S: Oh la la, c'est l'horreur. J'suis dégoûté. C'était en effet une invention de ma part mais ça a très mal tourné. Un fléau de Dieu, a dit le Pape. Il m'a piqué l'idée ce salaud. C'est pas honnête tout ça.

C: En effet. Alors les guerres ?

S: Ah oui, ça c'est un grand classique, surtout qu'il en faut pas beaucoup pour que les humains se foutent sur la gueule. Et puis sur ce coup là, Dieu en a pris un coup...

C: Que voulez vous dire ?

S: Oui, il a essayé de me piquer l'idée encore une fois et n'a réussi qu'une pale copie: Les croisades: Une boucherie sans intérêt et le massacre de la Saint Barthélémy: Un gros coup médiatique qui a mal tourné... Un peu grâce à moi il est vrai.

C: Et la deuxième guerre mondiale ?

S: Ah je vous arrête tout de suite: Je ne suis pas responsable des actions de ce nabot à moustache. Il faut pas confondre une guerre sympa et un génocide. C'est un sacré manque d'éducation que de tuer des milliers de gens sans défense. Je le répète c'est pas du tout mon genre. Maléfique soit, mais avec classe.

C: Mais les assassinats d'enfants, c'est pas mesquin ?

S: Ce sont des serviteurs de certains Démons extrémistes, je ne suis pas responsable. Ils sont punis lorsque je les découvre. Il ne faut pas non plus sous-estimer la nature même des êtres humains, ils sont souvent méchants et pervers, sans que j'ai besoin de les conseiller.

C: Une chose me choque.... Vous avez parlé d'Hitler au présent. Il est toujours en vie ?

S: Oui, d'une certaine façon... Je l'ai fait enlever dans son bunker en faisant croire à un suicide. Si je n'avait rien fait, Dieu aurait encore trouvé une astuce pour se faire mousser...

C: Mais alors, où est il ?

S: Transformé en familier sous la forme d'un diabolotin de trente centimètres pour au moins vingt siècles.

C: Quels conseils donneriez vous à un Démon débutant ?

S: D'agir, avec méchanceté et avec classe.

C: Et plus précisément ?

S: De ne pas faire le mal sans raisons et surtout sans réfléchir...

C: Un exemple, vite....

S: Prenons le cas amusant d'une femme accompagné de son bébé. Si vous voulez lui faire de la peine vous pouvez prendre le bébé et le jeter sous les roues d'une voiture. Ça manque de classe et c'est très sale. Il faut mieux, par exemple, lui offrir une poupée qui sera en fait un familier astucieusement déguisé, qui se fera une joie de faire des bêtises à la place de l'enfant et qui jettera le trouble dans ce foyer auparavant si calme. C'est plus compliqué, c'est vrai, mais bien plus drôle.

C: Après avoir parlé des guerres, parlons de ce qui fait aussi marcher les êtres humains: Le sexe.

S: C'est très sympa, et bien utile aussi. Rares sont les gens qui sont prêts à résister à une personne sexy (aussi bien hommes que femmes). C'est d'ailleurs la seule façon de promouvoir le mal médiatiquement.

C: Et cet étrange sentiment que l'on nomme l'amour ?

S: Ce sentiment est, en effet, le revers de la médaille. Deux personnes qui s'aiment sont très puissantes et ça me fait même peur quelque part.... Mais un jour ou l'autre, cet amour s'émousse et là j'interviens, avec des sentiments très exacerbés: La jalousie par exemple,

C: Changeons de sujet. Qu'est ce qui vous branche côté musique ?

S: Le classique et le Hard-Rock.

C: Quoi exactement ?

S: J'aime bien Slayer. S'ils m'entendent j'en profite pour les remercier de leur sympathique musique. Je compte d'ailleurs en transformer quelques uns en Démons le jour de leur mort.

C: Pour terminer quels sont vos projets dans un futur proche ?

S: Je vais arrêter de m'en prendre à l'Afrique et à l'Amérique du sud. Je pense faire sauter quelques centrales nucléaires pour mettre de l'ambiance dans les pays industrialisés et une éventuelle guerre civile (La Chine par exemple). Mais ne comptez pas sur moi pour cautionner une guerre mondiale. Surtout qu'avec les moyens de destruction actuels des êtres

humains, ça se terminera sûrement très mal. Quelquefois je me dit que les élèves dépassent leurs maîtres...

S: Merci, un bien beau discours comme on aimerait en entendre plus souvent.

Comment bien incarner un Démon

Depuis l'aube des jeux de rôle, les joueurs les moins intelligents ont toujours aimé incarner un personnage maléfique, simplement parce que les limites données pour les autres "types de personnages" (code de conduite, hiérarchie, notion de sauvegarde de la vie) sont contraignantes. Dans In Nomine Satanis, il n'est pas vraiment facile d'être mauvais. Il faut toujours répondre de ses erreurs à ses supérieurs et ils sont en général, et pour une fois, bien plus stricts que ceux des Anges. Quand au respect de la vie, cette notion n'existe pas et tous les êtres vivants de la terre sont considérés par les Démons et par Satan comme des jouets que l'on utilise et que l'on jette une fois qu'ils ont été utilisés (ou une fois qu'ils sont cassés). Un bon joueur d'In Nomine Satanis devra toujours respecter les sept commandements suivants:

1- Les ordres de Satan doivent toujours être suivis.

Satan est votre chef. Il vous a créé et peut vous détruire. Si vous mourrez sur terre c'est que vos actions sur cette planète n'ont pas été suffisamment élogieuses. Quels que soit ses ordres, il est de votre devoir de les exécuter. Il ne peut se tromper. Il ne détient pas la vérité, il l'est.

2- L'action des Démons sur terre doit être la plus discrète possible.

Toute action offensive des forces du mal devra être planifiée et longuement préparée. Elle ne devra laisser aucune trace de l'intervention de créatures maléfiques. Il faudra toujours faire passer un mort suspect pour la victime d'un être humain.

3- Les ordres de son supérieur doivent toujours être suivis.

Moins important que les ordres de Satan, ceux de votre supérieur doivent aussi être suivis, sauf s'ils contredisent les commandements 1 et 2. Sa façon de diriger ses serviteurs ne peut être discutée que par Satan lui-même et pas par ses serviteurs.

4- Toutes les forces du bien doivent être détruites sans pitié.

L'humanité est un cafard.
La chrétienté est son ver blanc.

Malphas, Prince de la discorde (Pierre desproges)

Un Démon ne doit montrer aucune pitié envers les membres des forces du bien. Même si votre supérieur direct ne considère pas la violence comme un moyen sûr d'arriver à ses fins, il vous faudra toujours éliminer vos ennemis quels qu'en soit le prix.

5- Le meurtre inutile d'innocents est à éviter.

Si tuer des êtres humains innocents est votre passe-temps favori, faites le discrètement, sur un nombre de victimes réduit. Si des êtres humains doivent être tués pour faire progresser le mal et les ordres de Satan, qu'il en soit ainsi, mais pas dans tous les autres cas.

6- Tous les serviteurs doivent être dirigés d'une façon forte et sans faille.

vos serviteurs doivent vous respecter autant que vous respectez votre Prince. Ne paraissez jamais faibles, sinon ils en profiteront. N'hésitez pas à les aider ou ils hésiteront à vous aider. Par contre, ne leur faites jamais oublier que c'est vous le chef.

7- Etre un Démon: Plus qu'un métier, une façon de vivre.

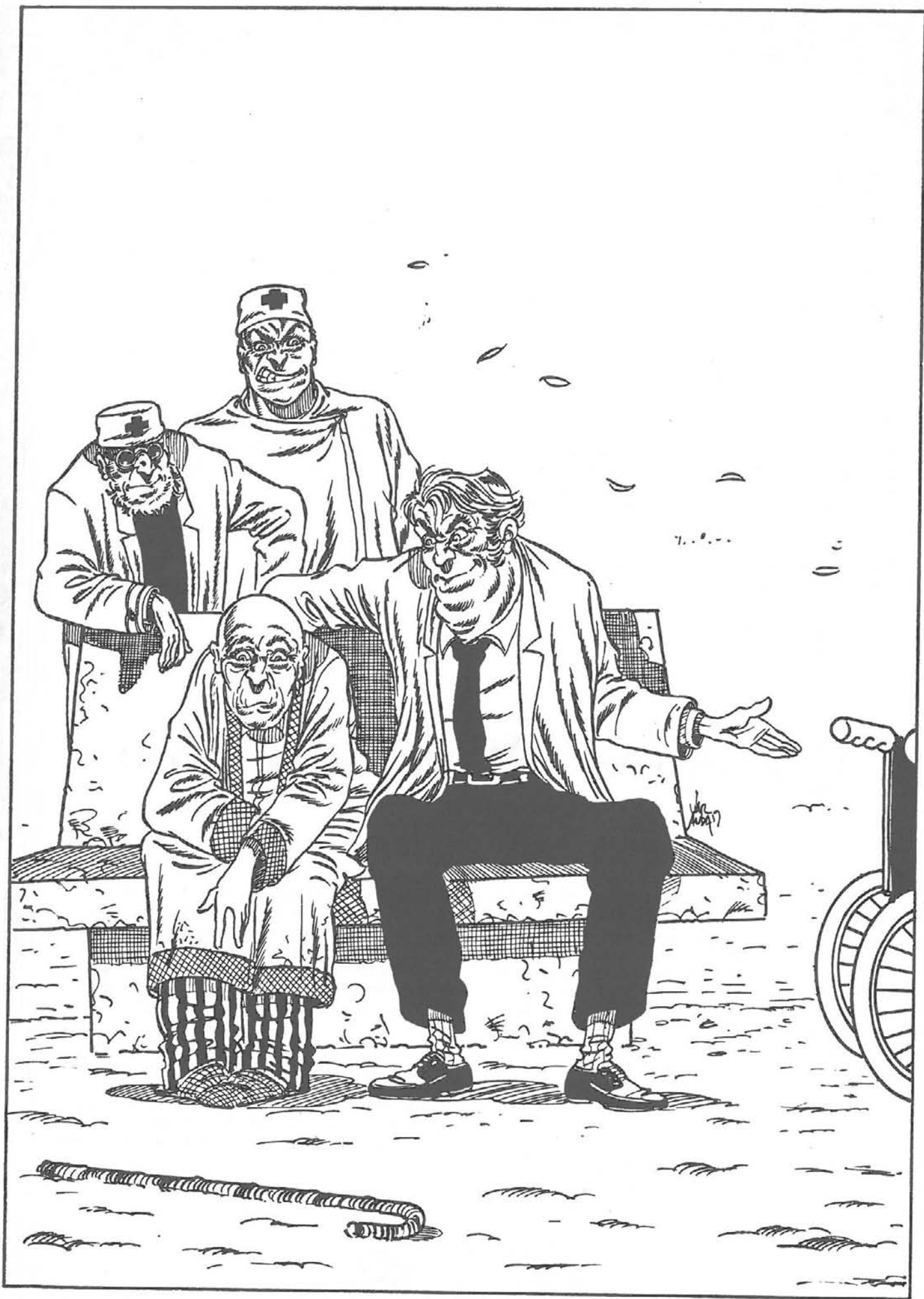
Même si Satan vous a envoyé sur terre pour le servir, ne dédaignez pas les plaisirs nouveaux qui vous sont offerts. il est toujours plus cool de voyager en Porsche qu'en 2CV et meilleur de dîner au champagne qu'à la Valstar.

Comme vous l'avez sûrement compris, les préceptes sont à suivre, de préférence, dans l'ordre (Exemple: Si la note 1 contredit les suivantes, il faut la suivre tout de même). La note (4-) est un peu bizarre mais il ne faut pas oublier que la terre a été choisie par Satan et Dieu pour s'amuser (pardon... se battre) et la mort (surtout en grands nombres) d'humains n'est pas le but recherché (sinon, les arsenaux nucléaires du monde entier auraient déjà sauté depuis longtemps).

Comment diriger une partie d'In Nomine Satanis

Un maître de jeu débutant aura peut-être un peu de mal à diriger ses joueurs, lors des premières parties. Ils ne rateront pas une chance de se faire remarquer: Ils cracheront dans les bénitiers, feront peur aux bébés et tireront au fusil à pompe (ou même au bazooka) sur les cars de police. Restez calme et gardez toujours sous le coude un petit groupe d'Anges "de combat" qui devraient leur faire un peur peur (dans le cas contraire, et si les joueurs continuent leurs délires, descendez les plus violents, histoire de faire réfléchir les autres).

Une fois cette petite mise au point opérée, les joueurs devront prendre conscience de leur place dans le grand édifice des forces du mal. Ils ne sont, au début, que des pions sur l'échiquier du monde et devront franchir les étapes qui en feront des Démons respectés et, peut-être un jour, des Princes-Démons. Le type de scénario qui leur permettra de se faire connaître devront être étudié pour permettre à tous les personnages de se distinguer à un moment ou à un autre. De la diplomatie, de la ruse, un soupçon de méchanceté et un pincée (ou une poignée) de combats; c'est la recette d'une bonne partie d'In Nomine Satanis.



Les n
d'arb

Un bon conseil, si vous êtes en mal d'inspiration pour votre prochain scénario, feuillotez les journaux ou regardez les divers journaux télévisés. Les magouilles, guerres, massacres et faits divers sont autant de sujets qui peut intéresser Satan et, bien sur, Dieu.

Un avion explose en plein vol, l'attentat n'est pas revendiqué: Il devait surement contenir un témoin gênant pour l'un des deux camp, ou peut être même un secret qui ne doit tomber dans les mains d'aucune autorités terrestres.

Un cambriolage bien préparé ne rapporte que quelques milliers de Francs: Un serviteur de Janus n'a-t'il pas dérobé quelque chose de bien plus important que des bijoux et quelques milliers de billets.

Un cimetière est profané, les tombes sont retrouvées ouvertes, de nombreux corps ont disparus: Les Soldats de Dieu maladroits qui ont "cassés du zombi" ont peut-être laissés des traces qui permettront de les localiser avec précision, et, bien sur les détruire.

Une société mondialement connue tente de s'approprier un terrain ou une usine de faible importance: Les troupes de Dieu, et plus particulièrement les serviteurs de Jean ont besoin d'une nouvelle forme d'énergie ou de pièces détachées pour leur matériel de haute-technologie.

Un autre moyen est de consulter tous les faits étranges du passé de votre région, ou même du monde entier. L'histoire regorge de faits inexplicables qui prennent tout d'un coup une signification particulière.

Les guerres de religion et l'inquisition: Un Archange devient fou et tente d'enrayer le mal par tous les moyens et devient pire que ses ennemis.

La deuxième guerre mondiale: Dieu et Satan se liguent contre le fou qui dirige l'Allemagne nazie. Dieu parce qu'il met en péril le monde entier et Satan parce qu'il ne supporte pas de voir un simple être humain réussir mieux que lui.

L'observation répétée d'OVNI au USA durant les années 50: Les premiers essais des serviteurs de Jean qui ont menés à la création des jets de combat à grand rayon d'action (avec quelques années d'avance).

Deux morts dans un festival de Hard-Rock en Angleterre: Un sacrifice humain qui tourne mal et qui met en péril la couverture de nombreux Démons.

Quelques Prince-Démons

Chaque Prince-Démon possède ses talents, pouvoirs et caractéristiques comme n'importe quel Démon mais affecte aussi les créatures sous ses ordres. Les Prince-Démons ne vivent pas sur terre et ne possèdent donc pas de possessions physiques régulières. On estime que s'ils choisissent de venir sur terre (pour la modique somme de 2 PP), ils apparaissent avec un équipement créé par Satan pour l'occasion. Ils peuvent retourner volontairement dans le monde de Satan pour 4 PP. Ils sont très résistants (Voir "Effets des blessures sur les Prince-Démons") et ont la capacité d'accorder des PP à leurs serviteurs (Les Démons) selon un barème particulier à chacun (Voir "Quelques Prince-Démon"). Il récupèrent leurs PP selon la simple formule suivante: 1 PP récupéré toutes les 3 heures.

Talents: Les Princes possèdent tous les talents "humains" au niveau+0. Les autres possédés à un niveau supérieur sont indiqués dans la description de chaque Prince.

Récupération: Les Démons au service d'un Prince-Démon récupèrent leur PP selon un barème propre à leur chef. Le maître de jeu peut, s'il l'estime nécessaire récompenser un Démon qui suit à la lettre les préceptes de son Prince par la récupération de quelques points de pouvoir. Exemple: Un Démon, sous les ordres du Prince des océans, fait couler un navire avec à son bord 1000 personnes. Il n'y a aucun survivants. Le maître de jeu lui accorde 5PP.

Pouvoirs privilégiés: Lorsqu'un être sous les ordres d'un Prince-Démon recoit un pouvoir semi-aléatoire, il peut, au lieu de cela, tirer au sort un pouvoir parmi les six décrits pour chaque Prince. En toute logique, le Prince-Démon possède tous les pouvoirs contenus dans cette liste spéciale au niveau 0 (au minimum).

Comportement et apparence: L'importance du Prince et son importance dans l'organisation. Ses rapports avec les autres Prince, avec Satan et son apparence lorsqu'il agit sur terre.

Rôle: Type de missions confiées par Satan au Prince (et donc à ses serviteurs) en question.

Possibilités d'intervention: Facteur (utilisé comme une caractéristique) qui permet de déterminer si le Démon vient aider un de ses serviteur lors d'une mission particulièrement dangereuse ou si ce serviteur risque de mourir. On jette un D666 sur la table UM (Colonne 0). Un jet réussi indique que le Démon intervient. On doit utiliser les modificateurs suivants (exprimés en nombre de colonnes):

Événement	Mod.
Demande futile	-3 (minimum)
Démon de grade 2	+1
Démon de grade 3	+2
Le Démon risque de mourir	+1
Le Démon combat un Archange	+1
Dernière intervention:	
Moins d'un mois	-4
Un mois ou plus	-2
Un an ou plus	+1
Puissance du Démon	+PP/10

BELIAL, Prince du feu

La lourde porte s'ouvrit pour laisser entrer le père Grégoire, le prêtre de la prison. Il s'assit en face du détenu qui regardait fixement la pale lueur de l'aube pointer au travers des barreaux. Le claquement sourd de la porte sembla marquer le début de leur entretien.

- Bonjour Désiré.

- Bonjour mon père, répondit le détenu qui lentement quitta des yeux la fenêtre pour regarder fixement le prêtre. Alors? Finit-il par demander.

- J'ai le regret de vous annoncer que votre recours en grâce a été rejeté. Soyez courageux.

Le visage étrangement lointain du petit barbu, enfoncé dans son uniforme de détenu qu'il arrivait presque, par son maintien sévère, à rendre élégant, ne changea pas d'expression. Il continuait de fixer le prêtre d'un air distant, détaché, comme si la réalité ne l'intéressait pas. Après un long silence, le prêtre reprit, gêné:

- Désiré, tout au long de votre procès, j'ai été votre confident et, j'espère, votre ami. D'ici une demi-heure vous serez sur l'échafaud, vous n'avez plus rien à perdre. Alors dites moi, d'homme à homme, ce qui vous pousse à commettre ces horribles crimes. Vous n'êtes pas fou, alors pourquoi? Vous pouvez me le dire, cela restera entre nous, je le jure sur la bible.

A ces mots, le visage du barbu s'éclaira d'un étrange sourire. Il sembla réfléchir, d'un air amusé. Il parla enfin, avec une infinie pointe d'amusement dans la voix.

- Pour mes loisirs. Pour me détendre entre deux missions.

- Mais vous divaguez. L'attente de la mort vous fait délirer. De quels missions parlez-vous? Vous avez toujours été un paisible rentier. Ressaisissez-vous voyons.

- Oui, vous avez raison, je délire, répondit le barbu avec une franche pointe d'ironie dans le ton, autant pour moi.

A cet instant, des coups retentirent sur la porte, et une voix pleine d'officialité et de gravité s'éleva:

- Détenu Henri Désiré Landru, préparez-vous, il est l'heure.

FO5 VO4 AG5 AP4 PE3 PR3 PP51

Talents: Arme lourde+3, Esquive+2, Corps à corps+2, Stratégie+1, Tactique+1, Survie en milieu désertique+1 et voiture+1.

Pouvoirs: Cornes+2 (116), Feu+3 (121), Douleur (166), Armure+2 (211), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Immunité au feu (213), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+2 (221), Régénération+1 (226), Feu+3 (253), Invisibilité+1 (261), Détection du bien+2 (311), Détection des ennemis+1 (312), Détection de l'invisible (313), Détection du futur proche+1 (314), Détection du danger (315), Détection de la vérité+1 (316), Télépathie (321), Dialogue mental (322), Lire les pensées (323), Lire les sentiments (324), Dialogue multiple (325), Téléportation (331), Incendie+3 (Spécial).

Récupération:

Par heure à une température supérieure à 120°*	+1
Par heure de repos à une température supérieure à 50°	+1
Par heure de repos à une température supérieure à 120°*	+2
Par cinq humains carbonisés	+1

*: Le personnage devra être immunisé au feu pour bénéficier de cette récupération.

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Cornes	116
2	Feu (attaque)	121
3	Douleur	166
4	Immunité au feu	213
5	Feu (défense)	253
6	Incendie	Spécial

Incendie

Ce pouvoir permet au personnage d'enflammer tout ce qui peut l'être dans un rayon de (5+niveau de ce pouvoir) autour du Démon. Ce pouvoir coûte 2 PP et ne cause pas de dommages (tout du moins pendant la première seconde).

Les n
d'arb

Apparence et comportement: Belial se prend au sérieux, c'est le moins que l'on puisse dire. Il ne supporte pas les petits comiques et surtout pas Crocell. Il donne d'ailleurs gratuitement une limitation chaque fois qu'un serviteur reçoit ou choisit un des pouvoirs de glaces. Satan l'aime bien mais limite tout de même son pouvoir par crainte d'un coup d'état. Belial se présente souvent avec un costume trois pièces souvent rehaussé d'un lance-flamme dorsal (ce qui ajoute une touche anachronique à son look branché).

Rôle: Le Prince du feu (comme celui du froid) est principalement utilisé pour les missions de combat ou dans celles qui nécessitent une force de frappe certaine.

Possibilités d'intervention: 1

Ce que pense Belial de...

Les êtres humains: Sans intérêt car ils ne supportent pas les températures de survie standard.

Les animaux: Ça dépend lesquels. Je préfère de loin les scorpions et les varans aux ours polaires.

La politique: Ça ne sert à rien. Seule la force brute compte.

La violence: Utile dès qu'un problème se présente.

L'ordre et la discipline: Primordial.

Les Prince-Démons: Des alliés importants. Sauf Crocell, ce petit rigolo est inutile et prend trop de place par rapport à moi.

Les serviteurs: Je les respecte tant qu'ils m'obéissent. Leur puissance offensive est mon seul guide pour les récompenser.

CROCELL, Prince du froid

Le démon de minuit arrive souvent à quatorze heures.

Pierre Duc "Pensées"

Le fond de l'air est frais

- Alors les enfants? Vous avez bien mangé? C'est très bien, vous avez bien mérités un esquimau du professeur Croc'l.

- Super! Ouah! Chouette! Braillèrent les trois bambins gesticulants et bavants autour de la brave mère de famille.

- Et n'oubliez pas que dans chaque glace du professeur Croc'l, il y a une surprise...

Les détestables avortons se jetèrent sur les glaces et commencèrent à les dévorer, s'enduisant le visage et leurs vêtements de chocolat sous le regard bienveillant de leur exemplaire maman. L'un d'eux éructa, toussa, puis cracha une petite figurine en plastique.

- Regardez, regardez ma surprise! Un pompier en plastique!

- Et moi! une maquette de bateau!

- Et moi! Un monstre mauve! Mais... Il bouge... Maman! Il devient énorme!

Le monstre mauve grossit au point d'envahir toute la cuisine. Il avait une très jolie fourrure mauve, des yeux verts, des pattes jaunes canari, des cornes et des griffes vertes fluorescentes. Il s'empresse de dévorer avec appétit la charmante petite famille puis se mit à chanter...

- Croque croque croque! Croque croque croque! Croque croque croque! Un bateau en plastique! Un avion à élastique! Mais dans les glaces du professeur Croc'l il y a aussi des Démons pour manger tous les gens qui sont méchants avec vous!

- Merci, dit le bambin rescapé du carnage en serrant l'énorme patte velue.

Clic...

Marcel éteignit la télévision et se dit que les publicités devenaient de plus en plus stupides.

- Et après, je m'étonne que tu sois aussi abruti, dit sa femme en ôtant ses bigoudis. T'es vraiment qu'un raté, j'aurais dû écouter ma mère qui disait qu'il n'y avait jamais qu'un pauvre type.

- Fais toi donc Jeamine et vas donc me chercher une glace.

- T'étonne pas si un jour j'demande le divorce parce que mon mari n'est qu'un gros tas de saindoux, dit la femme en lui jetant à la figure un esquimau.

Marcel mangea la glace en regardant du coin de l'œil sa femme qui s'appliquait un masque d'argile sur le visage.

- Cette fois, grosse vache, c'est ton tour.

Il fit tomber un bout de chocolat sur son tricot de corps, puis il découvrit une petite boîte en plastique dans la glace, il l'ouvrit avec précaution de ses gros doigts de manutentionnaire... Et découvrit un bonhomme en latex rose. Déçu, il posa le grotesque bonhomme sur sa commode où gisaient, pêle-mêle, une multitude de minuscule jouets en plastique. Marcel alla se coucher auprès de sa femme qui ronflait déjà. Il la secoua et hurla.

- Et tu rachètera encore des glaces!... Et de la même marque.

FO6 VO4 AG4 AP2 PE4 PR4 PP51

Talents: Corps à corps+3, Esquive+1, Stratégie+1, Survie en milieu arctique+3 et Tactique+2.

Pouvoirs: Glace+3 (122), Paralysie+2 (135), Laideur+1 (156), Douleur+1 (166), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Immunité au froid (214), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+1 (221), Régénération+2 (226), Glace+3 (252), Invisibilité+1 (261), Détection du bien (311), Détection des ennemis (312), Détection de l'invisible+1 (313), Détection du futur proche+1 (314), Détection du danger+1 (315), Détection de la vérité+1 (316), Télépathie (321), Dialogue



Les n
d'arb

mental (322), Lire les pensées (323), Lire les sentiments (324), Dialogue multiple (325), Téléportation+1 (331), Froid+3 (Spécial).

Récupération:

Par heure à une température inférieure à -20°	+1
Par heure de repos à une température inférieure à 0°	+1
Par heure de repos à une température inférieure à -20°	+2
Par humain congelé	+1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Glacé (attaque)	122
2	Paralyse	135
3	Douleur	166
4	Immunité au froid	214
5	Glacé (défense)	252
6	Froid	Spécial

Froid (Froid)

Ce pouvoir permet de faire descendre la température autour du Démon (dans un rayon de 10 mètres) de 10° fois le résultat des unités. Ce pouvoir coûte 1 PP et dure une heure (à noter que la sphère de froid se déplace avec le Démon).

Apparence et comportement: Crocell est assez sympa pour un Prince-Démon. Il discute sans préjugés avec les autres Démons, même d'un rang inférieur. Il ne déteste pas Belial mais le trouve tout de même un peu ridicule. Satan ne le respecte pas à sa juste valeur et le considère surtout comme un enfant terrible. Il apparaît souvent sous la forme d'un teenager boutonéux et porte toujours dans ce cas un T-shirt avec un slogan du genre "Corneto c'est rigolo" ou bien encore "Gervais j'en veux".

Rôle: Le Prince du froid (comme celui du feu) est principalement utilisé pour les missions de combat ou dans celles qui nécessitent une force de frappe certaine (C'est drôle j'ai l'impression d'avoir déjà dit cela quelque part).

Possibilités d'intervention: 2

Ce que pense Crocell de...

Les êtres humains: Ah, les petits gusses de la terre ? Sympa, surtout les gamins. Dommage qu'ils ne puissent pas survivre aux températures normales.

Les animaux: Bof, je m'en fou un peu. Les phoques ils sont sympas et les ours aussi.

La politique: N'importe quoi, aucun intérêt.

La violence: Nécessaire dans certains cas.

L'ordre et la discipline: Inutile dans tous les cas.

Les Prince-Démons: C'est des potes mais ils sont pas très cool, ils se prennent un peu au sérieux.

Les serveurs: Ils sont cool et on s'entend toujours bien ensemble. Y'a pas besoin de les punir pour qu'ils bossent, il suffit de discuter autour d'une bonne glace.

MALTHUS, Prince des maladies

C'est Lundi, C'est ravioli

Grand, maigre, les cheveux noirs et gras, ainsi était l'homme qui avançait dans le corridor principal de l'Institut Pasteur. Ainsi était Benoît. Il est dans la tradition de croire que sur la tête des saints on peut apercevoir une auréole. Mais pour Benoît, un individu perspicace aurait pu distinguer une enseigne lumineuse sur laquelle figurait le mot "Looser". La raison provenait peut-être de la dizaine d'herpès situés autour de ses lèvres, mais elle devait plutôt s'apparenter à l'allergie qui rongent chaque centimètre de sa peau. Alors qu'il s'approchait de la réception, il vit deux hôtesses d'accueil se regarder d'un air entendu (et probablement mesquin), tout en esquissant un sourire. Mais aussitôt, elles reprirent leur sérieux en le voyant avancer. La jolie blonde vêtue d'un jean moulant et les cheveux coiffés en choucroute l'interpella.

- Monsieur D. !! Quelle bonne surprise! On croyait ne plus vous revoir. Cela faisait au moins deux jours que vous n'étiez pas venu. Qu'est-ce qui vous amène aujourd'hui?

Benoît D. ouvrit grand ses yeux (de la manière stupide qui lui appartenait), puis d'un mouvement lent et difficile de la mâchoire parla enfin:

- Bleuaarrfgr!!!

- Plait-il? (dit la blonde avec une grimace mal contenue).

- Bleuaarrfgr!!! (rétorqua Benoît tout en laissant échapper de sa bouche une glaire de couleur verte).

- Ah! Je vois, je vais appeler le docteur Delevan tout de suite!... Oh! Il a un rendez-vous, mais pour vous, il fera une exception.

Elle appuya d'un geste brusque sur le standard et parla dans l'interphone d'une voix sensuelle:

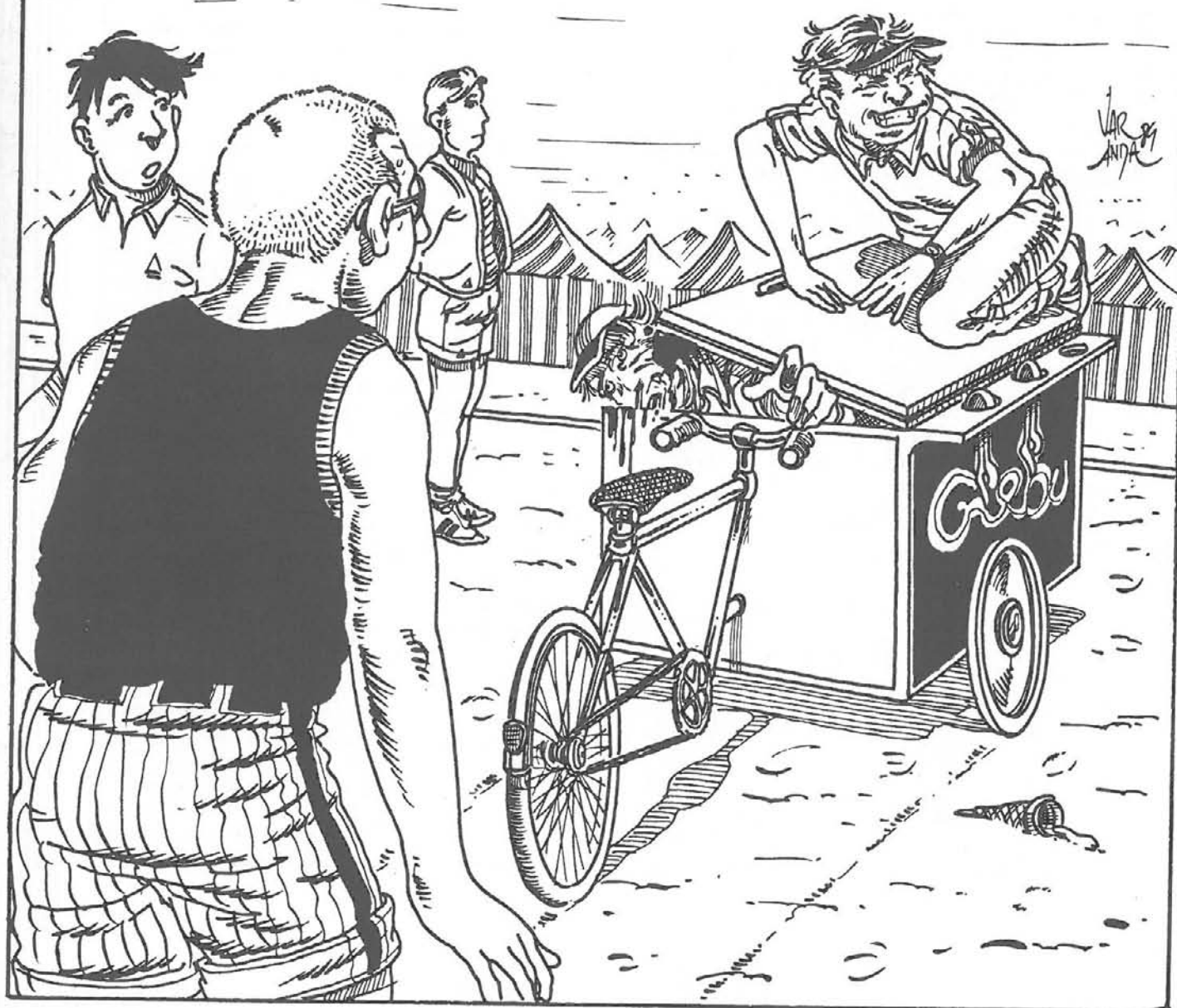
- Docteur Delevan? C'est Patricia. Monsieur Benoît D. est ici.

- Monsieur D.?!? Interrompit une voix joyeuse, faites le monter tout de suite!

- Le docteur Delevan vous attends, vous connaissez le chemin... Je crois...

- Hummpf!

Benoît s'éloigna pour prendre l'ascenseur. Quand il y arriva, il crut entendre une série de fou rires féminins derrière lui. Il ne se retourna pas, il y était habitué... Il appuya sur le bouton du troisième étage et attendit... Lorsque la porte s'ouvrit, le docteur Delevan se trouvait déjà dans l'encadrement de la porte.



Les n
d'arb

- Alors mon cher Benoît, que nous avez vous fait aujourd'hui? Une pneumonie, un staphylocoque?!!

- Hummm!

- Non? Pas cette fois?... Il reprit un air songeur. Un chancre? Un cancer de la prostate?... ou... (chuchota-t-il en s'approchant de son oreille), peut être un petit sida? Eh eh!!!

- Rrrrrshhh!!!

- Bon, je vois, dit-il d'un air faussement sérieux. Allons dans mon bureau... Ils prirent un couloir, et entrèrent dans le cabinet du chercheur (ou Benoît D. était venu une trentaine de fois en l'espace de six mois).

Lorsque le docteur le fit s'asseoir dans le fauteuil, il se reprit à penser à sa ridicule existence. Il exerçait le boulot de gardien de nuit (place fixe qu'il avait bien eu du mal à dégotter) et, il y a presque huit mois de cela, il s'était trouvé pris d'une grande fatigue. Son médecin traitant avait diagnostiqué un début de méningite et l'avait envoyé en examen chez Delevan. Celui-ci suivait son dossier depuis lors, et il venait le voir aussitôt qu'une nouvelle maladie se déclarait chez lui (au rythme d'une par semaine environ). Mais, malgré tout, il gardait espoir et avait placé sa confiance en cet homme. Le docteur sortit un dossier et se mit à le lire.

- Benoît D., demeurant à Crécy, vingt huit ans, célibataire, problèmes sentimentaux graves, très résistant physiquement, ayant contracté plusieurs maladies de caractères infectieux, en surcroît de ses multiples problèmes de naissance: Oreillons tardifs ayant engendré une impuissance sexuelle, herpès, allergies et mycoses... Il s'interrompit, et, réfléchissant, marqua un temps d'arrêt.

- Vous avez remarqués, déclara-t-il, que vous n'avez jamais encore été atteint par des maladies malignes. Vous avez eu de la chance non?

- Bluuurp! (son qui fut aussitôt suivi d'un jet de salive).

Le docteur s'avança vers lui...

- Alors, qu'avez vous trouvé cette fois ci?

Benoît D. ouvrit simplement la bouche. Delevan s'approcha et jeta un coup d'oeil. La langue avait triplée de volume et avait pris une couleur brune; les amygdales avaient enflées elles aussi, et il s'aperçut que Benoît avait bien du mal à respirer.

- Je vois, je vois! Une infection locale de la gorge. C'en est rien, je vais aller chercher mon matériel... Restez ici, je reviens.

Delevan sortit de son cabinet en laissant Benoît émettre bon nombres de grognements de protestation. Il prit l'ascenseur jusqu'au sous-sol et s'approcha de la porte blindée sur laquelle était marquée "Personnel autorisé uniquement. Ne pas entrer". Il introduisit avec soin son passe électronique tout en poussant des gémissements d'excitation... La porte s'ouvrit lentement avec un ronronnement. Plusieurs centaines de fioles et de flacons se trouvaient dans cette pièce, protégés par le froid. Il prit un air songeur en les regardant.

- Ah strain gran pic et pic...

Il saisit une fiole translucide puis, il la contempla avec un sourire. Sur l'étiquette était marqué les mots suivants: "Institut Pasteur, virus de la rage, temps d'incubation: de deux à trois semaines". Alors qu'il avançait une seringue vers la fiole, il perçut une présence derrière lui. Il fit volte-face et vit un vieux lépreux dont les yeux étaient remplis de reproches. Il sursauta, fit un révérence et se mit... Une voix puissante fit:

- Non, cela est trop définitif! On peut encore s'amuser, prend ceci.

Il rendit à Delevan une bouteille de couleur jaune.

- Au bout de trois lunes, sa peau commencera à pourrir... Adieu Delevan.

Puis, dans un nuage de fumée froide et nauséabonde, il disparut. La porte du cabinet s'ouvrit et le docteur s'approcha de Benoît, lui fit remonter sa manche et lui inocula une substance de teinte jaunâtre.

- Voilà, voilà, voilà!!! Un antibiotique. Il se peut qu'au bout de trois jours des démangeaisons se fassent sentir. Ce sera tout à fait normal. Surtout ne vous inquiétez pas.

Delevan pinça amicalement la joue de Benoît en lui adressant un large sourire. Benoît soupira. Il serra chaleureusement la main au professeur. Il savait que celui-ci ne voulait que son bien. Delevan le raccompagna à la porte, puis, le voyant s'éloigner lui lança:

- Au revoir Monsieur D., à bientôt!

Fabien Delevan

Le c
com
êtres
cont
seco
vol

Un
conv
de v

Si l'
droi
 réso
défe
pou

Exe
Déf
pou

FO3 VO6 AG4 AP1 PE4 PR4 PP52

Talents: Médecine+3, Chimie+2, Corps à corps+1 et Esquive+1.
Pouvoirs: Griffes+2 (114), Peur+2 (134), Maladie+3 (151),
Maladie+3 (162), Immunité aux maladies et aux poisons (212),
Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-
normale+1 (221), Régénération+3 (226), Invisibilité+1 (261),
Liquéfaction (264), Détection du bien (311), Détection des
ennemis (312), Détection de l'invisible+1 (313), Détection du
futur proche (314), Détection du danger (315), Détection de la
vérité (316), Télépathie (321), Dialogue mental (322), Lire les
pensées (323), Lire les sentiments+1 (324), Dialogue multiple+1
(325), Téléportation+1 (331), Infection+3 (Spécial).

Récupération:

Victime tuée par maladie +2
(par la faute du personnage)
Par heure de repos dans un foyer d'infection +1
(chamier, eau croupie, détritus)*

*: Il est conseillé que le personnage soit immunisé aux maladies pour récupérer des points de pouvoir de cette façon.

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Maladie (malédiction)	151
2	Maladie (attaque)	162
3	Immunité aux maladies	212
4	Liquéfaction	264
5	Hôpital	434
6	Infection	Spécial

Infection (Force)

Pour un certain nombre de points de pouvoir, le Démon peut infecter de la nourriture (jusqu'à 100 kilos par PP) ou de l'eau (10000 litres par PP) qui a les mêmes facultés qu'un pouvoir de maladie (162) du même niveau. La nourriture et l'eau est souillée indéfiniment (jusqu'à décontamination d'une façon scientifique ou magique).

Apparence et comportement: Mal aimé et repoussé de tous, ce Prince-Démon (et donc ses serviteurs) sont toujours sur la défensive. Satan reconnaît sa puissance mais n'aime pas trop les moyens qu'il emploie. Son échec dans "l'affaire SIDA" (que Dieu a repris à son compte) l'a relégué au rang des outsiders mais il se peut qu'un jour... Il apparaît presque tout le temps sous la forme d'un clochard ou d'un être humain victime d'une maladie grave (teint pâle, toux persistante etc...).

Rôle: Le Prince des maladies est rarement utilisé seul. Il sert principalement pour de grandes campagnes médiatiques (faim dans le monde, épidémies) ou pour un éventuel assassinat discret.

Possibilités d'intervention: 1

Ce que pense Malthus de...

Les êtres humains: Il est très amusant de les voir mourir de maladie. Ce qui est drôle, c'est surtout leurs tentatives pour guérir. Hilarant.

Les animaux: Les animaux sympas sont ceux qui portent des tas de maladie comme les rats, les mouches et/ou les cafards.

La politique: Sans grand intérêt.

La violence: Inutile. La maladie corrompt et use de l'intérieur. Au moyen-âge, les sièges étaient souvent gagnés par le déclenchement d'une épidémie. Le monde des humains peut aussi s'écrouler de cette façon.

L'ordre et la discipline: Utile dès que l'on tente de diriger un grand nombre de serviteurs.

Les Prince-Démons: Ils me méprisent et c'est réciproque.

Les serviteurs: Ce sont les germes de la maladie démoniaque sur terre.

BELETH, Prince des cauchemars

- Voyons, voyons, nous devons juger aujourd'hui le cas de Monsieur... Comment déjà?

- Je préfère rester anonyme, appelez moi Monsieur K.

- Soit. Vous êtes soupçonnés d'avoir tué douze jeunes gens avec un couteau de boucher.

- Non, c'est faux, je n'ai jamais fait ça. J'adore les enfants. Je vous jure.

- Oui, c'est ce qu'ils disent tous, pour se défendre, maladroitement. Avouez plutôt, nous vous trouverons des circonstances atténuantes.

- Non, jamais, je vous dis que je ne les ait pas tués.

- Fini de tire, de toute façon votre peine a déjà été décidée.

- Non c'est pas possible...

- Si, vous serez brûlé vif!!!

- Noooooonnnnnnn!!!!!!

Il se réveille ce matin là dans un triste état. Son pull rouge rayé était trempé de sueur et sa main droite, recouverte d'un gant d'acier et munie de griffes lui faisait mal.

- Quel farceur ce Bebeth, il m'a encore battu sur mon propre terrain.

FO2 VO6 AG3 AP5 PE5 PR3 PP52

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

Pouvoirs: Sommeil+2 (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 (224), Régénération+1 (226), Invisibilité+3 (261), Détection du bien+1 (311), Détection des ennemis (312), Détection de l'invisible (313), Détection du futur proche (314), Détection du danger (315), Détection de la vérité+1 (316), Télépathie (321), Dialogue mental+2 (322), Lire les pensées (323), Lire les sentiments (324), Dialogue multiple (325), Cauchemar+3 (326), Téléportation (331), cauchemar mortel+3 (Spécial).

Récupération:

Par six heures de sommeil +1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Sommeil	132
2	Absorption de volonté	141
3	Folie	154
4	Dialogue mental	322
5	Cauchemar	326
6	Cauchemar mortel	Spécial

Cauchemar mortel (Volonté)

Ce pouvoir permet de hanter le sommeil d'une personne connue, pour 3 PP, (que le Démon a au moins vu une fois) qui est située à moins de (1+niveau dans ce pouvoir) fois 100 mètres. La victime peut résister comme dans un conflit psychique. Si le pouvoir est réussi, la victime se réveillera avec un nombre de points de dommages égal au résultat des unités.

Apparence et comportement: Ce Prince-Démon refuse tout contact avec les autres Prince-Démons et ne discute qu'avec Satan lui-même. Ce dernier le considère à sa juste valeur et lui demande même quelquefois d'espionner un autre Prince-Démon dont il se méfie. Il n'apparaît jamais physiquement sur la terre. Il ne peut exister qu'en rêve et prend n'importe quelle forme (tous ses pouvoirs sont utilisables de cette façon).

Rôle: Le Prince des cauchemars est utilisé pour rendre la vie dure à certains ennemis de Satan. Il sert aussi de messagers entre les Démons et surtout entre Démons et êtres humains.

Possibilités d'intervention: 1

Ce que pense Beleth de...

Les êtres humains: Aucun intérêt.

Les animaux: Aucun intérêt.

La politique: Je n'en suis pas friand. Surtout pas avec les autres Princes.

La violence: Inutile.

L'ordre et la discipline: Je n'ai jamais de problèmes de ce type avec mes serviteurs.

Les Prince-Démons: Le seul interlocuteur que je respecte est Satan lui-même. Ses autres serviteurs n'ont aucun intérêt.

Les serviteurs: Ce sont mes messagers sur terre et en enfer. Ils sont ma voix et mes yeux.

ANDREALPHUS, Prince du sexe

L'homme entra dans l'église déserte, plongea sa main dans le bénitier et se signa. Une jeune femme s'offusqua qu'il gardât ses gants pour toucher l'eau bénite. Il se retourna et lui sourit. Son extraordinaire beauté n'était en rien entachée par la rigueur de son costume de flanelle grise.

- Toutes mes excuses mademoiselle, la non fréquentation des lieux saints m'a fait oublier les bonnes manières, je me présente, André Alphonse. Pouvez-vous me dire si je pourrais trouver quelqu'un au confessionnal ?

- Oui... Parvint à prononcer la femme, soufflée par le charme d'André, le père François s'y trouve en ce moment même.

Elle se signa devant la vierge et parut en courant rejoindre une petite qui l'attendait. D'un pas assuré, André traversa la nef et entra dans le confessionnal.

- Bénissez-moi mon père car j'ai péché, sussura-t-il.

- Parlez en toute quiétude mon fils dit le prêtre d'une voix chaleureuse.

- J'ai commis le péché de chair avec plusieurs femmes dont certaines étaient mariées et d'autres mineures, et avec des hommes aussi.

- Il est encore temps pour toi de te réconcilier avec Dieu car il est tout amour et pardonne à ses enfants.

A ce moment le regard du prêtre croisa celui d'André, ses yeux étaient enflammés et remplis de tout le vice de l'univers. Son visage était torturé par une haine démente.

- Suce moi. Le prêtre fut pris de convulsions, ses yeux se rétrécirent, et, tel une machine, il obéit.

Quelques minutes plus tard, André sortit de l'église en s'époussetant, la jeune femme l'attendait, sans trop savoir pourquoi.

FO1 VO5 AG4 AP6 PE4 PR4 PP50

Talents: Esquive+1, Baratin+1, Discussion+1, Séduction+3 et Savoir-faire+3.

Pouvoirs: Charme+3 (131), Faiblesse (133), Absorption d'énergie sexuelle+3 (143), Stérilité+3 (152), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+2 (221), Régénération (226), Invisibilité (261), Polymorphe+2 (266), Détection du bien+1 (311), Détection des ennemis+1 (312), Détection de l'invisible (313), Détection du futur proche (314), Détection du danger (315), Détection de la vérité (316), Télépathie (321), Dialogue mental+1 (322), Lire les pensées+1 (323), Lire les sentiments+1 (324), Dialogue multiple (325), Téléportation (331), Orgasme mortel+3 (Spécial).

Récupération:

Chaque demi-heure d'acte sexuel +1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Charme	131
2	Absorption d'énergie sexuelle	143
3	Stérilité	152
4	Polymorphe	266
5	Lire les sentiments	324
6	Orgasme mortel	Spécial



Orgasme mortel (Apparence)

Ce pouvoir permet, pour 3 PP, au Démon de tenter de tuer une personne avec lequel il a une relation sexuelle. Cette attaque est considérée comme un conflit psychique et le résultat des unités fois deux donne le nombre de points de dommages causés à la victime si le pouvoir est réussi.

Comportement et apparence: Prince-Démon du sexe, Andrealphus est aimé de tous les Prince-Démon qui ont du goût. Il descend souvent sur terre, sous la forme d'un homme ou d'une femme de grande beauté, pour assouvir son besoin permanent de sexe et de perversion. Satan ne s'occupe pas de lui et ses serviteurs ont souvent du mal à le contacter (il a toujours un rendez-vous important quelque part). Il ne supporte pas la laideur et méprise tous les Démons qui ont une apparence un tant soit peu monstrueuse.

Rôle: Principalement utilisé dans les missions dans le monde du spectacle ou de la politique, le Prince du sexe (ou un de ses Démon) est toujours utile dans tout mission un tant soit peu subtile.

Possibilités d'intervention: 1

Ce que pense Andrealphus de...

Les êtres humains: Certains possèdent un potentiel sexuel étonnant. Les autres n'ont aucun intérêt.

Les animaux: Aucun intérêt... Encore que...

La politique: La politique est l'affaire de Satan, je ne suis que son serviteur.

La violence: Inutile, sauf dans certains cas précis (sexuels bien entendu).

L'ordre et la discipline: Sans intérêt.

Les Prince-Démons: Ils se prennent un peu au sérieux. A part peut-être Valefor et Crocell. De sacrés rigolos.

Les serviteurs: La séduction doit être leur unique but. La laideur n'est pas admise.

VEPHAR, Prince des océans

La porte de la maîtrise d'Amity se ferme d'un coup. Le courant d'air qui l'a refermé n'est autre que le chef de la police locale.

- Que se passe-t-il Martin ?
- J'ai ici des photos qui vous prouveront ce que j'avance. Il est de retour.
- Ne dites pas n'importe quoi. Surtout à une semaine de la Fête Nationale. Non, vraiment, cet accident tombe vraiment mal.
- Un accident ? De bateau sûrement...
- Oui, le baigneur a dû avoir un malaise et l'hélice d'un bateau l'a déchiqueté. C'est déjà arrivé ici même, sur nos plages, l'année dernière à cette saison.
- Et les photos ?
- Ces photos sont comme des nuages dans un ciel d'été. On y découvre ce que l'on souhaite bien y voir. Ne

comptez pas sur moi pour vous suivre sur la piste de cette menace abstraite.

- Ok Larry, mais ne vous plaignez pas si cette "menace abstraite" fait de nouvelles victimes.

La porte claque, encore plus fort que tout à l'heure.

- Chef Brody, vous êtes viré. Et surtout ne me dérangez plus avec cette histoire de requin tueur.

FO5 VO4 AG3 AP3 PE5 PR4 PP50

Talents: Esquive+1, Hors-bord+2, Yacht+1, Survie en mer+3, Corps à corps+1, Tactique+1, Stratégie+1, Nage+3.

Pouvoirs: Griffes+1 (113), Queue barbelée+2 (115), Onde de choc (124), Poison+2* (161), Armure+1 (211), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+2 (221), Régénération+3 (226), Invisibilité+2 (261), Liquéfaction+3 (264), Détection du bien+1 (311), Détection des ennemis (312), Détection de l'invisible (313), Détection du futur proche (314), Détection du danger+1 (315), Détection de la vérité (316), Télépathie (321), Dialogue mental+1 (322), Lire les pensées (323), Lire les sentiments (324), Dialogue multiple (325), Téléportation (331), Contrôle des poissons+2 (366), Vie subaquatique (Spécial).

Récupération:

Par deux heures passées dans une étendue d'eau +1
Par heure passée dans une étendue d'eau courante +1
Par heure passée dans une étendue d'eau de mer +2

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Queue	115
2	Poison	161
3	Armure	211
4	Liquéfaction	264
5	Poissons	366
6	Vie sub.	Spécial

Vie subaquatique*

Ce pouvoir permet au Démon qui en est doté de respirer sous l'eau sans aucun problème. A noter que le Démon possède encore ses poumons et devient donc un amphibien à part entière. Il permet aussi de se déplacer sous l'eau à la même vitesse que sur terre et de voir dans les profondeurs. Le pouvoir est permanent et ne dépense aucun PP.

Apparence et comportement: Vephar est un Prince très sympathique de prime abord. Il aime les fêtes et toutes les réceptions qui ont trait, de près ou de loin à l'océan. En combat, il est cependant très puissant et d'un aspect particulièrement hideux. Ces deux caractéristiques font que Vephar est aimé d'un peu tous les Prince-Démons, qu'ils soient du genre distingués ou rustres. Malgré tous les poncifs habituels, Belial n'est pas ennemi de Vephar.

Rôle: Satan utilise Vephar (ou un de ses Démon) pour toutes missions ayant trait à l'eau, que celles-ci soient militaires ou diplomatiques.

Possibilités d'intervention: 1

Ce que pense Vephar de...

Les êtres humains: Ils ne peuvent vivre sous l'eau. Ils doivent être éliminés.

Les animaux: Tous les animaux terrestres doivent disparaître.

La politique: Pas grand intérêt, à part ce qui concerne le contrôle des océans.

La violence: Quelquefois très utile.

L'ordre et la discipline: Utile seulement avec les fortes têtes.

Les Prince-Démons: Je ne m'en occupe pas.

Les serviteurs: Ce sont les êtres qui me représentent sur terre (ou plutôt sur mer).

ANDROMALIUS, Prince du jugement

- Alors comme ça, on travaille pour son propre compte, on se fabrique un petit empire, comme ça, discrètement. Et vous pensez qu'un allait vous laisser faire. C'est inconcevable.

- Eh bien je croyais...

- Silence quand je parle. Tout cela est bien mesquin, combien d'humains avez-vous tués?

- Euh... Six millions.

- Oui alors là, il n'y a pas de quoi se vanter. tenez votre petit camarade Staline: vingt millions. Comme ça, sans se faire remarquer. Alors le coup de la solution finale, on me la fait pas. Vous êtes mesquin, c'est tout.

- Ben je...

- Bon allez vous suicider, et vite, je ne veux pas que ça traîne. D'autant que l'Archange Laurent et ses troupes d'élite vont sûrement tenter quelque chose. Je n'ai pas du tout l'intention de transformer votre mort en victoire des forces du Bien, manquera plus que ça.

FO2 VO6 AG3 AP4 PE6 PR3 PP59

Talents: Baratin+3, Discussion+3, Stratégie+1, Séduction+1, Savoir-faire+1.

Pouvoirs: Faiblesse (133), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+3 (221), Immunité+3 (225), Régénération (226), Invisibilité+3 (261), Détection du bien+3 (311), Détection des ennemis+3 (312), Détection de l'invisible+3 (313), Détection du futur proche+1 (314), Détection du danger (315), Détection de la vérité+3 (316), Télépathie (321), Dialogue mental (322), Lire les pensées+2 (323), Lire les sentiments+3 (324), Dialogue multiple (325), Téléportation+2 (331), Humanité+3 (Spécial).

Récupération:

Par 24 heures (en plus de la récupération normale) +1

Par Démon renégat démasqué et éliminé +5

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Invisibilité	261
2	Futur proche	314
3	Vérité	316
4	Lire les pensées	323
5	Lire les sentiments	324
6	Humanité	Spécial

Humanité

Ce pouvoir permet au Démon qui en est doté de se faire passer totalement pour un être humain. Aucun pouvoir d'un niveau inférieur ou égal à celui d'Humanité ne peut détecter la supercherie. En résumé, un Démon ayant un pouvoir d'Humanité+3 ne peut être différencié d'un être humain normal (à part par Satan). Tout utilisation d'humanité (se défendre contre un pouvoir qui veut percer le secret coûte 1PP).

Apparence et comportement: Andromalius est un Prince très très très puissant (regardez donc son nombre de Points de Pouvoir). Il est redouté ou haï des autres Démons car il est responsable auprès de Satan des renégats et des traîtres dans ses troupes. Une genre de "Police des Démons" quoi! Ses serviteurs ont toujours des couvertures et ne se démasquent qu'au moment de la réalisation d'une "arrestation". Pour Andromalius, et pour ses serviteurs, un Démon est considéré comme renégat (et donc susceptible d'être tué) s'il agit contre son Prince, s'il possède une des limitations suivantes: 633, 661, 662, 663, 664 et 665, où bien encore si ses actions démontrent une faiblesse grave dans sa façon de faire le Mal.

Rôle: Satan utilise Andromalius pour contrôler les Démons qui causeraient des troubles dans ses rangs ou dans ceux de ses Princes. A noter qu'un Prince peut faire appel à des serviteurs d'Andromalius mais préfère souvent régler ses problèmes internes tout seul.

Possibilités d'intervention: 1

Ce que pense Andromalius de...

Les êtres humains: Sans intérêt.

Les animaux: Sans intérêt.

La politique: Sans intérêt.

La violence: Utile.

L'ordre et la discipline: Primordial.

Les Prince-Démons: Ils sont souvent trop laxistes, ce qui cause des problèmes au sein de la grande armée de Satan.

Les serviteurs: Ils me servent à détecter toute imperfection dans la grande machine démoniaque.

Note au sujet des Démons d'Andromalius: N'oubliez pas de faire croire à vos "camarades" que vous suivez les ordres d'un autre Prince-Démon (je vous conseille Malphas ou, paradoxalement, Valefor).

VALEFOR, Prince des voleurs

Une coupe de champagne, ça ne se refuse pas. Surtout si la personne qui vous la tend est aussi belle que ce sympathique rentier, rencontré à la soirée d'inauguration de la pyramide du Louvre. De là à l'emmener prendre un dernier verre chez soi, c'est un pas que je n'aurais jamais du franchir. Mais son charme, sa classe et sa beauté m'ont vite fait oublier mon statut de femme mariée. Ah... le mariage, la belle affaire, surtout quand on l'est avec un homme qui passe 80% de son temps en déplacements et qui passe le plus clair du temps restant au bureau, entouré de charmantes secrétaires. Mais le fait est là. L'homme est resté toute la nuit et est reparti au matin, avant mon réveil. Comme si j'avais rêvé, je n'ai jamais eu aucune nouvelles de lui à part ce bouquet de fleurs reçu quelques heures après. La carte de visite qu'il m'a laissée est mon seul souvenir. Elle portait les mêmes mots que celle trouvée, plus tard, dans le coffre-fort de mon mari: "Avec les compliments d'Arsène Lupin".

FO1 VO2 AG5 AP3 PE5 PR5 PP45
Talents: Acrobatie+3, Esquive+3, Baratin+3, Discrétion+3, Crochetage+3, Manipulation+3, Arme de poing+1.
Pouvoirs: Sommeil (132), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+1 (221), Multiplication+2 (223), Régénération+1 (226), Invisibilité+2 (261), Caméléon+1 (262), Détection du bien (311), Détection des ennemis (312), Détection de l'invisible+1 (313), Détection du futur proche+3 (314), Détection du danger+3 (315), Détection de la vérité (316), Télépathie (321), Dialogue mental (322), Lire les pensées (323), Lire les sentiments (324), Dialogue multiple (325), Téléportation (331), Bond+1 (333), Course+1 (334), Ouverture+3 (Spécial).

Récupération:

Par 1000 Francs d'objets volé +1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Invisibilité	261
2	Caméléon	262
3	Danger	315
4	Bond	333
5	Ruse	345
6	Ouverture	Spécial

Ouverture

Ce pouvoir permet au Démon d'ouvrir n'importe quelle porte ou objet ayant une serrure mécanique ou électronique. La liste ci-dessous donne une idée de ce que peut ouvrir le Démon avec tel ou tel niveau dans ce pouvoir:

Niveau	Type de serrure
+0	Mécanique simple.
+1	Mécanique compliquée (clé bizarre, système de sécurité).
+2	Electronique simple (A carte ou à combinaison).
+3	Electronique compliquée (A reconnaissance vocale ou à empreinte digitale).

Apparence et comportement: Ce Prince-Démon a atteint le stade de Prince il y a à peine vingt ans. Il est donc moins puissant que les autres mais est l'exemple type de celui qui a réussi avec de l'audace et du culot. Il est un peu le bouffon des autres Princes et ne s'en offusque pas. Il apparaît le plus souvent sur la terre sous la forme d'un gamin ou d'un jeune truand.

Rôle: Satan reconnaît tout à fait les qualités de Valefor et l'utilise au mieux de ses possibilités. Il conçoit et ordonne tous les cambriolages et arnaques importantes de la terre et n'est jamais utilisé si un risque de combat existe.

Possibilités d'intervention: 3

Ce que pense Valefor de...

Les êtres humains: Ils sont cools, surtout les pauvres. Les autres sont un peu coincés.

Les animaux: Y'en a qui sont sympas. Les singes par exemple, mais ce que je n'aime pas, c'est les chiens de garde.

La politique: C'est quoi ?

La violence: A éviter absolument.

L'ordre et la discipline: Ni Dieu ni maître.

Les Prince-Démons: Ils sont tous plus fort que moi, jamais je ne réussirai à les égaler. Si, si, je vous jure.

Les serveurs: Ce sont bien des mecs sympas. Normal, ils sont de mon côté.

MALPHAS, Prince de la discorde

Comme tous les jours, Paul mendiait place Saint-Michel, adossé à la fontaine, la main inlassablement tendue. Licencié à quarante ans, il n'avait pu retrouver de travail. Une dépression nerveuse l'avait amené en maison de repos d'où il était sorti "guéri", pour se retrouver sans logement, sans emploi, sans femme et sans enfants, seul dans sa détresse. Sa foi lui avait permis de ne pas craquer totalement, de ne pas sombrer dans l'alcool, la drogue, le vice et surtout de ne pas se suicider. Elle lui avait permis de conserver sa dignité d'être humain malgré sa misère. Elle l'avait soutenue, il s'y était accroché comme un naufragé à une bouée, dernier moyen de ne pas sombrer dans la déchéance, dans la clochardisation. Il en était arrivé à penser que son malheur lui était imposé par Dieu comme pénitence, pour le purifier de ses péchés passés. Il en était persuadé, cela ne pouvait en être autrement: Le Seigneur dans son infinie bonté ne pouvait s'acharner sur lui, que dans le but évident de le tester, pour s'assurer de son inflexible foi, garante de son entrée au paradis et au bonheur éternel. Il acceptait donc son sort avec soumission et courage, certain du pourquoi de ses malheurs.

Paul était donc assis contre la fontaine, toujours élégant dans son costume usé jusqu'à l'os, mais qu'il arrivait à laver régulièrement. Il tenait d'une main une boîte de conserve qui lui servait de sebile, et de l'autre un carton portant l'inscription: "J'ai faim. Pour l'amour de Dieu,



soyez charitables". Il avait les doigts gelés par le vent glacé, en ce soir de Noël, ou 1989 ans plus tôt, le fils du Tout Puissant était apparu sur terre afin d'y apporter un message d'amour qui aurait dû éviter que des gens comme Paul en soit réduit à mendier alors que d'autres festoyaient égoïstement. La place Saint Michel était déserte, à part un nain aux membres tordus par la polio, engoncé dans son fauteuil roulant, vendant des crayons pour assurer sa subsistance. Paul, transi de froid, regardait fixement le pauvre infirme, perdu dans ses pensées. Il fut tiré de sa torpeur par l'apparition d'une liasse de billets de 100 Francs dans sa boîte de conserve. Paul resta bouche bée, fixant la liasse sans comprendre. "Joyeux Noël! Mon bon ami". L'homme qui venait de parler affichait un large sourire assez étrange. Il sortit sa main droite de la poche de son lourd manteau de fourrure, il exhiba devant Paul une immense liasse de billets de 500 Francs. Paul parvint à articuler, au comble de l'étonnement: "Mer... Merci, du fond du coeur. Soyez bénis, vous et les vôtres jusqu'à la fin des temps! Et joyeux Noël à vous aussi!"

- Merci mon bon ami. Mais c'est tout naturel. Cette liasse vaut 20.000 Francs. Elle peut vous permettre de repartir à zéro, c'est une nouvelle vie qui est à votre portée. Cet argent est à vous... à une petite condition.

Il se tourna lentement et désigna du doigt le pauvre nain pétrifié de froid, tenant ses crayons dans sa parodie miniature de main, prisonnier de son fauteuil.

- Je veux que vous voliez un crayon à ce déchet de l'humanité.

- Mais voyons, vous êtes fou, jamais je ne ferais une chose pareille, c'est contre tous mes principes. C'est... inhumain.

L'homme poursuivait tout en continuant de sourire;

- Allons, un tout petit crayon et vous refaites votre vie. C'est sans danger, personne ne vous verra, et ce nain n'est pas à un crayon près. C'est une seconde naissance que je vous offre, elle mérite un petit sacrifice. Tenez, prenez cette arme, ce sera encore plus facile.

Et joignant le geste à la parole il extirpa un énorme revolver de la poche gauche de son manteau, et le glissa dans la main de Paul, trop abasourdi pour réagir.

- Dépêchez-vous, ma patience a des limites. Vous n'aurez pas d'autres chances semblables. Songez à ce que Dieu a demandé de faire à Abraham.

A ces mots, Paul comprit que le Seigneur mettait fin à son tourment en lui imposant une épreuve. Il avait demandé à Abraham de tuer son fils, pour prouver sa foi, il lui

demandait donc juste de voler. Paul se leva, s'approcha à petit pas vers le nain, attrapa d'un geste rapide un crayon et repartit à grand pas vers l'homme, sans même jeter un regard vers le petit être difforme transi de froid et de peur. Il s'arrêta devant l'homme dont le sourire s'était maintenant élargi, pour devenir encore plus mesquin, presque démoniaque.

- Bravo, mon bon ami! Voilà ton argent, tu ne m'as pas déçu. Est-ce ainsi que tu suis les préceptes de Jésus Christ? Tout cela n'est pas très catholique, je te félicite!

Il laissa tomber les billets dans la neige et s'éloigna tranquillement. Paul tombait à genoux, abasourdi par ce que l'homme venait de dire. Il voyait encore le sourire malsain de l'homme. Il parvint à ramasser les billets et s'aperçut qu'ils n'étaient imprimés que d'un côté. Alors il comprit. Il comprit qu'il s'était fait rouler, il aurait dû s'en douter, il avait transgressé tous ses principes, par cupidité. Il avait profité de la faiblesse d'autrui pour s'enrichir. Il se dégoûtait. Il avait renié toute l'éthique de vie qui lui avait permis de tenir moralement. Il avait perdu la seule chose qui lui restait et qui faisait de lui un homme de foi. Il contempla les billets, symbole de sa déchéance morale. Lamentablement il saisit le gros revolver et le plaça dans sa bouche. Il regarda alors le nain, à l'autre bout de la place, pauvre pantin dont on aurait emmêlé les fils, et les larmes aux yeux appuya sur la détente. L'homme nettoya son manteau des morceaux de cervelle qui le constellaient, son sourire plus large que jamais. Il s'approcha du nain qui se métamorphosa en un grand homme en livret de majordome qui entreprit aussitôt de plier le fauteuil.

- Bravo James, vous fûtes parfait.

- Monsieur est trop aimable.

- Allons, partons, il est tard.

Les deux hommes passèrent près du corps sans tête, sans même y jeter un regard.

- A propos James, dit l'homme en entendant les cloches de Notre-Dame sonner les douze coups de minuit.

- Oui monsieur?

- Joyeux Noël.

FO2 VO6 AG3 AP5 PE5 PR3 PP50

Talents: Baratin+3, Discussion+3, Séduction+1, Savoir-faire+2. Pouvoirs: Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+2 (221), Régénération (226), Invisibilité+2 (261), Polymorphe+3 (266), Détection du bien (311), Détection des ennemis+1 (312), Détection de l'invisible+1 (313), Détection du futur proche+2 (314), Détection du danger+1 (315), Détection de la vérité+3 (316), Télépathie+1 (321), Dialogue mental (322), Lire les pensées+3 (323), Lire les sentiments+2 (324), Dialogue multiple (325), Téléportation (331), Discorde+3 (Spécial).

Récupération:

Chaque conflit (verbal ou non) déclenché

+1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Polymorphe	266
2	Vérité	316
3	Télépathie	321
4	Lire les pensées	323
5	Lire les sentiments	324
6	Discorde	Spécial

Discorde (Volonté)

- Vous êtes mesquins?
- Oui, mesquin sans frontières!

Calambour de Malphas

Ce pouvoir, très utile pour un Démon, permet de créer une discorde entre deux personnes (Une seule doit être en vue du Démon, et peut tenter de résister par un conflit psychique). Le résultat des unités donne le temps durant lesquelles les deux personnes se querelleront pour un rien et ne seront d'accord sur aucun points. Toute tentative d'utilisation de ce pouvoir coûte 2PP.

Niveau	Type de discorde	Durée
0	Séparation	Jours
+1	Dispute	Heures
+2	Pugilat (main nues)	Minutes
+3	Combat (toutes armes)	Secondes

Apparence et comportement: Malphas apparaît la plupart du temps comme un vieil homme à l'air mesquin. Il porte sur sa figure toutes les caractéristiques d'un criminel de guerre ou d'un tyran déchu. Il n'en n'est rien: C'est bien pire! Il est bien considéré par Satan et n'est méprisé par aucun Prince-Démon. Le contraire n'est pas vrai, en effet, Malphas méprise tous ceux qui usent de la violence pour arriver à leurs fins et de nombreux Prince-Démons sont dans ce cas.

Rôle: Satan utilise Malphas pour toutes les missions diplomatiques de grande importance. Que ce soit pour déclencher une guerre, signer un traité commercial ou faire changer quelqu'un d'avis, Malphas est toujours là.

Possibilités d'intervention: 2

Ce que pense Malphas de...

Les êtres humains: Il est hilarant de les voir s'énervier pour un rien.

Les animaux: Sans intérêt.

La politique: Mon passe-temps favori.

La violence: La violence est le dernier refuge de l'incompétence.

L'ordre et la discipline: Nécessaire pour contrôler les êtres simples.

Les Prince-Démons: Ceux qui usent de la violence n'ont rien à faire en enfer.

Les serviteurs: Mes messagers et mes alliés.

BIFRONS, Prince des morts

- Ils sont donc devenus fous! Déjà un porte-avion et deux croiseurs coulés de cette façon. Mais la guerre doit avoir des limites. Qu'est ce qui pousse donc les aviateurs japonais à se jeter sur nos navires?

Un des hommes, un prisonnier, prit la parole, calmement, mais non sans esquisser un sourire.

- Notre empereur nous protège, nous ne pouvons pas perdre. Les pilotes dont vous parlez sont des "kamikazes", notre arme secrète. La mort d'un seul valeureux pilote entraîne celle de centaines d'américains. Vous mourrez tous, l'empereur...

- Silence. Et vous Bradley, qu'en pensez-vous?

- J'ai enquêté sur ces kamikazes. J'ai rencontré le seul survivant du commando qui était chargé d'en ramener un.

- Et qu'est ce qu'il en dit.

- Il est devenu fou, il répète sans cesse un flot de phrases incohérentes.

- Qu'importe, faites le entrer.

- Alors mon brave, que pensez-vous des pilotes japonais qui se tuent en se jetant sur nos navires?

L'homme, agité de convulsions, articula seulement ces quelques mots: Ils ne peuvent mourir, ils sont déjà morts...

F05 VO4 AG4 AP1 PE5 PR5 PP50

Talents: Esquive+1, Corps à corps+1, Médecine+3, Chimie+2, Stratégie+3, Tactique+1.

Pouvoirs: Dents+3 (111), Grandes griffes+3 (113), Cornes (116), Poison+2 (161), Peur+3 (164), Armure+3 (211), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale (221), Régénération+3 (226), Invisibilité (261), Détection du bien (311), Détection des ennemis (312), Détection de l'invisible (313), Détection du futur proche (314), Détection du danger+1 (315), Détection de la vérité (316), Télépathie (321), Dialogue mental (322), Lire les pensées (323), Lire les sentiments (324), Dialogue multiple (325), Téléportation (331), Résurrection+3 (Spécial).

Récupération:

Pour dix humains tués

+1

Par humain transformé en mort-vivant

+1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Poison	161
2	Peur	164
3	Zombis	512
4	Squelettes	514
5	Goules	516
6	Résurrection	Spécial

Résurrection (Volonté)

Le plaisir des morts est de moisir à plat.

Bifrons, Prince-Démon des morts (R. Desnos)

Ce pouvoir permet, pour 4 PP, au Démon de transformer un mort qu'il vient de tuer (il y a moins d'une minute) en zombi. Ce dernier agira comme si le Démon était un pote à lui depuis toujours (et pour encore un bon moment...). Le mort pourra tenter de résister (comme un conflit psychique) une dernière fois avant de rejoindre ceux qui mangent les pissenlits par la racine. Le résultat des unités donne le nombre de jours de "vie" du zombi. Il disparaîtra en poussière une fois cette durée écoulée.

Apparence et comportement: Bifrons est un Prince-Démon tellement "boeuf" que l'on peut se demander comment il a atteint ce rang. Ennemi intime de Malphas, il cultive alternativement les actions discrètes (si, je vous jure) et les grandes campagnes militaires contre les soldats de Dieu à grand coups de mort-vivants. C'est en quelque sorte le Général en chef des armées de Satan. Il apparaît très rarement sur terre et quand il le fait c'est sous la forme d'un "Démon conventionnel", dans la grande

tradition des films d'horreur, pour la plus grande joie des petits et des grands.

Rôle: Comme il est dit ci-dessus, la grande force de Bifrons réside dans son armée de mort-vivants quasi-illimitée. Il est donc utilisé par Satan pour régler les problèmes qui requièrent une grande force de frappe conventionnelle (pour Satan tout au moins).

Possibilités d'intervention: 2

Ce que pense Bifrons de...

Les êtres humains: Ces petits machins plein de jus rouge? Ouais, c'est très bon mais ça tache.

Les animaux: C'est comme les hommes mais y'en a qui mordent.

La politique: C'est quoi?

La violence: Si ça veut dire taper sur tout ce qui bouge c'est très sympa. Je m'amuse toujours beaucoup.

L'ordre et la discipline: C'est quoi?

Les Prince-Démons: C'est des autres chefs je crois? Mais ils ont pas beaucoup d'armées, c'est pas cool. On dit même qu'y en a qui sont pacifiques.

Les serveurs: C'est des potes, surtout les zombis, ils sont toujours affamés... Comme moi.

Table de relation entre les Prince-Démons

Cette table sert à définir que ce chaque Prince pense des autres. Leurs serveurs ayant souvent la même façon de penser (mais pas toujours), il est bon de connaître les ennemis et les petits copains de chaque Prince.

Ce qu'il pense de	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1-Belial	X	0	2	2	1	2	2	1	2	2
2-Crocell	2	X	1	2	3	3	2	3	2	2
3-Malthus	2	2	X	2	3	2	1	2	2	3
4-Beleth	1	1	1	X	1	1	3	1	3	1
5-Andrealphus	2	2	0	2	X	3	2	4	2	1
6-Vephar	2	2	2	2	3	X	2	1	2	2
7-Andromalius	1	1	1	2	1	1	X	1	2	1
8-Valefor	1	4	2	2	4	2	0	X	3	0
9-Malphas	2	2	2	4	3	2	2	2	X	0
10-Bifrons	3	3	1	1	0	2	2	1	1	X

La table se lit de la façon suivante: Ce que le Prince (indiqué sur la ligne) pense de l'autre (indiqué sur la colonne). Le chiffre donne le type de relation (pas obligatoirement réciproque).

0: Ennemi (action offensive contre ce Prince possible).

1: Hostile (pas d'aide fournie à ce Prince).

2: Neutre (pas de préjugés).

3: Associé (aide limitée possible).

4: Allié (aide possible et même probable).

NOM:

Supérieur:

Couverture:

Description:

FORCE:

AGILITE:

PERCEPTION:

PRECISION:

VOLONTE:

APPARENCE:

TALENTS

Niveau

POUVOIRS

Niveau

Numéro

BLESSURES

POUVOIR

Equipement:

Serviteurs

SOMMAIRE

AVERTISSEMENTS	1
LE THEME	1
CHOIX DU TYPE DE JEU	1
IN NOMINE SATANIS	2
INTRODUCTION	3
Qu'est ce qu'IN NOMINE SATANIS ?	3
La terre et ses habitants	3
Le rôle de Satan	3
Le rôle de Dieu	3
Les dés	4
Le D666	4
Le chiffre de la Bête	4
PRINCIPES DE JEU	4
Les caractéristiques	4
Effets spéciaux des caractéristiques	6
Liste des caractéristiques	6
Les talents	6
Liste des talents	6
Les pouvoirs	8
Détermination des points de pouvoir	8
Récupération des points de pouvoir	8
La table unique multiple	8
Utilisation des caractéristiques	8
Utilisation des talents et des pouvoirs	9
Résolution des conflits	9
Modificateurs sur la table UM	9
CREATION DES PERSONNAGES	10
Les êtres humains	10
Les caractéristiques	10
Les talents	10
Les pouvoirs	10
Quelques êtres humains	10
Les mort-vivants	10
Les caractéristiques	10
Les talents	10
Les pouvoirs	10
Objets et capacités spéciales	12
Les familiers	12
Les caractéristiques	12
Les talents	12
Les pouvoirs	12
Objets et capacités spéciales	12
Les Démons	12
Les caractéristiques	15
Les talents	15
Les pouvoirs	15
Objets et capacités spéciales	15
Résumé	15
CREATION DES PERSONNAGES-JOUEURS	16
LES POUVOIRS DES DEMONS	16
Utilisations secondaires des pouvoirs	16
1- POUVOIR OFFENSIF	18
2- POUVOIR DEFENSIF	21
3- POUVOIR UTILITAIRE	25
4- OBJET	27
5- SERVITEUR	30
6- LIMITATION	33
LA CONFRONTATION	37
Le déplacement	37
Le combat physique	37
Les armes	38

Les protections	39
Le combat	39
Résolution d'une attaque	39
Modificateurs au jet d'attaque	40
Le combat psychique	40
Les pouvoirs offensifs	40
Défense	40
Effet des blessures	40
Sur les humains	40
Sur les mort-vivants	40
Sur les familiers	42
Sur les Démons	42
Sur les Prince-Démons	42
Visualisation des dommages	42
Bâtiments et véhicules	43
Les combats de masse	43
Type de combat	43
Effets des leaders	44
Résolution du combat	44
Fuite	44
LA HIERARCHIE	44
Les différents rangs	44
Les mort-vivants	44
Les familiers	44
Les Démons	45
Les Prince-Démons	45
Rapport avec ses supérieurs	45
Les missions	45
Récompenses	45
Punitions	45
Rapport avec ses serviteurs	45
Récompenses	45
Punitions	45
Perte d'un pouvoir	45
Statuts social et pouvoirs annexes	45
Changement de leader	48
EXPERIENCE	48
Augmentation des talents	48
Apprentissage des talents	48
Augmentation et apprentissage des pouvoirs	48
ANNEXES	48
Pouvoirs divers possédés par certaines créatures maléfiques	48
La vie privée des Démons	48
La forme physique	48
Les biens matériels	49
Le mode de vie	49
Réaction des êtres humains	49
Les Démons et la Loi	50
Les quatre principaux types de Démons	50
Conjuration et Démons	50
Interview de Satan	51
Comment bien incarner un Démon	52
Comment diriger une partie d'In Nomine Satanis	52
Quelques Prince-Démons	54
Belial, Prince du feu	55
Croccl, Prince du froid	56
Malthus, Prince des maladies	58
Beleth, Prince des cauchemars	61
Andrealphus, Prince du sexe	62
Vephar, Prince des océans	64
Andromalius, Prince du jugement	65
Valefor, Prince des voleurs	66
Malphas, Prince de la discorde	66
Bifrons, Prince des morts	69
SOMMAIRE	72
LISTE DES POUVOIRS	74
SOURCES ET CREDITS	76

1- POUVOIR OFFENSIF

11- Attaque corporelle

111- Dents	AG
112- Langue	AG
113- Griffes	AG
114- Pattes	FO
115- Queue	AG
116- Cornes	FO

12- Attaque à distance

121- Feu	PR	1, 2 ou 3/att.
122- Glace	PR	1, 2 ou 3/att.
123- Energie	PR	1, 2 ou 3/att.
124- Onde de choc	PR	1, 2 ou 3/att.
125- Télékinésie	PR	1, 2 ou 3/att.
126- Acide	PR	1, 2 ou 3/att.

13- Attaque non-létale

131- Charme	AP	VO	4/attaque
132- Sommeil	VO	VO	2/attaque
133- Faiblesse	VO	FO	1/attaque
134- Peur	VO	VO	2/attaque
135- Paralyse	VO	FO	2/attaque
136- Coma	VO	VO	5/attaque

14- Absorption

141- Volonté	VO	VO
142- Force	VO	FO
143- Energie sexuelle	AP	VO
144- Douleur	VO	VO
145- Violence	VO	VO
146- Apparence	AP	VO

15- Malédiction

151- Maladie	VO	VO	Tous-1 (M. 4)
152- Stérilité	VO	VO	Tous-1 (M. 4)
153- Vieillesse	VO	VO	Tous-1 (M. 4)
154- Folie	VO	VO	Tous-1 (M. 4)
155- Phobie	VO	VO	Tous-1 (M. 4)
156- Laideur	VO	VO	Tous-1 (M. 4)

16- Contact

161- Poison	FO	FO	1/attaque
162- Maladie	FO	FO	1/attaque
163- Paralyse	FO	FO	1/attaque
164- Peur	VO	VO	1/attaque
165- Acide	FO	FO	1/attaque
166- Douleur	FO	FO	1/attaque

2- POUVOIR DEFENSIF

21- Défense permanente

211- Armure corporelle
212- Immunité aux maladies et aux poisons
213- Immunité au feu
214- Immunité au froid
215- Pas de nourriture
216- Anaérobiose

22- Défense mentale

220- Défense mentale		
221- volonté supra-normale		1/défense
222- <i>Non-détection</i>		
223- Multiplication		1/seconde
224- Boomerang	VO	2/att. renv.
225- Immunité		
226- Régénération		

Att. Déf. Coût

23- Couverture

231- Chef d'entreprise

232- Rock-Star

233- Présentateur TV

234- Vedette de cinéma

235- Politicien

236- Sportif professionnel

24- Augmentation temporaire des caractéristiques

241- Force	VO	1
242- Précision	VO	1
243- Agilité	VO	1
244- Apparence	VO	1
245- Volonté	VO	1
246- Perception	VO	1

25- Défense temporaire

251- Champ de force	1/seconde
252- Glace	1/deux sec.
253- Feu	1/deux sec.
254- Champ magnétique	1/seconde
255- Rebond	1/sec. + 2/att.
256- Conversion	1/seconde
26- Camouflage	
261- Invisibilité	1/trois sec.
262- Caméléon	
263- Forme gazeuse	4
264- Liquéfaction	4
265- Réduction	1/heure
266- Polymorphe	1/heure

3- POUVOIR UTILITAIRE

31- Détection

311- Bien				1/seconde
312- Ennemis				1/seconde
313- Invisible				1
314- Futur proche				3
315- Danger	PE			
316- Vérité	VO	VO		1/minute
32- Communication				
321- Télépathie				1
322- Dialogue mental				1/minute
323- Lire les pensées	VO	VO		3
324- Lire les sentiments	VO	VO		1
325- Dialogue multiple				2/min. + 1/per.
326- Cauchemar	VO	VO		3

33- Déplacement

331- Téléportation	5
332- Vol	1/minute
333- Bond	1
334- Vitesse	1/minute
335- Forme gazeuse	2/minute
336- Déplacement temporel	5

34- Talent

341- Physique

342- Artistique

343- Scientifique

344- Communication

345- Ruse

346- Combat

35- Augmentation permanente des caractéristiques

351- Force

352- Précision

353- Volonté

354- Apparence

355- Agilité

356- Perception

36- Contrôle

361- Humains

VO VO 2

362- Reptiles et batraciens

VO VO 2

363- Oiseaux

VO VO 2

364- Insectes et arachnides

VO VO 2

365- Mammifères et marsupiaux

VO VO 2

366- Poissons et mollusques

VO VO 2

4- OBJET

41- Arme

411- Arme de contact maudite

412- Arme à distance maudite

413- Arme de contact intelligente

414- Arme à distance intelligente

415- Arme de contact mobile

416- Arme à distance mobile

42- Objet magique

421- Croix

422- Sceptre

423- Crâne

424- Pierre précieuse montée en bague

425- Dague de sacrifice

426- N'importe quoi de baroque

43- Locaux

431- Morgue

432- Cimetière

433- Immeuble

434- Hôpital

435- Laboratoire

436- Eglise

44- Planque

441- Caveau

442- Catacombes

443- Egouts

444- Métro

445- Squatt

446- Hangar

45- Signe extérieur de richesse

451- Yacht

452- Chevaux de course

453- Voitures de course

454- Jet privé

455- Ile déserte

456- Résidence secondaire

46- Etablissement

461- Restaurant

462- Hôtel

463- Industrie

464- Boit de nuit

465- Casino

466- Boutique de luxe

5- SERVITEUR

51- Mort-vivants

511- Zombis

512- Zombis

513- Squelettes

514- Squelettes

515- Goules

516- Goules

52- Mort-vivant intelligent

521- Vampire

522- Momie

523- Fantôme

524- Poltergeist

525- Pseudo-Démon

526- Animal mort-vivant

53- Familier (animal)

531- Rat

532- Chat

533- Serpent

534- Araignée

535- Corbeau

536- Gecko

54- Familier (être humain)

541- Serviteur classe

542- Trasher

543- Grosse brute

544- Punk

545- Tueur psychopathe

546- Call-girl

55- Familier (divers)

551- poupée

552- Bébé

553- Diablotin

554- Véhicule

555- Maison

556- Jouet

56- Relations

561- Démon

562- Prince-Démon

563- Politicien

564- Mafiosi

565- Avocat

566- Hacker

6- LIMITATION

61- Défaut physique naturel

611- Etat cadavérique

612- Membre coupé

613- Cicatrice

614- Dandy

615- Ancienne mode

616- Tic

62- Défaut physique surnaturel

621- Odeur suspecte

622- Couleur de la peau

623- Cornes

624- Couleur des yeux

625- Ailes

626- Queue

63- Folie
 631- Paranoïa
 632- Pyromane
 633- Mégalomanie
 634- Monomaniaque
 635- Tueur psychopathe
 636- Kleptomanie
 64- Phobie
 641- Croix
 642- Enfants
 643- Armes à feu
 644- Lumière
 645- Grand espaces
 646- Technologie
 65- Besoin
 651- Sang
 652- Acte sexuel
 653- Douleur
 654- Violence
 655- Jeunesse
 656- Perversion
 66- Bonté
 661- Loyalité
 662- Gentillesse
 663- Pitié
 664- Timidité
 665- Naïveté
 666- Le chiffre de la bête

SPECIAL

Incendie			2
Froid	FO		1
Infection	FO	FO	1/100kg ou 1/10000 l.
Cauchemar mortel	VO	VO	3/attaque
Orgasme mortel	AP	VO	3/attaque
Vie subaquatique			
Humanité			1/défense
Ouverture			
Discorde	VO	VO	2/discorde
Résurrection	VO	VO	4/zombi

SOURCES

Cinéma

Subway
 Angel Heart
 Reanimator
 Dawn of the dead
 Anguish
 The monster squad
 Prince of darkness
 Hellraiser, the pact
 Hellraiser II, hellbound
 Jaws
 976 E.V.I.L.

Musique

Slayer
 Manowar
 Exodus
 Testament
 Venom
 M.O.D.

Livres

Après la mort
 Ave Lucifer
 Mourir à New-York
 Vivons heureux en attendant la mort

Jeux

G.U.R.P.S.
 Realm Of Chaos

Télévision

Le Juste prix
 Questions pour un champion
 Télé-Caroline
 Dallas
 Chocs
 Un Flic dans la Mafia
 En direct de l'Assemblée nationale
 Ciel mon Mardi!
 Palace
 Reporters
 Alf
 Dorothee Vacances

CREDITS

Création: **CROC**
 Assisté de: Laurent Sarfati
 Fabien Deleval
 Mathias Twardowski
 Zlika
 Dessins: Var Anda

