

WINDSTORM



Par
CROC





WINDSTORM

INTRODUCTION

Vous tenez entre vos mains la neuvième extension d'In Nomine Satanis / Magna Veritas. Cette fois, vous allez découvrir que les humains ne sont pas restés inactifs en face de la guerre à laquelle se livrent les Anges, les Démons et les Vikings sur notre bonne vieille terre. Ils comptent bien se défendre et frapper là où ça fait mal. Ils ont pour armes les pouvoirs mentaux possédés par certains d'entre-eux, les gadgets technologiques qu'ils ont construits et les Trusts aux buts plus ou moins clairs qui luttent eux aussi pour la domination du monde et qui regroupent ces humains par affinités. Enfin, il existe aussi des êtres surnaturels (Anges, Démons et Vikings) qui ont décidé que leurs camps respectifs ne correspondaient pas à leur façon de penser ou à leur mode de vie et qui ont décidé de se ranger du côté des humains, quitte à perdre leur plus grand pouvoir: l'immortalité.

SOMMAIRE

Les Anges renégats	2
Les Démons renégats	5
Les autres	7
Les preneurs de têtes.....	12
Les pouvoirs psioniques.....	18
Les gadgets technologiques	36
Les Trusts.....	44
Scénario: Turlututu, chapeau pointu, tu l'as dans le c.....	50
Scénario: Basile, il y a un éléphant dans ma cathédrale.....	62
Annexe I: Compatibilité entre les divers groupes	71
Annexe II: Vos scénarios, où, comment, et surtout: pour qui ?	72
Crédits	79



Les Renégats

LES ANGES RENEGATS

Même si la structure du paradis ne permet pas aux êtres qui la composent de se libérer de temps à autre des rigueurs de la discipline divine, histoire de décompresser un peu, il est tout de même très rare qu'un Ange en vienne à quitter le paradis, son supérieur et ses amis. Mais cela arrive quelquefois. On appelle ceux qui franchissent la limite entre le monde des mortels et celui des immortels des renégats.

Perdre son statut de créature divine n'est pas à la portée de tous. Bien que le cheminement qui mène à cet état de fait soit uniquement mental et obligatoirement volontaire, peu d'êtres bénéfiques réussissent à trouver assez de courage pour couper tous les liens qui les lient au paradis.

Le statut de renégat est totalement arbitraire et n'existe pas à proprement parler dans les textes de lois utilisés par le paradis. Le simple fait d'accepter l'existence de ces créatures est déjà un blasphème et même si tous s'en doutent, aucun Ange normal ne doit attribuer ce statut à qui que ce soit. A la rigueur, certains Anges d'Yves et de Dominique utilisent le mot de déviants, qui correspond plus ou moins à tous les Anges qui commettent des fautes graves (autant dire qu'être renégat est une sacrée faute grave).


Les renégats n'existant donc pas officiellement, il est inconcevable qu'ils soient poursuivis par le commun des immortels (j'ai nommé les

Anges). Toutefois, certains groupes d'Anges particulièrement bien entraînés (Grade 2 au minimum) et purs à 100% (uniquement de Dominique, Yves et Laurent, et qui plus est uniquement s'ils n'ont aucune limitation!) sont utilisés pour la chasse aux renégats. Ce sont la plupart du temps des tueurs sans pitié ou d'acariâtres investigateurs. Une fois la piste d'un renégat flairée, il est rare que le fugitif s'en sorte vivant.

Vivant ? Oui, car en perdant son statut d'Ange, l'individu perd aussi son don le plus précieux : L'immortalité. Une fois son enveloppe corporelle détruite, il ne retourne pas au paradis mais bien au purgatoire où il y restera à perpétuité. Seuls quelques Anges complètement fous et foncièrement maléfiques devenus renégats finissent leurs jours en Enfer et peuvent alors adhérer aux thèses du papy démoniaque pour retrouver un statut plus digne de les représenter.

Dans un même ordre d'idée, un Démon qui, devenu renégat, déciderait de changer de camp et de devenir Ange ne pourrait le faire qu'après avoir été examiné par un conseil où siège Dominique lui-même et serait alors obligatoirement placé sous les ordres de Michel (le seul qui ose encore accepter de jeunes convertis) ou d'Ange (si elle est Archange).

A la limite, Janus et Mathias ne demanderaient que ça, mais là, c'est Dominique qui met son veto, ne voulant pas encore augmenter la puissance de ces deux Archanges un peu trop "spéciaux" à son goût.



Mais ne vous détrompez pas, si les Anges renégats sont déjà très rares, le pourcentage de ceux qui changent de camp avoisine les 1% (aucun rapport avec le badge porté par les Hell's Angels, encore que...). Leur vie ne sera, plus certainement, qu'une fuite en avant. Ils y auront gagné la liberté et auront perdu toute chance de se reposer un jour.

En parlant de chiffres, il faut savoir que pour 10 Anges qui deviennent renégats, les groupes spéciaux n'ont le temps que d'en rattraper 1, chiffre qui, toutes proportions gardées, est assez faible et, qui s'il était connu, inciterait encore plus les Anges à quitter ce boulot si sympathique mais finalement si chiant.

Qu'est ce qui peut réussir à faire changer un Ange de camp ? (Même s'il ne rejoint pas obligatoirement celui d'en face). La principale raison de la démission d'un Ange est l'amour (pour une humaine ou pour un Ange, ce qui est déjà plus rare). En effet, bien que l'amour soit un des chevaux de bataille de Dieu, les Anges ne connaissent normalement pas ce sentiment bien étrange, ainsi que, bien entendu, l'acte sexuel qui suit ou précède cet état (mentalement très dangereux aussi bien pour le travail que pour les relations avec les autres Anges). Il a en effet vite fait de détruire la foi et les convictions les plus profondément ancrées dans le subconscient (et même le conscient) des troupes du Seigneur. Un exemple très célèbre d'Ange renégat est celui de Marthin Luther, Ange de Michel, amoureux d'un Démon d'Andréas. Drina Luther et père de la très (très) célèbre Ange (lisez à ce sujet la superbe extension "Baron Samedi").

Dans le genre comportement excessif, la haine est aussi un facteur particulièrement destructeur. Au lieu de quitter les rangs de l'armée divine, l'Ange ainsi rongé de l'intérieur commence à délier de la voix tracée par le Seigneur et, pour ne pas être dénoncé et jugé par un Ange de Dominique, doit obligatoirement quitter cette organisation qui l'a vu naître.

Ceux qui ne supportent pas d'être dirigés et ceux qui sont trop mégalos pour accepter, sans réserve, tous les ordres qu'ils peuvent rece-

voir risquent aussi, un jour ou sur un coup de tête, de changer de camp. C'est tout de même assez rare car tous les Anges peuvent espérer un jour être Archange et le simple fait d'être légèrement mégalomane ne peut qu'accentuer cette possibilité et la transformer en certitude. La variable temps n'a pas d'importance pour les immortels.

Physiquement, un Ange renégat n'est pas très différent d'un Ange normal ni même d'un humain. Psychologiquement par contre, l'Ange renégat est d'un naturel hyperactif avec, de plus, une certaine tendance pour la lâcheté chronique. Avant toute chose, un Ange renégat a peur de mourir et de vieillir, peur qu'il ne connaissait pas et dont il ne soupçonnait même pas l'existence. Pour cette raison, la plupart des Anges passent leur temps à voyager (plutôt avec des moyens de transports rapides) et sont presque en permanence armés.

Si vous incarnez un Ange renégat (aussi bien en tant que joueur qu'en tant que maître de jeu), adoptez un comportement propre à ce type de personnage. Bougez, agissez le plus possible (pas obligatoirement bêtement, mais en suivant vos impressions et vos sentiments). Soyez paranoïaque, ne faites surtout confiance à aucun Ange (et pas non plus aux Démons mais ça, c'est évident). Votre but dépendra de ce qui vous a décidé à quitter les rangs des armées de Dieu. Si c'est le plaisir de la découverte, vous vous ferez une obligation de tout connaître, tout essayer. Si c'est l'amour, vous serez un amant fidèle, excessif (donc jaloux) et généreux. Si c'est la haine, vous serez froid, calculateur et sans pitié pour qui que ce soit. Vous serez aigri et très mal dans votre peau.

Cette course contre la mort et contre le temps qui flétrit la peau et détruit petit à petit le cerveau ne doit s'arrêter que le jour de votre mort ou, dans quelques rares cas, si vous trouvez enfin une raison de tout arrêter et de profiter à jamais du moment présent. Ainsi retrouve-t-on quelques Anges renégats en pleine méditation au Tibet, organisateurs de spectacles ou tout simplement artistes en tous genres. Tout ce à quoi un être humain peut consacrer sa vie peut suffire à transformer un immortel en mortel.



S'il arrivait un jour qu'un Ange de Grade 3 ou qu'un Archange devienne renégat, il est possible et même probable que Dieu (ou plutôt, pour l'occasion Dominique), dans son infinie bonté, accorde à ce haut dignitaire une autre chance. Il lui proposera alors de revenir sur sa décision et de rejoindre, comme si rien ne s'était passé, les rangs de l'armée divine. Cette chance ne sera en aucun cas donnée à un Ange de Grade inférieur.

Dans tout le chapitre ci-dessus, nous n'avons parlé que d'Ange. Même si les Fils et Filles du Seigneur y sont affiliés, il n'en est pas du tout de même pour les Serviteurs, Soldats de Dieu et humains bénis. En ce qui les concerne, n'étant pas immortels, ils peuvent à tout instant résilier le "contrat" qui les lie avec les forces du bien. S'ils quittent leur poste en secret ou s'ils sont responsables de crimes importants, un Ange de Joseph pourra être envoyé pour leur demander quelques explications (et les tuer s'ils sont coupables d'un crime grave).

En termes de jeu, un Ange renégat perd tous ses Grades ainsi que les pouvoirs annexes qui y sont attachés, mais garde tous les autres pouvoirs. Malheureusement, il ne récupère ses Points de Pouvoirs qu'à raison d'un par semaine. Il encaisse les dommages de la même façon mais, lorsqu'il meurt, son esprit ne retourne pas au paradis mais bien au purgatoire et ce, d'une façon définitive. Un Ange renégat garde les pouvoirs que sont l'aura et le langage spécifique à son camp.

Si un personnage joueur souhaite quitter l'armée du Seigneur, il devra réussir un jet de Volonté moyen avec un modificateur exprimé en colonne et que vous déduirez de la lecture du tableau suivant:

Le jet pourra être tenté une fois par mois. Une fois réussi, l'Ange perdra immédiatement son statut privilégié ainsi que ses Grades et ne récupérera plus aussi facilement ses Points de Pouvoir. Le maître de jeu devra ensuite secrètement jeter un d666 en prenant comme caractéristique le Grade de l'Ange et comme ligne le +0. Un jet réussi indiquera que l'Ange sera pourchassé par un groupe d'Ange "anti-renégats" après une période de flottement de (7 - Résultat des unités) mois.

Lorsqu'un joueur tombe par hasard sur un Ange renégat, ou plus généralement sur un Ange dont le comportement lui semble un peu bizarre, une enquête sera immédiatement ouverte par un Ange de Dominique (ou même par Dominique lui-même s'il souhaite s'amuser un peu ou si les joueurs sont au moins de Grade 2), qui devra vérifier si le renégat n'a pas "contaminé" les Anges purs, et qui prendra aussi le temps de bien préciser aux Anges que les renégats sont très rares et que jamais au grand jamais ils ne sortent vivants de cette aventure bien périlleuse. Si ceux-ci semblent un peu sceptiques, il leur laissera même entendre que leur âme ne remonte pas au paradis mais est entièrement et définitivement détruite.

En ce qui concerne les Anges qui deviennent Démons, ils perdent tous les pouvoirs qui n'ont pas d'équivalent de l'autre côté et remplacent les autres en utilisant la table spécifique du Prince-Démon qui les a accueilli.

Ils perdent aussi immédiatement le langage angélique pour retrouver en même temps l'équivalent démoniaque (idem pour l'aura). Tout Ange devenu Démon se retrouvera au Grade 0, quelque que soit son nombre de Points de Pouvoirs.

Acte qui fait changer l'Ange de côté	Modificateur
Tomber amoureux d'un être humain ou d'un Ange	+3
Ne pas supporter la discipline	+0
Etre trop atteint (mentalement) pour continuer à agir comme un Ange	-3
Vouloir devenir Démon	-6



LES DEMONS RENEGATS

Même si, dans le principe, un Démon qui quitte le royaume de Satan peut être comparé à son équivalent angélique, le but ultime de ce changement de côté est souvent tout à fait différent. En effet, ici, point de lois à respecter, point de limitations d'ordre moral, en un mot, rien qui puisse empêcher un Démon de s'amuser.

Mais les Démons renégats existent. Qu'ils soient attirés dans le monde des mortels par un sursaut de bonté ou parce que, justement, l'Enfer n'est pas assez mauvais pour eux, ils se retrouvent tous à la rue, avec armes et bagages. Il ne leur reste plus alors qu'à se débrouiller seuls, ce qui, à la différence des Anges leur est moins difficile.

En effet, alors que les Anges pourchassent sans pitié les renégats, les Démons, de leur côté, estiment que ce sont des créatures qui ont choisi le mauvais côté de la force mais que chacun est libre. Il n'en est évidemment pas de même s'ils passent directement dans le camp des Anges.

Au sujet de ce changement total de camp, sachez que même si le Démon fait preuve de la meilleure volonté possible, il est très rare (1 chance sur 10,000) qu'il soit accepté parmi les Anges et si cela s'avère possible, uniquement sous les ordres de Michel. Mathias peut, à la rigueur, employer en "Freelance" un Démon renégat pour une mission ponctuelle (d'infiltration la plupart du temps). Quant à Janus, il est bien évident que prendre sous sa coupe un Démon de Valefor est normal (et pour cause... Voir l'article à ce sujet dans Demonix Remix).

Dans l'autre sens, un Ange assez méchant ou assez fou pour rejoindre les rangs de l'armée Démoniaque sera accepté dans son équivalent "contraire" ou dans celui qui se rapproche le plus de ses convictions profondes.

De toute façon le pourcentage de chances qu'un Démon soit accepté dans les armées de Dieu n'a d'égal que les chances qu'un tel per-

sonnage en fasse la demande. Ne nous cachons pas la triste réalité plus longtemps. Les membres des légions démoniaques qui quittent leur armée le font le plus souvent parce qu'ils s'estiment limités par ce "carcan" idéologique (vu les libertés qui leur sont pourtant accordées on peut se demander ce qu'ils veulent de plus!).

Ils souhaitent simplement la puissance. Pas la liberté, simplement le fait de pouvoir essayer d'être les plus forts, les plus méchants, en un mot, d'être Satan à la place de Satan. Ayant troqué ce peu de liberté contre une mortalité qui ne les enchante guère, nombreux sont ceux qui, surpris par leur faiblesse soudaine, rentrent au bercail la queue entre les jambes. Et c'est là que Satan se différencie encore de son sénile collègue. S'il ne cherche pas à éliminer ceux qui quittent sa sphère d'influence, il leur interdit aussi de revenir sur leur décision. A la limite, il rétrograde le Démon au rang de Familier pour 1000 ans, mais encore, c'est lorsqu'il est de bonne humeur!

Le pire, c'est qu'il ne s'en cache pas et que tout Démon qui devient renégat sait pertinemment ce qui risque de lui arriver. Mais rien n'y fait, les Enfers regroupent tout ce que la terre peut abriter comme tarés en tous genres et la mégalomanie galopante de certains n'est plus à démontrer. Un exemple frappant est celui d'Hornet qui a décidé, un beau jour, de faire sécession avec le grand cornu. Bien mal lui en pris puisque, lâché par ses alliés (Bifrons et Samigina) il se retrouva seul à goûter les affres de son échec (voir à ce sujet l'extension Mors Ultima Ratio). Pourtant, son plan était assez subtil et, surtout, les forces qu'il contrôlait (les morts-vivants) étaient assez importantes.

Dans le groupe des cas sociaux qui quittèrent les Enfers, on peut citer Drina Luther, Démon d'Andrealphus qui décida, pour l'amour de sa fille et de son mari (Ange de Michel et renégat lui aussi) de quitter son travail de routine pour une fuite sans répit (c'est d'ailleurs le sujet de l'extension "Baron Samedi").

A la différence des Anges, un Démon renégat ne perd pas son immortalité, enfin, pas vraiment. Lorsqu'il est tué, son âme rentre directe-



ment en Enfer où il est emprisonné pour une durée très longue qui se rapprocherait même de la perpétuité (aucun Démon renégat tué n'a encore reçu l'autorisation de redescendre sur terre, même sous la forme d'un familier ou d'un mort-vivant).

En résumé, alors que Dieu est assez mauvais perdant, Satan n'est pas du tout hostile à ceux qui quittent son royaume mais gare à ceux qui échoueraient dans leur quête du pouvoir. En fait, l'Enfer est un peu le domaine de la libre entreprise. Cool non ?

Dans tout le chapitre ci-dessus, nous n'avons parlé que de Démons. Même si les Incubes, Familiers et Succubes y sont affiliés, il n'en est pas du tout de même pour les morts vivants. En ce qui les concerne, n'étant pas immortels (enfin, ils sont plutôt déjà morts), ils peuvent à tous instants résilier le "contrat" qui les lie avec les forces du mal et redevenir mort-vivant "Freelance". S'ils quittent leur poste en secret ou s'ils sont responsables de crimes importants, ils seront dénoncés aux forces du bien (et Dieu sait si un mort-vivant ne fait pas le poids devant un Squad de Soldats de Dieu... Remember Ghostbusters!).

Repérer un Démon renégat est très difficile, presque impossible d'ailleurs tant de telles créatures peuvent prendre des apparences diverses. Que ce soit un tueur psychopathe de renom, le gourou d'un obscure secte ou le patron d'une entreprise qui a le vent en poupe, le seul moyen de découvrir le subterfuge est de remplir une demande de renseignements (en 4 exemplaires) et de la faire passer à Andromalius à l'aide de son serviteur sur terre le plus proche. Après un délai plus ou moins long (de quelques semaines à quelques années), le personnage recevra une petite lettre écrite à la main par Andromalius lui-même qui lui indiquera si oui ou non le Démon soupçonné est renégat ou pas.

S'il l'est réellement, Andromalius peut même prier le joueur de l'éliminer bien que cela soit très rare. Par contre, il ne verra aucune objection à ce qu'il l'élimine de son propre chef, que ce soit par jalousie ou par pur plaisir. Il ne

faut évidemment pas que cela risque de mettre en péril la couverture ou la mission du personnage en question.

Le problème du vieillissement et de la punition qui les attend en cas d'échec ne fait normalement pas peur aux Démons renégats. Ils vont de l'avant, ne regrettent rien et, à la différence des Anges renégats ne pensent pas trop à leur sécurité. Par contre, ils sont tous (enfin presque...) très entraînés au combat et armés en permanence (avec des armes conventionnelles, les pouvoirs dépensant normalement trop de points de pouvoir).

Un syndrome assez rare, qui frappe surtout les Démons de Grade 3, est celui qui les pousse à devenir renégat dans le seul but de prendre des risques. En effet, certains des Démons les plus anciens commencent à s'ennuyer ferme. Ils ont participé à toutes les guerres (ou les ont déclenchées) depuis le début des temps, ont violé, tué, pillé plus que tout autre et finissent par trouver cela un peu chiant. Ils décident donc de voir jusqu'où leur méchanceté et leur haine peut les mener en devenant renégat (d'où la vieille maxime: "C'est au pied du mur que l'on voit l'artiste").

Ces renégats sont particulièrement dangereux, ils agissent la plupart du temps très aléatoirement et tuent sans distinctions, humains, Anges, Démons et membres de la troisième force. Leur périple ne s'arrête qu'à leur mort, qui intervient souvent très violemment.

Fort de cette autorisation tacite de la part d'Andromalius, il n'est pas rare de rencontrer un groupe de Démons qui passent leur temps libre à ratonner les Démons renégats. Il arrive aussi que le Démon en question, bien que très affaibli par son nouvel état, soit en mesure de leur donner du fil à retordre. Ces combats titanesques n'ont souvent pour seul résultat que la destruction de tous les Démons (le renégat par les Démons purs et durs et ces derniers par des Anges dépêchés de toute urgence pour faire un carton).

Mais, me direz-vous, comment un Démon qui récupère aussi difficilement ses Points de





Pouvoirs peut être capable de détruire un groupe entier de Démons? Simplement parce qu'avant d'oser quitter les rangs de l'armée qui les a élevés, les Démons passent un sacré paquet de temps à se décider. Il n'est donc pas rare que ces renégats soient de Grade 2, voir de Grade 3. Même ainsi affaibli, un Démon vétéran peut facilement venir à bout de quelques créatures maléfiques débutantes, brillardes et sans discipline. L'Enfer n'est régi que par une seule loi: Celle du plus fort!

En terme de jeu, un Démon renégat perd tous ses Grades ainsi que les pouvoirs annexes qui y sont attachés, mais garde tous les autres pouvoirs. Malheureusement, il ne récupère ses Points de Pouvoirs qu'à raison d'un par semaine. Il encaisse les dommages de la même façon

mais, lorsqu'il meurt, son esprit est définitivement emprisonné en Enfer. Un Démon renégat garde les pouvoirs que sont l'aura et le langage spécifique à son camp. Quitter l'armée de Satan ne nécessite aucun jet de dé préliminaire, c'est simplement une question de choix.

En ce qui concerne les Démons qui deviennent Anges, ils perdent tous les pouvoirs qui n'ont pas d'équivalent de l'autre côté et remplacent les autres en utilisant la table spécifique de l'Archange qui les a accueilli. Ils perdent aussi immédiatement le langage maléfique pour retrouver en même temps l'équivalent angélique (idem pour l'aura). Tout Démon devenu Ange se retrouvera au Grade 1 (voire au Grade 2 s'il possède au moins 20 Points de Pouvoirs). Il n'accèdera jamais au Grade 3.

LES AUTRES

Bien qu'il soit très difficile de concevoir un sorcier renégat (aussi bien invocateur comme dans Berserker que Vaudou dans Baron Samedi), il est d'autres cultes qui possèdent eux aussi leurs vilains petits canards, les Vikings n'étant pas les derniers.

Bien que les personnages Vikings incarnés dans des corps humains soient des âmes de guerriers morts bravement au combat, il est possible qu'après presque 2000 ans de Ragnarok, certains commencent à trouver la pilule un peu difficile à avaler, surtout lorsque l'on sait la puissance atteinte par les Dieux en question (rares sont les villes où on peut trouver une église ou plutôt un temple dédié au culte d'Odin ou de Thor). De plus, les grands chefs, plus forts en gueule qu'en actes, s'étant tous fait éliminer au début du Ragnarok, certains Vikings se demandent franchement ce qu'ils font là.

Et zou... Voici revenus les renégats. Même motif, même punition. Récupération des points de pouvoir à raison d'un par semaine, et bien sûr, une âme qui ira directement au purgatoire sans passer par la case Valhalla à la mort du sujet. Les Dieux Vikings, dans leur grande mégalomanie, ne s'occupent pas du tout des

renégats. Ils préfèrent les mépriser. Lorsque ces derniers deviennent un peu trop envahissants, ils sont immédiatement déclarés "Géants" et la chasse est ouverte.

C'est simple, de bon goût et terriblement efficace. Cependant, une possibilité très importante est offerte aux Vikings renégats: ils peuvent se convertir au catholicisme et rejoindre les armées du Seigneur dans les rangs de Michel, converti parmi les convertis. Ils perdent alors tous leurs pouvoirs Vikings mais gagnent ceux qui sont normalement réservés aux Anges.

Le procédé prend environ 10 ans durant lesquels le Viking nouvellement baptisé apprend tout ce qu'il doit savoir pour être un vrai Soldat de Dieu. Quand on sait que Michel était, lors de ses cours dispensés autrefois par Laurent, toujours à côté du radiateur, on ne s'étonne plus de ses sautes d'humeurs dangereuses et de son incompréhension totale du mythe chrétien.

Dans le même ordre d'idée, on peut imaginer qu'un Démon ou qu'un Ange renégat veuille devenir Viking. Pour ce qui est des Démons, la réponse est obligatoirement NON (en fait, c'est le célèbre pouvoir de Grade 3 de Laurent). Pour les Anges, cela dépend. Pour ceux de Laurent ou de Michel, c'est souvent un oui franc et massif. Pour les autres, les Dieux se



rassemblent et étudiaient les dossiers des candidats. Ils tentent de savoir s'ils seront de bons guerriers et s'ils répondent aux critères de qualités demandées à tout Viking (voir Berserker page 7). En passant Viking, un Ange renégat perd tous ses pouvoirs et devient un bête guerrier Viking sans Grade.

Pour en revenir aux sorciers, leurs talents et pouvoirs n'étant basés que sur leur croyance pure (et leur travail), ils peuvent quitter sans aucun problème leur art dangereux et vivre ensuite comme des humains normaux. Très peu trouvent assez de courage pour quitter cette vie dangereuse mais pleine de rebondissements pour aller ensuite pointer à l'ANPE.

Sincèrement dédiée à Greg Stafford.
(Si, si sincèrement, j'insiste...)

Faucon rouge était quasi caricatural. On aurait dit, vous savez, un indien de film. Ou plutôt de feuilleton télé. Le bel indien qui est grand et beau et fort et qui est avocat ou tout autre métier valorisant pour montrer que les Indiens ne sont pas tous des dégénérés soûlards et qui a gardé quand même sa conscience indienne et qui se bat pour son peuple et que toutes les minettes effondrées devant leur télé craquent en disant celui-là il est plus mignon que Mac Gyver si il venait coucher dans mon lit j'irai pas dans la baignoire, les tirets c'est sympa mais ça gonfle tout de même rapide, tu me fais des tranches fines, merci Anne. (NDC).

Bref, Faucon Rouge avait cette tête là. Beau. Beau à faire craquer même les indiennes qui se foutent de l'exotisme, et d'ailleurs il s'était rapidement fait toutes celles de la réserve, à quatre pattes entre les cannettes de bière, derrière la cabane en bois pourri qui servait de centre culturel.

Pour être honnête, il faut avouer que Faucon Rouge avait une différence avec les fameuses caricatures des feuilletons. Il n'était pas avocat, mais Démon aux ordres de Scox. Ce qui revient un peu au même, finalement.

Il avait été envoyé là pour étudier la soi-disant magie indienne, ou pour voir, plutôt, si c'était soi-disant ou pas. Accessoirement, il devait foutre la merde, démoraliser les

gens, leur faire perdre ce qui pouvait leur rester de morale et de conscience et sur ce plan là, il n'avait pas eu beaucoup de boulot car le travail avait déjà été fait pour lui. La réserve était un croisement entre une décharge, un zoo et un camp de concentration. C'était sympa, ça lui rappelait un peu d'où il venait. Il y passa de longues années de vacances. Si c'était ça le travail d'un Démon, il voyait vraiment pas comment on pouvait devenir renégat.

Du point de vue magie, il avait vite été fixé. La shaman du coin était une vieille femme marmottant, elle aussi comme dans les feuilletons, sauf qu'elle, ça ne marchait pas. Faucon Rouge faisait de temps en temps un rapport aux autorités supérieures. Le reste du temps, il baisait, il dormait, ou il jouait au poker en bouffant des hamburgers avec Joe, le vieux métis qui tenait le clapier-culturel.

C'était le seul qui n'avait pas eu ses neurones trop claqués par l'alcool, même s'il avait un bizarre amour pour les petits cactus ronds, et lui et Faucon Rouge passaient leurs longues soirées à regarder le soleil couchant baigner les poubelles et les magnifiques reliefs en terre rouge qui s'étendaient à perte de vue, quelque part au second plan.

Un jour, les fameuses autorités supérieures refirent surface. Elles convoquèrent Faucon Rouge dans un appartement New-Yorkais high-tech blanc et noir qui choqua Faucon Rouge, qui n'avait plus l'habitude. Il avait passé trop de temps dans l'ocre, la



brique, la terre cuite et le vent. Elles (les autorités) le félicitèrent pour le travail accompli, et lui annoncèrent une bonne nouvelle.

Ses rapports, qui avaient été pertinents et informatifs, avaient pesé dans la balance d'une décision importante : se servir d'enfants indiens comme spécimens vivants pour des expérimentations de laboratoires. C'était au Prince-Démon Malthus, vomi soit son nom, que revenait la paternité de l'idée. Ah, ce sacré Malthus. Toujours cet humour froid et sophistiqué.

Vu que les rapports de Faucon Rouge indiquaient que l'apathie de la population était telle qu'il n'y aurait pas de réaction, et qu'il ne semblait pas qu'il y ait parmi eux un leader potentiel qui prendrait la peine d'alerter la presse et de faire chier le monde, on avait choisi sa réserve ! Un véritable honneur.

On allait y implanter un faux dispensaire de la croix rouge (ce qui était d'autant plus drôle qu'en général la croix-rouge appartenait plutôt à ceux d'en face), construire des HLM partout avec un permis de construire obtenu illégalement, alors là très illégalement parce que c'est légalement franchement pas possible d'en obtenir un pour une réserve indienne, et faire venir tous les jolis petits enfants et leur seringue des trucs et des machins.

Faucon Rouge aiderait à l'opération, ce serait vachement cool dites donc. Ils le montèrent de grade, l'invitèrent à un bon dîner dans un resto chic, lui donnèrent une tape amicale dans le dos (chez Scox, on est civilisé) et lui offrirent l'avion du retour.

Le lendemain soir, Faucon Rouge était de nouveau assis sur le patio avec Joe, en train de regarder le soleil se coucher. Sur les poubelles. Sur le rocking chair de Joe. Sur cinq enfants qui jouaient dans la poussière. Sur le canyon derrière. La lumière sur la val-

lée, remarqua-t-il soudain, avait la couleur de la Heineken qu'il était en train de boire. Toute dorée.

Pendant la nuit, il garda les yeux grands ouverts, priant pour la première fois de sa vie. Priant non pas "en haut", non pas "en bas", mais pour, pour qu'une nuit seulement, la magie indienne existe. Pour que la vieille shaman dans sa cahute voit vraiment des esprits qui se transformeraient en loups ou en machins, qui la préviennent et qui agissent... Qui envoûtent les autorités supérieures, qui fassent brûler le permis de construire, quelque chose.

Mais le lendemain matin, quand le premier camion arriva, aucun grand loup blanc ne les chassa ou ne leur fit perdre leur chemin. Le chauffeur descendit, avec un tee shirt Support Desert Storm et une casquette rouge, et lui fit un clin d'oeil de connivence. Ce fut le déclic. Faucon Rouge enjamba le patio de chez Joe, attrapa le fusil qui était suspendu au dessus des trois plumes entrecroisées, et abattit le chauffeur.

Ensuite il prit le téléphone, appella Newsweek, Time Magazine, USA today et le parti écologiste du coin. Il passa le reste de la journée à haranguer les autochtones et les touristes de passage, sous le regard indéchiffrable de Joe.

Ce n'est finalement pas très difficile de devenir renégat.

Quand le soir fut tombé et que la première vague de journalistes fut partie (il y en aurait d'autres, beaucoup, beaucoup d'autres), Joe rangea son cactus, son Peyotqui, je le rappelle pour les incultures, est un cactus hallucinogène que les shamans utilisent pour l'invocation des esprits -, le remerci, et, pour lui prouver sa fidélité, en macha un dernier morceau en l'appelant grand frère. Puis il alla se coucher, fatigué mais content.

La magie suit parfois d'étranges voies.



A black and white illustration of a man's face, looking distressed with his hands covering his ears. He is surrounded by a chaotic environment of electronic equipment, including multiple computer monitors, keyboards, and various cables, suggesting a high-tech or cybernetic setting.

LES POUVOIRS PSIONIQUES

LES PRENEURS DE TÊTES

C'est sous ce nom imagé mais ô combien réaliste que nous regroupons tous les êtres humains qui disposent de pouvoirs psychiques. Même s'ils sont loin d'être aussi puissants que les Anges, les Démons et les autres créatures magiques (Vikings, etc...) ils sont tout de même assez importants pour qu'on leur réserve un supplément entier.

Mode de vie et comportement

Même si un être humain doté de pouvoirs psioniques peut ressembler (de loin) à un Ange ou à un Démon, il reste un être humain, un surdoué, un génie, mais un être humain comme tous les autres.

À la naissance, le petit bout-de-chou est anormalement éveillé, ou au contraire tourné vers lui-même (les premiers jours de sa vie lui en ont assez appris pour qu'il estime plus important de se consacrer à lui-même). Il grandit quasi-normalement et il y a de grandes chances pour que ses parents ne s'aperçoivent de rien. Évidemment, ses pouvoirs sont encore latents et sa Volonté extraordinaire n'est pas encore utilisée à son potentiel maximum.

Le temps passe et le cher bambin va à l'école. Là, il fait l'expérience de la cohabitation avec d'autres humains beaucoup moins évolués que lui. Comme lors de sa naissance, son comportement peut alors passer d'un extrême à l'autre. Soit il sera surdoué, rieur, très éveillé à ce qui se

passera autour de lui et bien sûr aura des notes très au-dessus de la moyenne, soit il sera aigri, hébété par la bêtise de ses camarades de jeu et de classe. Les cours lui paraîtront mornes et il aura de très mauvaises notes.

Dans les deux cas, il quittera l'école assez rapidement, soit parce qu'il estime avoir assez appris par lui-même soit parce que ça le gonfle royalement. C'est d'ailleurs souvent à ce moment-là que ses pouvoirs latents apparaissent. Provoquée la plupart du temps par un choc psychologique, l'arrivée en masse de nouvelles possibilités dans le crâne de l'adolescent va encore déclencher chez lui une série de réactions aléatoires et assez imprévisibles. Il peut adopter une idéologie de "super-héros" et décider que les humains doivent être protégés. Il peut aussi estimer que ce ne sont que des ébauches et qu'il est le seul (ou presque) à mériter de vivre. Encore plus égoïstement, il peut décider d'utiliser ces nouvelles facultés pour arriver à ses fins, qu'elles soient professionnelles ou sentimentales.

Le choc qui provoque l'apparition des pouvoirs modèle ainsi la façon dont il va les utiliser. Un amoureux déçu risque d'en vouloir à vie au sexe opposé. Des brimades de la part de camarades de classe risquent de transformer un bizutage cruel en bain de sang. Une forte déception (la mort d'un être cher par exemple) peut inciter le psi à se tourner vers la méditation et au développement encore plus rapide de ses pouvoirs. Dans presque tous les cas, le personnage se considérera comme un surhomme et deviendra rapidement invivable pour les quelques



amis qu'il peut encore avoir. Ces derniers le quitteront d'ailleurs peu de temps après, remplacés par de nouveaux "amis" qui tenteront de profiter de tout ce que le personnage n'aura pas manqué de s'appropriier en utilisant ses facultés (ce n'est pas obligatoirement quelque chose de palpable, ça peut être une place dans une grande entreprise, une faculté à attirer les membres du sexe opposé, etc...).

Petit à petit, le personnage commencera à utiliser ses pouvoirs de façon de plus en plus voyante et finira obligatoirement par être contacté par un trust qui voudra l'engager. Même si cela prend des années, un jour, il recevra une proposition pour un poste important. Il devra alors choisir. S'il s'engage, il deviendra une partie du trust, un maillon de la chaîne, un engrenage dans la machine. S'il refuse, il deviendra solitaire et paranoïaque puisque pourchassé. En effet, les trusts n'apprécient pas que de nouvelles recrues potentielles refusent leur offre alléchante et, plutôt que d'offrir à leurs concurrents un élève doué, préfèrent l'éliminer purement et simplement.

Une fois encadré et suivi par des professeurs spécialisés, la nouvelle recrue devient de plus en plus puissante. Le preneur de tête gravit rapidement les échelons de la société pour finalement stagner à quelque bureau du grand patron. Il a sous ses ordres des dizaines de personnes et brasse des millions de Francs. La plupart du temps, il n'a pas plus de 25 ans. Il a atteint ce qu'un être humain estime être l'achèvement de toute une vie. Mais pour lui, ce n'est pas assez, et de loin.

La monotonie prenant le pas sur la soif d'apprendre, le personnage, au bout de quelques années (voir quelques dizaines d'années) commence à ressentir les effets pervers de sa place dans le trust qui l'a recueilli. C'est à ce moment que le psi est le plus fragile. Tout peut alors dégénérer rapidement. Il peut trahir, modifier consciemment les préceptes de son trust ou carrément quitter le monde pourri des affaires. Il devient ainsi un "rogue" et est pourchassé de la même façon qu'un petit jeune qui refuserait de rentrer dans le moule. La chasse sera simplement beaucoup plus violente et le

résultat ne sera pas obligatoirement aussi évident qu'avec une autre chasse. Un psionique "rogue" peut, grâce à ses connaissances et ses pouvoirs, porter des coups très graves même à un trust puissant.

Psychologiquement, un humain psionique aura tendance à mépriser ceux qui ne possèdent pas autant de puissance que lui et il existe de nombreux cas de "rogues" qui se mettent, un beau matin, à cartonner tous ceux qu'ils rencontrent. Ces psioniques psychopathes sont très dangereux puisqu'imprévisibles. Même s'il ne les méprise pas, tout être psionique aura tendance à se croire supérieur aux autres (et il aura raison). Il pourra peut-être les écouter, leur parler et les aider, mais jamais comme à des égaux.

Malgré tout ce qui a été écrit ci-dessus et qui est un peu restrictif, il existe des exceptions pour confirmer toutes les règles qui viennent d'être énoncées. Si vous incarnez un psi, il est possible, et même souhaitable que vous vous forgiez une personnalité différente de celles décrites très succinctement (surtout si vous ne faites pas partie d'un trust).

Création d'un preneur de tête

La création de personnages qui suit vous permettra de fabriquer aisément des personnages-joueurs ou des adversaires pour vos parties habituelles. Dans tout le texte qui suit, une bonne connaissance des règles de INS/MV est considérée comme acquise. Si vous comptez incarner un personnage psionique dans un scénario, il est conseillé de prendre comme base un "psi moyen" (voir "tableau récapitulatif").

Les caractéristiques

Les psioniques disposent d'un certain nombre de points à diviser dans leurs six caractéristiques de base (les mêmes que d'habitude). Cependant, même si les limites humaines (3 pour être précis) de cinq d'entre elles ne peuvent être dépassées, la sixième, la Volonté, peut atteindre 5. Le nombre de points dépend du type de psionique créé (voir à ce sujet la partie "Tableau récapitulatif").



Exemple: Nous décidons que notre personnage sera un psi moyen et qu'il s'appellera Timmaïn. Ses caractéristiques (12 points en tout) ont les valeurs suivantes:

Force	2
Agilité	2
Précision	2
Perception	2
Volonté	4
Apparence	2

Les talents

Comme les humains, les psioniques disposent d'un certain nombre de points qui vont leur permettre d'acheter des talents en suivant le barème désormais célèbre:

Points	Niveau
1	+0
2	+1
4	+2

Exemple: Timmaïn sera mercenaire au service d'un trust. Il dispose donc des talents suivants (6 points):

Arme à distance +1	2
Arme de poing +0	1
Corps à corps +0	1
Discrétion +0	1
Tactique +0	1

Les talents psioniques

Ces talents très spéciaux ne peuvent être achetés qu'avec les points de cette catégorie. Notez aussi qu'il est possible d'acheter un niveau dans un talent psionique au niveau +3 en dépensant 12 points.

Si vous trouvez que ce nombre de points est trop important, vous pouvez en dépenser une partie pour acheter des talents normaux mais attention: Le contraire n'est pas vrai (on ne peut pas acheter de talents psioniques avec les points du chapitre précédent).

Exemple: Timmaïn souhaite se spécialiser dans la liste d'Attaque. Il choisit donc les talents suivants:

Puissance (Attaque) +2	4
Contrôle (Attaque) +1	2
Résistance (Attaque) +1	2

Les listes

Cette valeur vous permet d'acheter une ou plusieurs listes. Il est très difficile de posséder plusieurs listes à un niveau élevé. La valeur même dépend du Grade choisi. Il se calcule comme suit:

Points	Grade
1	1
2	2
3	3
6	4
7	5
9	6
14	7
16	8
18	9
25	10

De plus, il faut savoir qu'apprendre deux listes coûte 5 points en plus, 3 listes coûtent 10 points, 4 listes coûtent 15 points et le droit d'apprendre les 5 listes coûte 20 points.

Exemple: Timmaïn ne choisit qu'une seule liste (aucun coût supplémentaire). Il achète donc la liste d'Attaque au Grade 6 (cela lui coûte 9) et perd le point qui lui reste.

Equipement

S'il fait parti d'un Trust (voir plus loin), le personnage peut être doté de n'importe quel type d'équipement (armes ou autres).

Dans le cas contraire on estime que le personnage possède un compte en banque important (Volonté fois 10.000 Francs) et un salaire d'environ 4.000 + (Volonté fois 4.000 Francs).

TABLEAU RECAPITULATIF

Type de psionique	Caractéristiques	Talents	Talents psioniques	Listes
Psi débutant	10(3*)	6(+2)	4(+2)	2
Psi moyen	12(3*)	6(+2)	8(+2)	10
Psi vétéran	13(3*)	6(+2)	12(+3)	15
Maître psi	14(3*)	4(+2)	16(+3)	25

*: Il est possible de posséder une Volonté au plus égale à 5.

Quelques précisions supplémentaires

Les psioniques se conduisent tout à fait comme des êtres humains. Ils subissent les dommages comme eux et ne sont pas affectés par les jets de 111 ou 666. Ils peuvent augmenter leurs talents normaux comme les autres personnages. Pour ce qui est de l'expérience dans les talents psioniques ou dans les listes, il vous suffit de consulter le chapitre suivant.

Expérience (sur le tas)

Chaque fois que le personnage obtiendra une réussite critique lors de l'utilisation d'un pouvoir (en situation de stress) il marquera 10 points.

Chaque fois qu'il obtiendra une réussite normale lors de l'utilisation d'un pouvoir (en situation de stress) il marquera 1 point.

Ces points devront être comptabilisés distinctement dans les cinq styles différents et ne pourront être ensuite dépensés que pour les monter de Grade ou faire progresser les talents qui s'y rapportent. Une fois le nombre de points accumulés suffisant, le personnage devra consulter les deux tables suivantes:

Niveau	Coût pour monter d'un niveau
0	50
+1	100
+2	200
+3	500

Grade	Coût pour monter d'un Grade
1	60
2	70
3	80
4	110
5	125
6	140
7	190
8	210
9	230
10	300

Expérience (entraînement)

A la différence des pouvoirs possédés par les Anges et les Démons, les personnages possédant des pouvoirs psioniques peuvent progresser uniquement en s'entraînant seuls dans leur coin (ou avec quelques camarades studieux).

Cet entraînement doit être journalier, régulier et accorde des points d'expérience à placer au choix du joueur. La petite table suivante va vous permettre de calculer aisément combien de temps votre personnage devra s'entraîner avant d'affronter ses adversaires:

Type d'entraînement	Gain
Seul	5/an
A plusieurs	10/an
Dans un cadre approprié (au Tibet, etc...)	x2
Moins de 8 heures par jour	/2
Avec un maître psi	x2



L'homme était grand, brun, vêtu d'un costume sombre de très bonne qualité, portait d'une main un attaché case noir, et tendait l'autre d'un air engageant vers le petit groupe de personnes qui était réuni ce soir là, dans les bureaux du Centre de Communication International.

"Bonjour, je suis Dominique Martin. Je suis le nouveau responsable de la sécurité du CCI. Mon prédécesseur a été appelé à des fonctions plus élevées. Je vous rassure tout de suite, Martin n'est pas mon vrai nom. Mais c'est sous ce patronyme que moi et mes collaborateurs almeront désormais se faire connaître quand nous traiterons avec une... équipe... comme la vôtre. Je suis votre contact en ce qui concerne cette mission."

Mr Martin serra la main à chacun des 6 hommes et femmes qui étaient réunis devant lui. Leur tenue camouflée, leur matériel à viander, et leur attitude même contrastait avec sa rigidité et la coupe italienne de son costume, mais il ne semblait pas pour autant impressionné. Après tout, c'était lui l'employeur, et il ne pouvait pas se permettre de montrer une seule trace de faiblesse. En plus, ce n'était pas son genre...

"Votre mission est très simple cette fois-ci. Le CCI a déjà fait appel à vos services pour certaines opérations d'extraction et de pénétration, ainsi que pour des missions de sécurité extérieure. Vous avez pu à cette occasion travailler avec certaines de nos équipes. Nous avons pu également à ces occasions être témoins de vos... capacités quelque peu différentes..."

Ce sont ces mots qui provoquèrent les premières réactions dans le groupe de mercenaires. Ils avaient tous fait preuve d'une discrétion particulière quand ils utilisaient leurs pouvoirs, c'était toujours en dernier recours, quand la balance penchait trop du côté de leurs adversaires, et il n'y avait jamais eu de témoin pour le raconter. Ils se

regardèrent les uns les autres, comme si d'un seul regard ils pouvaient savoir qui avait fait l'erreur. Certains d'ailleurs en étaient capables.

"Ce que nous vous demandons aujourd'hui, c'est de tester un de nos propres groupes d'intervention, non que nous voulions à plus ou moins long terme nous passer de vos services ou même vous remplacer, mais nous restructurons nos propres services internes. C'est en quelque sorte une nouvelle incarnation, si vous me suivez..."

Celui qui semblait mener le groupe, un grand noir, prit la parole.

"Bon, c'est bien joli tout ça Mr Martin, mais vous n'avez pas abordé les questions financières. Quant à nos capacités, elles ne regardent que nous. Vous nous engagez parce que nous sommes les meilleurs, vous faites confiance à nos références. Vous nous payez, nous faisons notre boulot. Où sont vos hommes ?"

"Ah... Je vois que vous le prenez professionnellement. Les questions financières vous seront proposées après que vous ayez jaugé le travail que nécessite l'évaluation de notre nouvelle force. Vous nous proposerez un devis. Je pense que cela ne posera pas de problèmes. Notre responsable, Marc Martin, sera mis à votre disposition en cas de problèmes financiers. Quant à nos hommes, ils sont dans notre centre d'expérimentation, dans les carrières du Val, à quelques kilomètres d'ici. Nous pouvons vous y transporter, si vous le désirez."

"Ce n'est pas la peine. Nos frais de transport sont compris dans nos tarifs. Nous nous retrouverons là-bas, Mr Martin."

"Oui, c'est cela certes, vous n'avez donc plus d'autres questions ?"

"Non, prévenez juste vos hommes, nous interviendrons quand bon nous semblera... A bientôt."

"A bientôt oui... Je n'en doute pas..."



Les carrières du Val, quelques heures plus tard. La nuit est tombée, le décor est planté, et d'ailleurs cela ne lui plaît que très peu.

"... Objectifs à 40 mètres... 5 cibles... Nous sommes supérieurs en nombre... Jeanne, tu as un contact ?... Quoi, seulement deux sur les cinq ? Qu'est ce qui se passe... Ils ne pensent pas ou quoi ?... Lesquels résistent ? C'est ton amplificateur qui merde ou quoi ?..."

Yannick car tel était le prénom du noir, appuya sur son laryngophone. La communication était coupée pour l'instant. Il commençait à être perplexe. Depuis son arrivée dans les carrières il sentait que quelque chose n'allait pas. Nulle part il n'avait vu de panneaux annonçant que les carrières appartenaient bien à l'ICC, elles étaient vides, un peu comme un décor de Bioman lors du combat final. Et où étaient donc les cibles qu'on lui avait promis ? Seuls cinq loubards à l'apparence hétéroclite étaient en train de se faire griller des marshmallows sur un feu de bois. Les inconscients, ils faisaient des cibles parfaites. Mais pourquoi trois d'entre eux ne réagissaient ils pas aux sondes mentales de Jeanne ? Il remit le contact du laryngophone.

"... Contact sur les cibles... Comptez vous... Un..."

Dans un instant, les cibles seraient éliminées, ou presque, et ils auraient gagné leur salaire. C'est une mission bien remplie.

"... Jeanne, combien de cibles ?... Toujours deux ?... Et ce sont toujours les skinheads qui ne répondent pas ?... Yo ! Vraiment rien dans leur crâne de fer... Comptez vous... Un... Quatre ?... Où est quatre ? Guy ?... Répond... Si ton matériel est en panne fait toi connaître... les autres tenez vous prêts ! Cibles en mouvements !"

Les 3 Skinheads se levèrent et prirent bien soin d'étendre leurs muscles. L'un fit

apparaître une batte de base ball dans sa main. Sacré tour de passe passe, Yannick était sûr qu'il n'avait rien dans les mains l'instant d'avant. Ce fut au tour des deux autres de se lever, le grand chauve aux petites lunettes cerclées d'acier, et le rescapé d'Highlander, celui qui portait un long imperméable assez sale.

"... Guy... Fais-toi connaître... Guy... J'attends... Les autres gardez l'oeil sur les cibles..."

"YARGHHHHHH ! Au Secours ! AHHHH Au sec..."

"Guy ! Contact vite qu'est ce qui se passe !"

Les détonations qui déchirèrent la nuit provenaient bien de l'arme de Guy, un nostalgique du M16.

"Rock n'roll !!!!!"

Ce qui suivit fut enregistré par les caméras installées par les équipes de Jean Martin.

Jeanne la télépathe "entendit" la pensée de Benoit, mais ne la comprit pas. Pourquoi pensait-il à un éclair ? Il n'y avait pas d'orage en vue. Le temps d'y réfléchir, elle fut foudroyée, et le jeune homme chauve arborait un grand sourire.

Igor, le spécialiste des communications se fit transformer en statue par Gabriel, un des trois skinheads, qui la détruisit à grands coups de Doc Martens.

Xavier, le tireur d'élite s'enflamma tout seul sous le regard frustré d'Alain, sa longue épée de combat sortie, et son imperméable flottant au vent.

Gérard, le teigneux, déchargea son Famas sur un Skinhead tout d'or vêtu. Une aura bleue semblait arrêter les balles qui lui arrivaient dessus à 1200 mètres secondes. Le skin prit son souffle et lui hurla dessus. Gérard fut répandu sur quelques mètres carrés.

C'est Yannick, le noir, qui dura le plus longtemps. Il réussit à tuer l'assassin de Guy, un minuscule petit guerrier barbu et incroya-



blement musclé qui s'acharnait sur le cadavre de son ami à grands coups d'une hache démesurée. C'est ça qui lui sauva la vie une première fois. Sa chance ne l'avait pas abandonnée, il avait évité les lasers de justesse, lorsqu'il s'était relevé pour sauter sur le nain barbu. Si il était resté immobile, les rayons l'auraient à coup sûr transpercé. Le nain n'avait pas résisté à un chargeur entier de Famas, et il avait même été complètement désintégré sous les impacts.

Le Skin qui se posait devant lui portait sa batte de base ball avec affection. Il lui laissa le temps de sortir sa machette et d'enlever son matériel lourd.

Comme deux vieux adversaires ancestraux, ils se firent face. Les autres ne bougeaient pas.

"Où..."

"Yo..."

Yannick rejeta une de ses dreadlocks qui irritait la tempe, et se jeta sur lui. Basher, la batte de base ball qui était plus intelligente que son propriétaire lui éclata la tête d'un seul coup. Il ne souffrit pas. Ou très peu.

Lorsque les bandes furent visionnées, Dominique Martin, Archange de la Justice, se pencha vers l'équipe de jeunes Anges fraîchement incarnés qui se trouvait devant lui. Ils balssaient le regard.

"Certes, ce n'est pas mal, tous, ceux qui sont là, je veux dire... mais pensez donc que ce ne sont que des humains, et non des Démons aux Ordres de l'Adversaire. Vous êtes néanmoins fin prêts. Bienvenue sur Terre."

LES POUVOIRS PSIONIQUES

Même si les humains psioniques ne peuvent lutter contre la puissante artillerie d'un Démon de Baal, de Crocell ou de Belial, leurs pouvoirs sont néanmoins très performants.

Cependant, rares sont les psioniques qui accepteront une confrontation directe avec une créature maléfique ou bénéfique. Le système ci-dessous vous décrira de façon précise la procédure que vous devrez utiliser pour connaître les résultats de l'utilisation d'un pouvoir psi.

Système de résolution des pouvoirs psychiques

Bien que ce système utilise la désormais célèbre table UM (Unique Multiple), il est très différent de celui mis en place pour les pouvoirs conventionnels.

Étudions donc d'abord les différents talents et pouvoirs nécessaires pour bien utiliser un pouvoir psionique (ou psychique, les deux termes étant interchangeables).

Les listes de pouvoirs

Elles sont au nombre de cinq (Attaque, Défense, Communication, Déplacement et Utilitaire) et représentent les grands règnes auxquels sont affiliés les cinquante pouvoirs (à raison de dix par liste), dont peuvent disposer les utilisateurs de cet art extrême. Un même personnage psionique pourra disposer d'une, voire de plusieurs listes différentes, bien que le seul moyen pour être vraiment très performant soit de se spécialiser.

Les pouvoirs et les Grades

Chaque liste de pouvoirs en contient dix, chacun ayant un niveau de difficulté différent (de 1 = Très facile à 10 = Très difficile). Un même personnage peut normalement utiliser tous les pouvoirs d'une liste qu'il possède. Il n'est limité que par le Grade de chaque liste. On peut utiliser tous les pouvoirs ayant un niveau de difficulté inférieur ou égal à (Grade possédé + 2).

Exemple: Nathan souhaite utiliser sa liste d'Attaque qu'il possède au Grade 4. Il peut utiliser tous les pouvoirs de difficulté 1, 2, 3,



4, 5 et 6. Evidemment, plus la difficulté du pouvoir est importante, plus le personnage aura du mal à le maîtriser et le faire fonctionner.

Les talents

Ils sont au nombre de trois pour chaque liste. On distingue la Puissance, le Contrôle et la Résistance. Ils sont exprimés en niveaux (de +0= Débutant à +3= Miraculeux). On en dénombre donc quinze en tout:

- Puissance (Attaque)
- Contrôle (Attaque)
- Résistance (Attaque)
- Puissance (Défense)
- Contrôle (Défense)
- Résistance (Défense)
- Puissance (Déplacement)
- Contrôle (Déplacement)
- Résistance (Déplacement)
- Puissance (Utilitaire)
- Contrôle (Utilitaire)
- Résistance (Utilitaire)
- Puissance (Communication)
- Contrôle (Communication)
- Résistance (Communication)

Les caractéristiques

Comme d'habitude, on utilise une caractéristique avec chaque talent. On prend la Volonté pour tous les jets de Contrôle, la Force pour les jets de Résistance et une caractéristique variable pour la Puissance. Cette caractéristique variable est indiquée après le nom de chaque pouvoir, dans sa description (voir chapitre "Description des pouvoirs").

Choix du pouvoir utilisé

Le personnage indique la liste qu'il compte utiliser. Il doit posséder un Grade suffisant (voir ci-dessous) dans la liste choisie et au moins un niveau +0 dans le talent de Puissance de cette même liste.

Exemple: Caïn tente d'utiliser un pouvoir de sa liste d'Attaque (en l'occurrence Art mar-

tial). Il doit au moins posséder la liste d'Attaque au Grade 2 (voir ci-dessous) et le talent de Puissance (Attaque) au niveau +0.

Le Grade nécessaire correspond normalement à la difficulté du pouvoir bien qu'il soit possible d'utiliser plus facilement un pouvoir d'une difficulté plus basse et dans une moindre mesure plus difficilement un pouvoir d'une difficulté plus haute. Utilisez la petite table ci-dessous pour connaître le modificateur à appliquer à tous les jets qui vont suivre:

Difficulté	Modificateur
-4 ou moins	+4
-3	+3
-2	+2
-1	+1
Même niveau	Pas de modificateur
+1	-3
+2	-6

Difficulté: Difficulté du pouvoir choisi par rapport au Grade possédé.

Modificateur: Modificateur (d'où le nom) exprimé en colonnes, à appliquer à tous les jets concernant ce pouvoir (Puissance, Contrôle et Résistance).

Exemple: Caïn possède un Grade 4 dans la liste d'Attaque. Il souhaite utiliser son pouvoir de Contrôle (Difficulté 6, donc 2 de plus que son Grade), il aura un malus de 6 colonnes. S'il utilise son pouvoir d'Agitation moléculaire (Difficulté 2, donc 2 de moins que son Grade), il aura un bonus de 2 colonnes.

Jet sur la table UM

Une fois tous ces paramètres définis, il suffit de jeter un d666 et de lire le résultat sur la table UM en prenant comme talent celui de Puissance correspondant à la liste du pouvoir utilisé et comme caractéristique celle donnée après le nom de chaque pouvoir. Ne pas oublier un éventuel modificateur calculé ci-dessus.

Que le jet de Puissance soit réussi ou pas, il faut ensuite rejeter les dés pour connaître la



façon dont le personnage a contrôlé son pouvoir. On utilise pour cela la même table UM mais en prenant comme caractéristique la Volonté et en talent le Contrôle de la liste correspondante.

Si le personnage ne possède pas le talent de Contrôle nécessaire, on utilise la colonne +0 avec un malus de 3 colonnes supplémentaires. Ne pas oublier un éventuel modificateur calculé dans le chapitre "Choix du pouvoir utilisé".

Forts de ces deux résultats, nous sommes en présence de quatre cas de figures possibles, que nous allons maintenant étudier en détail.

Jet de Puissance réussi, jet de Contrôle réussi

Le pouvoir fonctionne parfaitement bien. Tout se déroule comme prévu. La qualité de la réussite dépend bien entendu du résultat des unités du jet de Puissance. Pour connaître le résultat exact de ces deux jets, consultez la description du pouvoir au paragraphe "Réussite critique".

Jet de Puissance réussi, jet de Contrôle raté

Le pouvoir fonctionne normalement mais les effets exacts ne sont pas entièrement contrôlés par le personnage.

La qualité de la réussite dépend bien entendu du résultat des unités du jet de Puissance. Pour connaître le résultat exact de ces deux jets, consultez la description du pouvoir au paragraphe "Réussite".

Jet de Puissance raté, jet de Contrôle réussi

Le pouvoir ne fonctionne pas. Ses effets sont nuls ou très peu puissants. La qualité de l'échec dépend bien entendu des unités du jet de Puissance. Pour connaître le résultat exact de ces deux jets, consultez la description du pouvoir au paragraphe "Echec".

Jet de Puissance raté, jet de Contrôle raté

Le pouvoir ne fonctionne pas et le personnage (ou son entourage proche) subit un choc en retour. Le résultat est, normalement, catastrophique. La qualité de l'échec dépend bien entendu des unités du jet de Puissance. Pour connaître le résultat exact de ces deux jets, consultez la description du pouvoir au paragraphe "Echec critique".

Temps de latence

Dès qu'un personnage a utilisé un pouvoir (que celui-ci soit réussi ou pas) il ne peut le réutiliser avant un laps de temps qui correspond aux unités du d666 de Contrôle. Cette valeur numérique est ensuite assortie d'une durée indiquée dans la description de chaque pouvoir.

Exemple: Marco vient d'utiliser son pouvoir d'Art martial. Il ne peut le réutiliser avant 5 secondes (5 étant le résultat des unités du jet de Contrôle et "secondes" étant le temps de latence indiqué dans la description du pouvoir).

Résistance et Fatigue

Une fois le pouvoir utilisé (et quel que soit le résultat final), il faut maintenant savoir si le personnage n'a pas été trop durement secoué par tant d'efforts. Il devra pour cela réussir un jet d'un d666 avec comme caractéristique la Force et comme talent celui de Résistance correspondant à la liste utilisée. Si le personnage ne possède pas le talent de Contrôle nécessaire, on utilise la colonne +0 avec un malus de 3 colonnes supplémentaire. Ne pas oublier un éventuel modificateur calculé dans le chapitre "Choix du pouvoir utilisé".

Si le jet est réussi, tout est OK. Si le jet est raté, c'est le résultat des unités qui donne le temps durant lequel le personnage ne pourra plus utiliser aucun pouvoir psychique (quelque soit la liste). Calculez cette durée à l'aide de la table suivante





Type de réussite	Durée
Réussite critique	(Résultat des unités) secondes.
Réussite	(Résultat des unités) minutes.
Echec	(Résultat des unités) heures.
Echec critique	(Résultat des unités) jours.

Jet de résistance de la cible

Certains pouvoirs (suivis d'un astérisque après leur nom) pourront être résistés activement par leur cible. Cette dernière devra réussir un jet de Volonté au niveau +0 (tous les pouvoirs de défenses mentales de Démons et d'Ange fonctionnent normalement: Volonté supra-normale, non-détection, etc...).

Si le jet est raté, le pouvoir prend effet normalement. Si le jet est réussi, la qualité de la réussite est diminuée d'un cran.

Exemple: Un jet réussi permet de transformer un échec en échec critique ou une réussite en échec.

Résumé et séquence de jeu

Les trois jets nécessaires à la réussite d'un pouvoir psionique sont jetés à la suite les uns des autres mais sont considérés comme étant simultanés et résolus comme un pouvoir de Démon (donc par ordre décroissant de Volonté, avant les actions physiques).

Choisir un pouvoir et tenter de l'utiliser prend 1 seconde. On ne peut utiliser qu'un seul pouvoir par seconde.

- Le jet de puissance sert à savoir si le pouvoir a fonctionné comme le désirait le personnage. Le résultat des unités sert à déterminer la qualité de réussite du pouvoir.

- Le jet de Contrôle sert à savoir si le pouvoir a été contrôlé par le personnage. Le résultat des unités déterminera le temps qu'il faudra au personnage pour pouvoir réutiliser ce même pouvoir (que le jet soit raté ou pas).

- Le Jet de Résistance permet de connaître le laps de temps durant lequel le personnage ne pourra plus utiliser aucun pouvoir psychique (seulement si le jet de Résistance est raté). Le résultat des unités sert à déterminer la durée exacte de cette période.

Les cinq listes de pouvoirs

Comme vous devez maintenant l'avoir compris, les pouvoirs psioniques décrits dans ce livret sont au nombre de 50 et sont divisés en cinq listes bien distinctes.

Pouvoirs d'attaque	Difficulté
Blocage	1
Agitation moléculaire	2
Ralentissement moléculaire	3
Art martial	4
Suggestion	5
Contrôle	6
Attaque mentale	7
Arrêt cardiaque	8
Charme	9
Désintégration	10

Pouvoirs de défense	Difficulté
Armure	1
Immunité aux poisons	2
Régénération	3
Immunité aux maladies	4
Champ de force	5
Guérison	6
Anaérobiose	7
Résurrection	8
Immortalité	9
Instabilité	10



Pouvoirs de déplacement	Difficulté
Vitesse	1
Marche sur l'eau	2
Nage	3
Coussin d'air	4
Marche au plafond	5
Bond	6
Lévitiation	7
Vol	8
Téléportation	9
Déplacement temporel	10

Pouvoirs de communication	Difficulté
Détection de la vie	1
Détection du mensonge	2
Télépathie	3
Lire les pensées	4
Blocage mental	5
Détection du danger	6
Dialogue mental	7
Précognition	8
Prémonition	9
Symbiose	10

Pouvoirs utilitaire	Difficulté
Illusion olfactive	1
Illusion auditive	2
Illusion visuelle	3
Augmentation	4
Illusion tactile	5
Combinaison	6
Polymorphe	7
Invisibilité	8
Chance	9
Omniscience	10

Description des pouvoirs

Tous les pouvoirs ci-dessous sont présentés de la même façon et par ordre alphabétique. Le nom du pouvoir est indiqué en caractère gras et est suivi de la caractéristique utilisée pour le fai-

re fonctionner (lors d'un jet de Puissance) ainsi qu'un chiffre qui représente sa difficulté. Vient ensuite le temps de latence (qui exprime une durée), la description du pouvoir et les résultats en cas de réussite (critique ou non) ou d'échec (critique ou non). Dans toutes les descriptions ci-dessous, RU désigne le Résultat des Unités du Jet de Puissance. Le terme "personnage" signifie l'utilisateur du pouvoir. Le terme "cible" signifie celui qui est désigné par le personnage comme victime du pouvoir.

Agitation moléculaire (Volonté/2)

Temps de latence: Seconde.

Description: Ce pouvoir permet de causer des dommages à une cible (en vue du personnage) en la réchauffant très sensiblement (de l'intérieur). C'est un pouvoir très puissant mais qui doit impérativement être contrôlé pour être efficace.

Réussite critique: La cible choisie subit (RU-1) points de dommages.

Réussite: La cible choisie subit (RU-2) points de dommages. La température dans un rayon de 2 mètres autour de la cible augmente de (RUx5) degrés.

Echec: La température dans un rayon de 5 mètres autour du personnage augmente de (RUx5) degrés.

Echec critique: Le personnage subit (RU) points de dommages. C'est ce que l'on appelle un phénomène de combustion spontanée.

Anaérobiose (Force/7)

Temps de latence: Heure.

Description: Ce pouvoir permet au personnage de survivre sans avoir besoin de respirer. Il peut ainsi éviter d'être affecté par un gaz nocif ou se déplacer plus facilement sous l'eau.

Réussite critique: Le personnage n'a pas besoin de respirer pendant (RU) heures.

Réussite: Le personnage n'a pas besoin de respirer pendant (RU) minutes.

Echec: Rien ne se passe.

Echec critique: Le personnage se met à étouffer et subit (RU-2) points de dommages par seconde durant 1d6 secondes. Il subit un malus de 3



colonnes à toutes ses actions durant tout ce laps de temps (en plus de ceux causés par les dommages).

Armure (Force/1)

Temps de latence: Seconde.

Description: Ce pouvoir permet de rendre sa peau très solide et ainsi de lui permettre d'être considérée comme une armure à part entière.

Réussite critique: Le personnage possède une armure de (RU) points pendant (RU) secondes.

Réussite: Le personnage possède une armure de (RU/2) points pendant (RU) secondes.

Echec: Rien ne se passe.

Echec critique: Le personnage s'aperçoit que sa peau devient toute molle et toute fragile. Il subira un point de dommage supplémentaire à chaque attaque qui le touchera pendant les (RU) secondes qui vont suivre.

Arrêt cardiaque* (Volonté/8)

Temps de latence: Heure.

Description: Ce pouvoir permet d'arrêter le cœur d'une cible située en vue et à moins de 10 mètres du personnage. Evidemment, si cette cible est mort-vivante ou non corporelle, l'attaque n'aura aucun effet.

Réussite critique: Le cœur de la cible s'arrête. Elle subit immédiatement (RU+5) points de dommages. Si elle est toujours en vie après cela, le cœur repart.

Réussite: Le cœur de la cible s'arrête. Elle subit immédiatement (RU+2) points de dommages. Si elle est toujours en vie après cela, le cœur repart.

Echec: Le cœur du personnage se met à battre très fort et cause un malus de 2 colonnes à toutes les actions qu'il voudrait entreprendre dans les (RU) minutes qui vont suivre.

Echec critique: Le cœur du personnage s'arrête. Il subit immédiatement (RU+2) points de dommages. S'il est toujours en vie après cela, le cœur repart.

Art martial (Agilité/4)

Temps de latence: Seconde.

Description: Ce pouvoir permet au personnage de prendre conscience de la façon dont il peut

utiliser les diverses parties de son corps comme des armes.

Réussite critique: Pendant (RU) secondes, le personnage possède le talent "Corps à corps" au niveau +3. De plus, ses attaques causent 2 points de dommages supplémentaires.

Réussite: Pendant (RU) secondes, le personnage possède le talent "Corps à corps" au niveau +3.

Echec: Le personnage est pris d'un malaise et subit un malus de deux colonnes pendant (RU) secondes.

Echec critique: Le personnage s'évanouit pour (RU) secondes.

Attaque mentale* (Volonté/7)

Temps de latence: Seconde.

Description: Le personnage prend pour cible une victime dans sa ligne de vue et tente de détruire une partie de son cerveau par un violent choc mental. Les mort-vivants sont immunisés.

Réussite critique: La cible perd (RU) points de Volonté (permanent). Si cette valeur descend en dessous de 1, on la considère comme étant égale à 1, mais la victime est considérée comme folle (type exact au choix du maître de jeu). Si le RU est supérieur ou égal à 6, la victime meurt quelques minutes après.

Réussite: La cible perd un point de Volonté (permanent). Si cette valeur descend en dessous de 1, on la considère comme étant égale à 1 mais la victime est considérée comme folle (type exact au choix du maître de jeu).

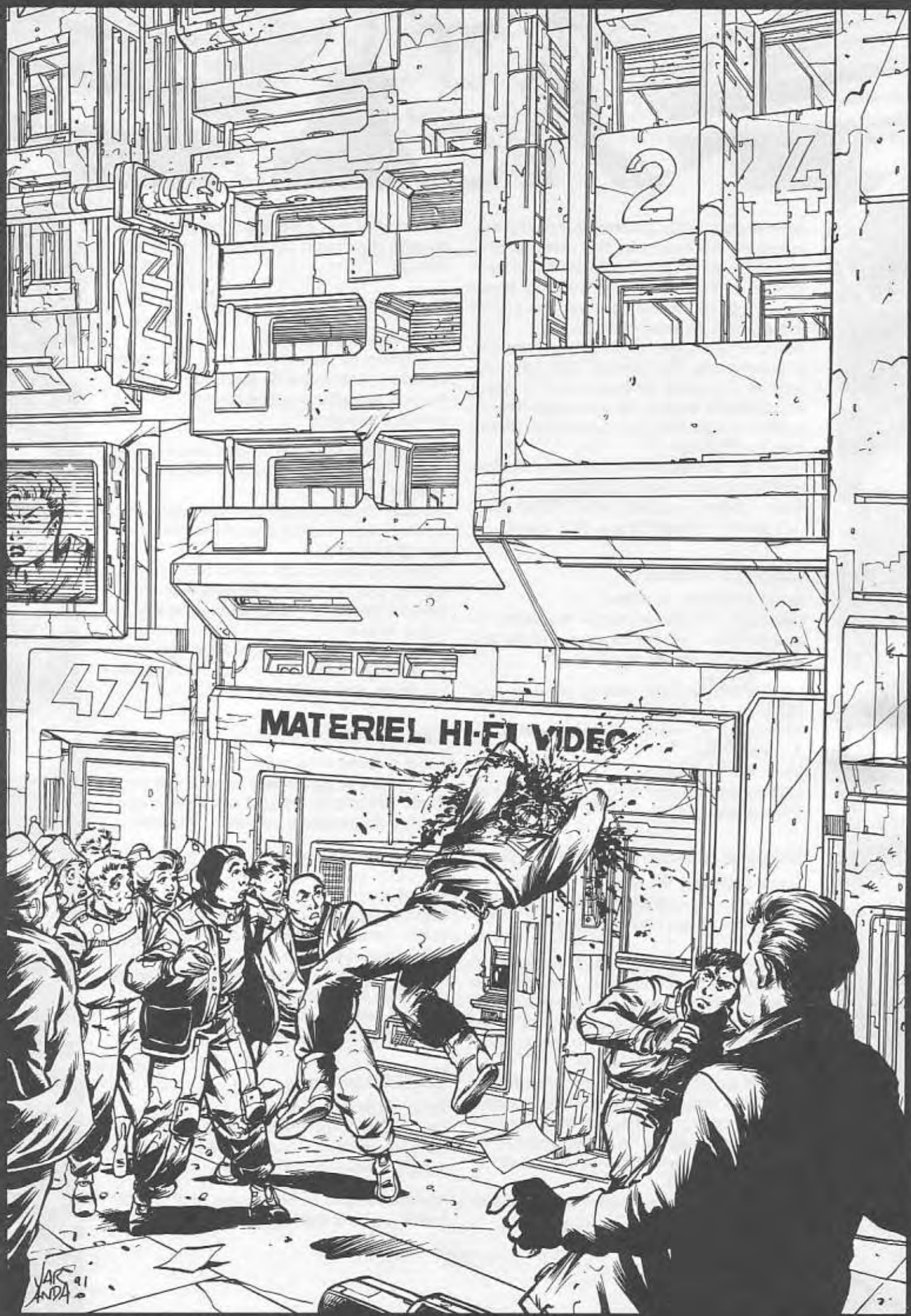
Echec: Le personnage s'évanouit pour (RU) heures.

Echec critique: Le personnage perd un point de Volonté (permanent). Si cette valeur descend en dessous de 1, on la considère comme étant égale à 1 mais le personnage est considéré comme fou (type exact au choix du maître de jeu).

Augmentation (Volonté/4)

Temps de latence: Minute.

Description: Ce pouvoir permet au personnage d'augmenter une des trois caractéristiques physiques suivantes: Force, Agilité, Perception (au choix du joueur) et ce pour une durée assez variable.





Réussite critique: La caractéristique choisie augmente de 2 points pour (RU) minutes. Si la caractéristique est augmentée au dessus de 6, le surplus est considéré comme un bonus (exprimé en nombre de colonnes) pour tous les jets utilisant cette caractéristique).

Réussite: La caractéristique choisie augmente d'un point pour (RU) minutes. Si la caractéristique est augmentée au dessus de 6, le surplus est considéré comme un bonus (exprimé en nombre de colonnes) pour tous les jets utilisant cette caractéristique).

Echec: La caractéristique choisie baisse d'un point (minimum 1) pour (RU) heures.

Echec critique: La caractéristique choisie baisse de 2 points (minimum 1) pour (RU) heures.

Blocage* (Volonté/1)

Temps de latence: Seconde.

Description: Ce pouvoir permet de paralyser littéralement une victime située en vue du personnage et à 5 mètres de celui-ci.

Réussite critique: La victime est paralysée pour (RU) secondes.

Réussite: La victime est paralysée pour (RU/2) secondes.

Echec: Rien ne se passe.

Echec critique: Le personnage est paralysé pour une seconde.

Blocage mental (Volonté/5)

Temps de latence: Seconde.

Description: Le personnage tente de masquer son cerveau à toute intrusion extérieure.

Réussite critique: Le personnage augmente sa Volonté de 4 points pour (RU) secondes. Si la caractéristique est augmentée au dessus de 6, le surplus est considéré comme un bonus (exprimé en nombre de colonnes) pour tous les jets utilisant cette caractéristique.

Réussite: Le personnage augmente sa Volonté de 2 points pour (RU) secondes. Si la caractéristique est augmentée au dessus de 6, le surplus est considéré comme un bonus (exprimé en nombre de colonnes) pour tous les jets utilisant cette caractéristique.

Echec: Le personnage diminue sa Volonté d'un point (minimum 1) pour (RU) secondes.

Echec critique: Le personnage diminue sa Volonté d'un point (minimum 1) pour (RU) minutes.

Bond (Force/6)

Temps de latence: Seconde.

Description: Ce pouvoir permet au personnage de rebondir bêtement (la question est posée: Peut-on rebondir intelligemment?) pendant quelques secondes.

Réussite critique: Le personnage peut faire des bonds de (RUx3) mètres à raison d'un par seconde pendant (RU) secondes.

Réussite: Le personnage peut faire des bonds de (RU) mètres à raison d'un par seconde pendant (RU) secondes.

Echec: Le personnage fait un saut de (RU) mètres puis se plante lamentablement la tronche par terre (dommages au choix du maître de jeu).

Echec critique: Le personnage fait un seul bond de (RUx5) mètres dans une direction aléatoire (ou choisie par le maître de jeu).

Champ de force (Volonté/5)

Temps de latence: Seconde.

Description: Le personnage entoure son corps d'une barrière invisible qui bloque toutes attaques physiques qui pourraient l'atteindre.

Réussite critique: Le personnage est protégé par (RU) points d'armure pendant (RU) secondes.

Réussite: Le personnage est protégé par (RU) points d'armure pendant une seconde.

Echec: Rien ne se passe.

Echec critique: Le personnage est assommé pour (RU) secondes par le choc en retour. Il subit un malus de 3 colonnes pour toutes ses actions durant ce laps de temps.

Chance (Volonté/9)

Temps de latence: Heure.

Description: Le personnage tente de modifier les probabilités pour affecter réellement et consciemment le hasard.

Réussite critique: Le personnage peut relancer trois dés (d6 ou d666) dans l'heure de jeu qui



suit. Si le jet ne vous convient pas non plus, vous pouvez garder le premier.

Réussite: Le personnage peut relancer un dé (d6 ou d666) dans l'heure de jeu qui suit. Si le jet ne vous convient pas non plus, vous pouvez garder le premier.

Echec: La prochaine action importante tentée par le personnage sera obligatoirement ratée (il faut tout de même jeter les dés pour connaître le résultat des unités qui vous donnera une idée de la qualité de l'échec).

Echec critique: La prochaine action importante tentée par le personnage sera obligatoirement ratée (inutile de jeter le dé, le résultat des unités sera considéré comme étant 6).

Charme* (Apparence/9)

Temps de latence: Heure.

Description: Le personnage tente, par son apparence et ses actes de charmer un être vivant de même race et de sexe opposé. La victime devra être touchée hors d'une situation de combat.

Réussite critique: La victime est prise sous le charme du personnage et fait tout ce qu'il lui dit de faire pendant (RU) jours.

Réussite: La victime est prise sous le charme du personnage et fait tout ce qu'il lui dit pendant (RU) heures.

Echec: La victime se rend compte que le personnage a tenté de la charmer et peut agir en conséquence.

Echec critique: Le personnage tombe sous le charme de la cible et fait tout ce que la victime lui dit de faire pendant (RU) heures.

Combinaison (Précision/6)

Temps de latence: Minute.

Description: Ce pouvoir permet au personnage de créer une illusion aussi bien olfactive, visuelle, auditive que tactile. Il peut ainsi donner beaucoup plus de réalisme à sa création.

Réussite critique: L'illusion est exactement comme l'aura pensée le personnage et sera d'un réalisme très poussé. Elle durera (RU) minutes.

Réussite: L'illusion est à peu près comme l'aura pensée le personnage et sera d'un réalisme important mais pas impossible à détecter. Elle

durera (RU) minutes.

Echec: L'illusion est à peu près comme l'aura pensée le personnage et sera d'un réalisme important mais pas impossible à détecter. Elle durera (RU) secondes.

Echec critique: L'illusion ne ressemble à rien de très concret et n'est qu'un amas de sons, de couleurs et d'odeurs indéfinissables. Cet amas chaotique dure (RU) heures et cause 4 colonnes de malus pour toute action tentée à son contact.

Contrôle* (Volonté/6)

Temps de latence: Minute.

Description: Ce pouvoir permet au personnage de prendre le contrôle total du corps d'une cible en vue. Il ne pourra disposer que du corps et ne connaîtra rien de ce que contient son cerveau. Le corps contrôlé ne sera qu'un pantin à ses ordres.

Réussite critique: La victime est contrôlée par le personnage et fait tout ce qu'il lui dit de faire pendant (RU) minutes.

Réussite: La victime est contrôlée par le personnage et fait tout ce qu'il lui dit pendant (RU) secondes.

Echec: La victime se rend compte que le personnage a tenté de la contrôler et peut agir en conséquence.

Echec critique: Le personnage est contrôlé par sa cible et fait tout ce qu'elle lui dit de faire pendant (RU) minutes.

Coussin d'air (Volonté/4)

Temps de latence: Minute.

Description: Ce pouvoir permet au personnage de se déplacer tout à fait normalement mais à quelques centimètres (maximum 5) au dessus du sol. Cela permet de ne pas se salir les pieds, de ne pas déclencher les plaques de pression et surtout de ne pas faire de bruit du tout.

Réussite critique: Le pouvoir fonctionne normalement pendant (RU) heures.

Réussite: Le pouvoir fonctionne normalement pendant (RU) minutes.

Echec: Rien ne se passe.

Echec critique: Le pouvoir merde complètement et le personnage a l'impression de mar-



cher sur une planche savonneuse et subit un malus de 3 colonnes à toutes ses actions physiques pendant (RU) minutes.

Déplacement temporel (Volonté/10)

Temps de latence: Heure.

Description: Le personnage tente de se déplacer dans le temps une seconde avant ou après l'utilisation du pouvoir.

Réussite critique: Le personnage se déplace comme prévu.

Réussite: Le personnage se déplace comme prévu mais est désorienté par le voyage et subit un malus de 6 colonnes pendant 1d6 secondes.

Echec: Rien ne se passe.

Echec critique: Le personnage est envoyé aléatoirement avant ou après le moment où il a déclenché le pouvoir et est assommé pour (RU) secondes.

Désintégration* (Volonté/10)

Temps de latence: Heure.

Description: Le personnage tente de désintégrer une cible choisie en vue et située à 10 mètres (ou moins).

Réussite critique: La cible est détruite. Si c'est un objet inanimé de grande taille, on estime que l'attaque détruit (RU) mètres cubes de matière.

Réussite: La cible subit (RUx2) points de dommages. Si c'est un objet inanimé de grande taille, on estime que l'attaque détruit (RU/2) mètres cube de matière.

Echec: Le personnage subit un choc en retour qui lui cause (RU/2) points de dommages.

Echec critique: Le personnage subit un choc en retour qui lui cause (RU) points de dommages.

Détection de la vie (Perception/1)

Temps de latence: Minute.

Description: Le personnage peut "scanner" une sphère tout autour de lui et y détecter la vie. Le diamètre de la sphère et la durée du pouvoir dépend du type de réussite obtenu.

Réussite critique: Le pouvoir fonctionne pendant (RU) minutes. La sphère fait (RUx2) mètres de diamètre.

Réussite: Le pouvoir fonctionne pendant (RU) secondes. La sphère fait (RU) mètres de diamètre.

Echec: Rien ne se passe.

Echec critique: Le personnage est littéralement agressé par un flot de signaux aléatoires et subit un malus de 3 colonnes à toutes ses actions mentales pendant (RU) secondes.

Détection du danger (Perception/6)

Temps de latence: Minute.

Description: Le personnage peut, en utilisant ce pouvoir, détecter un danger proche du personnage et qui, en toute logique, risque de l'affecter personnellement.

Réussite critique: Le personnage détectera le prochain danger et en sera même prévenu (RU) secondes avant.

Réussite: Le personnage détectera le prochain danger et en sera même prévenu (RU/2) secondes avant.

Echec: Rien ne se passe.

Echec critique: Le personnage est assailli par un fort mal de tête qui lui causera 2 colonnes de malus pour toutes ses actions dans les (RU) minutes qui vont suivre.

Détection du mensonge* (Perception/2)

Temps de latence: Minute.

Description: Le personnage peut déterminer si la cible qu'il a choisi et qui lui parle dit ou non la vérité.

Réussite critique: Le pouvoir fonctionne normalement pour (RU) minutes.

Réussite: Le pouvoir fonctionne normalement pour (RU/2) minutes.

Echec: Rien ne se passe.

Echec critique: Le personnage ne comprend rien de ce que la victime lui dit. Il doit arrêter de converser avec cette personne pendant au moins (RU) minutes.

Dialogue mental (Volonté/7)

Temps de latence: Minute.

Description: Le personnage peut entrer en communication télépathique avec un autre être humain (pas obligatoirement psionique) qui se trouve suffisamment près pour être compris



dans la portée maximale du pouvoir. L'autre être humain peut bien entendu lui répondre.

Réussite critique: La portée maximale est de (RUx100) kilomètres et la durée maximale de la communication est de (RU) minutes.

Réussite: La portée maximale est de (RUx50) kilomètres et la durée maximale de la communication est (RU/2) minutes.

Echec: Le personnage entre en communication avec l'être humain le plus proche de lui pendant (RU/2) secondes.

Echec critique: Rien ne se passe.

Guérison (Force/6)

Temps de latence: Heure.

Description: Le personnage, en posant ses mains sur la plaie, tente de faire récupérer des points de Force au blessé.

Réussite critique: Le blessé récupère (RU) points de Force.

Réussite: Le blessé récupère (RU/2) points de Force.

Echec: Rien en se passe.

Echec critique: Le blessé subit (RU/2) points de dommages supplémentaires.

Illusion auditive (Volonté/2)

Temps de latence: Minute.

Description: Ce pouvoir permet au personnage de créer une illusion auditive très réaliste. Il peut, par exemple, monter un spectacle de ventriloque.

Réussite critique: L'illusion est exactement comme l'aura pensée le personnage et sera d'un réalisme très poussé. Elle durera (RU) minutes.

Réussite: L'illusion est à peu près comme l'aura pensée le personnage et sera d'un réalisme important mais pas impossible à détecter. Elle durera (RU) minutes.

Echec: L'illusion est à peu près comme l'aura pensée le personnage et sera d'un réalisme important mais pas impossible à détecter. Elle durera (RU) secondes.

Echec critique: L'illusion ne ressemble à rien de très concret et n'est qu'un amas de sons indéfinissables. Cet amas chaotique dure (RU) heures et cause 2 colonnes de malus pour toute action tentée à son contact.

Illusion olfactive (Volonté/1)

Temps de latence: Minute.

Description: Ce pouvoir permet au personnage de créer une illusion olfactive très réaliste. Il peut, par exemple, faire que son voisin de table pue des pieds.

Réussite critique: L'illusion est exactement comme l'aura pensée le personnage et sera d'un réalisme très poussé. Elle durera (RU) minutes.

Réussite: L'illusion est à peu près comme l'aura pensée le personnage et sera d'un réalisme important mais pas impossible à détecter. Elle durera (RU) minutes.

Echec: L'illusion est à peu près comme l'aura pensée le personnage et sera d'un réalisme important mais pas impossible à détecter. Elle durera (RU) secondes.

Echec critique: L'illusion ne ressemble à rien de très concret et n'est qu'un amas d'odeurs indéfinissables. Cet amas chaotique dure (RU) heures et cause 2 colonnes de malus pour toute action tentée à son contact.

Illusion tactile (Perception/5)

Temps de latence: Minute.

Description: Ce pouvoir permet au personnage de créer une illusion tactile très réaliste. Il peut, par exemple, faire croire à sa partenaire qu'une fois la lumière éteinte, il se couvre de plumes.

Réussite critique: L'illusion est exactement comme l'aura pensée le personnage et sera d'un réalisme très poussé. Elle durera (RU) minutes.

Réussite: L'illusion est à peu près comme l'aura pensée le personnage et sera d'un réalisme important mais pas impossible à détecter. Elle durera (RU) minutes.

Echec: L'illusion est à peu près comme l'aura pensée le personnage et sera d'un réalisme important mais pas impossible à détecter. Elle durera (RU) secondes.

Echec critique: L'illusion ne ressemble à rien de très concret et n'est qu'un amas de matières indéfinissables. Cet amas chaotique dure (RU) heures et cause 2 colonnes de malus pour toute action tentée à son contact.



Illusion visuelle (Perception/3)

Temps de latence: Minute.

Description: Ce pouvoir permet au personnage de créer une illusion visuelle très réaliste. Il peut, par exemple, faire croire à son voisin de table (encore lui) qu'il a un gros bouton sur le nez.

Réussite critique: L'illusion est exactement comme l'aura pensée le personnage et sera d'un réalisme très poussé. Elle durera (RU) minutes.

Réussite: L'illusion est à peu près comme l'aura pensée le personnage et sera d'un réalisme important mais pas impossible à détecter. Elle durera (RU) minutes.

Echec: L'illusion est à peu près comme l'aura pensée le personnage et sera d'un réalisme important mais pas impossible à détecter. Elle durera (RU) secondes.

Echec critique: L'illusion ne ressemble à rien de très concret et n'est qu'un amas de couleurs Indéfinissables. Cet amas chaotique dure (RU) heures et cause 2 colonnes de malus pour toute action tentée à son contact.

Immortalité (Force/9)

Temps de latence: An.

Description: Le personnage ralentit son métabolisme pour ne plus vieillir.

Réussite critique: Le personnage arrête de vieillir pendant (RU) ans.

Réussite: Le personnage arrête de vieillir pendant (RU) mois.

Echec: Le personnage arrête de vieillir pendant (RU) secondes (mesquin non?).

Echec critique: Le personnage vieillit immédiatement de (RU) années en une seconde.

Immunité aux maladies (Force/4)

Temps de latence: Heure.

Description: Le personnage est immunisé à toutes les maladies connues pour un laps de temps aussi long que possible. Note: Le pouvoir n'immunise pas contre une maladie dont le personnage serait déjà victime.

Réussite critique: Le personnage est immunisé pour (RU) jours.

Réussite: Le personnage est immunisé pour (RU) heures.

Echec: Rien en se passe.

Echec critique: Le personnage est victime de la prochaine maladie avec laquelle il pourrait être en contact (aussi bien un rhume que le Sida, au choix du maître de jeu).

Immunité aux poisons (Force/2)

Temps de latence: Minute.

Description: Le personnage est immunisé à tous les poisons connus pour un laps de temps aussi long que possible. Note: Le pouvoir n'immunise pas contre du poison qui se trouverait déjà dans le sang du personnage.

Réussite critique: Le personnage est immunisé pour (RU) heures.

Réussite: Le personnage est immunisé pour (RU) minutes.

Echec: Rien ne se passe.

Echec critique: Le personnage subit le double de dommages la prochaine fois qu'il sera attaqué par du poison.

Instabilité (Volonté/10)

Temps de latence: Jour.

Description: Le personnage peut se discorporer pour se déplacer plus vite et surtout sans trop prendre de risques. Cette discorporation correspond à la forme gazeuse qu'utilisent Anges et Démons (N°263).

Réussite critique: Le personnage est incorporel et passe sur le plan astral pour (RUx10) minutes.

Réussite: Le personnage est incorporel et passe sur le plan astral pour (RU) minutes.

Echec: Rien ne se passe.

Echec critique: Le personnage est éjecté de son corps et reste bloqué sur le plan astral pour (RU) jours.

Invisibilité (Volonté/8)

Temps de latence: Minute.

Description: Le personnage tente de passer vraiment inaperçu en devenant carrément invisible.

Réussite critique: Le personnage est invisible pour (RUx10) secondes.



Réussite: Le personnage est invisible pour (RU) secondes.

Echec: Rien en se passe.

Echec critique: Le personnage est assommé pour (RU) secondes par le choc en retour. Il subit un malus de 3 colonnes pour toutes ses actions durant ce laps de temps.

Lévitiation (Volonté/7)

Temps de latence: Minute.

Description: Le personnage se déplace dans l'air verticalement. Il peut ainsi plus facilement grimper à un mur ou échapper à un chien qui tente de lui mordre le pantalon.

Réussite critique: Le pouvoir dure (RU) minutes. La hauteur maximale de la lévitation est de (RUx10) mètres.

Réussite: Le pouvoir dure (RU) minutes. La hauteur maximale de la lévitation est de (RUx5) mètres.

Echec: Rien ne se passe.

Echec critique: Le personnage s'élève dans les airs à (RUx10) mètres et, une fois arrivé à cette hauteur, le pouvoir s'arrête et le personnage tombe lamentablement vers le sol mais au ralenti (1 mètre par seconde). Ce n'est pas trop dangereux (encore que...) mais parfaitement ridicule.

Lire les pensées* (Volonté/4)

Temps de latence: Minute.

Description: Ce pouvoir permet de lire les pensées superficielles d'une victime située en vue et à moins de 5 mètres du personnage.

Réussite critique: Le pouvoir fonctionne normalement et dure (RU) minutes.

Réussite: Le pouvoir fonctionne normalement et dure (RU) secondes.

Echec: Rien ne se passe.

Echec critique: C'est la victime qui reçoit, en direct et sans décodeur, les pensées superficielles du personnage pendant (RU) secondes.

Marche au plafond (Agilité/5)

Temps de latence: Minute.

Description: Ce pouvoir entièrement télékinétique donne au personnage qui l'utilise l'impression de posséder de grosses ventouses

collantes sur les mains et sur les pieds. Il peut ainsi grimper sur toutes les surfaces (aussi bien lisses que rugueuses) pendant un laps de temps assez court.

Réussite critique: Le pouvoir fonctionne normalement pendant (RU) minutes.

Réussite: Le pouvoir fonctionne normalement pendant (RU) secondes.

Echec: Rien ne se passe.

Echec critique: Le personnage reste bloqué au sol pendant (RU) secondes.

Marche sur l'eau (Volonté/2)

Temps de latence: Minute.

Description: Le personnage peut, à l'instar de Jésus et des sportifs qui font du ski nautique sans skis, marcher sur l'eau.

Réussite critique: Le pouvoir fonctionne normalement pendant (RU) minutes.

Réussite: Le pouvoir fonctionne normalement pendant (RU) secondes.

Echec: Rien ne se passe.

Echec critique: Le personnage coule à pic immédiatement et reste au fond de l'eau pendant (RU) secondes.

Nage (Agilité/3)

Temps de latence: Seconde.

Description: Le personnage peut se déplacer avec beaucoup de facilité dans l'eau. Note: Ce pouvoir n'accorde pas le droit de respirer sous l'eau.

Réussite critique: Le pouvoir fonctionne normalement pendant (RU) minutes. Le personnage quintuple sa vitesse de nage.

Réussite: Le pouvoir fonctionne normalement pendant (RU) minutes. Le personnage double sa vitesse de nage.

Echec: Rien ne se passe.

Echec critique: Le personnage coule à pic immédiatement et reste au fond de l'eau pendant (RUx5) secondes.

Omniscience (Volonté/10)

Temps de latence: Heure.

Description: Le personnage peut se poser une question et y répondre tout seul, comme un



grand. Cette question devra être culturelle (Genre: Quel était le nom du beau-frère de Raymond Lavrut) et non d'ordre personnel (genre: Dois-je accepter le marché que l'Ange vient de me proposer).

Réussite critique: Le personnage reste sans rien faire pendant (RU) minutes (il réfléchit) puis trouve la réponse.

Réussite: Le personnage reste sans rien faire pendant (RU) heures (il réfléchit) puis trouve la réponse.

Echec: Le personnage ne trouve pas la réponse.

Echec critique: Le personnage reste sans rien faire pendant (RU) heures (il réfléchit) puis s'avoue vaincu.

Polymorphe (Volonté/7)

Temps de latence: Heure.

Description: Ce pouvoir permet au personnage de changer légèrement de forme, de taille et de couleur. Il devra garder forme humaine mais pourra aussi bien réduire sa taille de 30cm (ou la grandir) que changer de sexe.

Réussite critique: La forme prise est tout à fait celle voulue par le personnage. Le changement prend (6-RU) secondes et dure (RUx3) minutes.

Réussite: La forme prise est à peu près celle voulue par le personnage. Le changement prend (12-RU) secondes et dure (RU) minutes.

Echec: La forme prise est à peu près celle voulue par le personnage. Le changement prend (12-RU) minutes et dure (RU) secondes.

Echec critique: La forme prise est totalement aléatoire. Le personnage souffre et subit un point de dommage. La transformation prend (RU) minutes et dure (RU) heures.

Précognition (Volonté/8)

Temps de latence: Heure.

Description: Ce pouvoir permet de connaître à l'avance les actions de ses adversaires durant un combat. Il peut ainsi agir avant eux tout en sachant ce qu'ils vont faire. Les effets exacts sont très puissants et peuvent rapidement faire pencher la balance du côté de l'être psionique utilisant ce pouvoir.

Réussite critique: Le personnage agit en premier à tous les tours de combat (quelque soit son Agilité ou sa Volonté) et le maître de jeu doit lui accorder un bonus de 6 colonnes à ses jets d'esquive et d'attaque (il sait quel adversaire va l'attaquer et sait où ils vont se diriger). Ce pouvoir dure (RU) secondes.

Réussite: Le personnage agit en premier à tous les tours de combat (quelque soit son Agilité ou sa Volonté) et le maître de jeu doit lui accorder un bonus de 3 colonnes à ses jets d'esquive et d'attaque (il sait quel adversaire va l'attaquer et sait où ils vont se diriger). Ce pouvoir dure (RU/2) secondes.

Echec: Rien ne se passe.

Echec critique: Le personnage reçoit des informations éronées, aléatoires et agit en dernier à tous les tours de combat (quelque soit son Agilité ou sa Volonté). Le maître de jeu doit lui accorder un malus de 6 colonnes à ses jets d'esquive et d'attaque. Ce pouvoir dure (RU) secondes.

Prémonition (Volonté/9)

Temps de latence: Heure.

Description: Ce pouvoir permet de connaître l'avenir proche. Le personnage pourra alors modifier sa conduite prévue pour que ce qu'il a vu n'arrive pas.

Réussite critique: Le personnage se concentre (6-RU) secondes et perçoit l'avenir des (RU) prochaines minutes.

Réussite: Le personnage se concentre (6-RU) minutes et perçoit l'avenir des (RU) prochaines minutes.

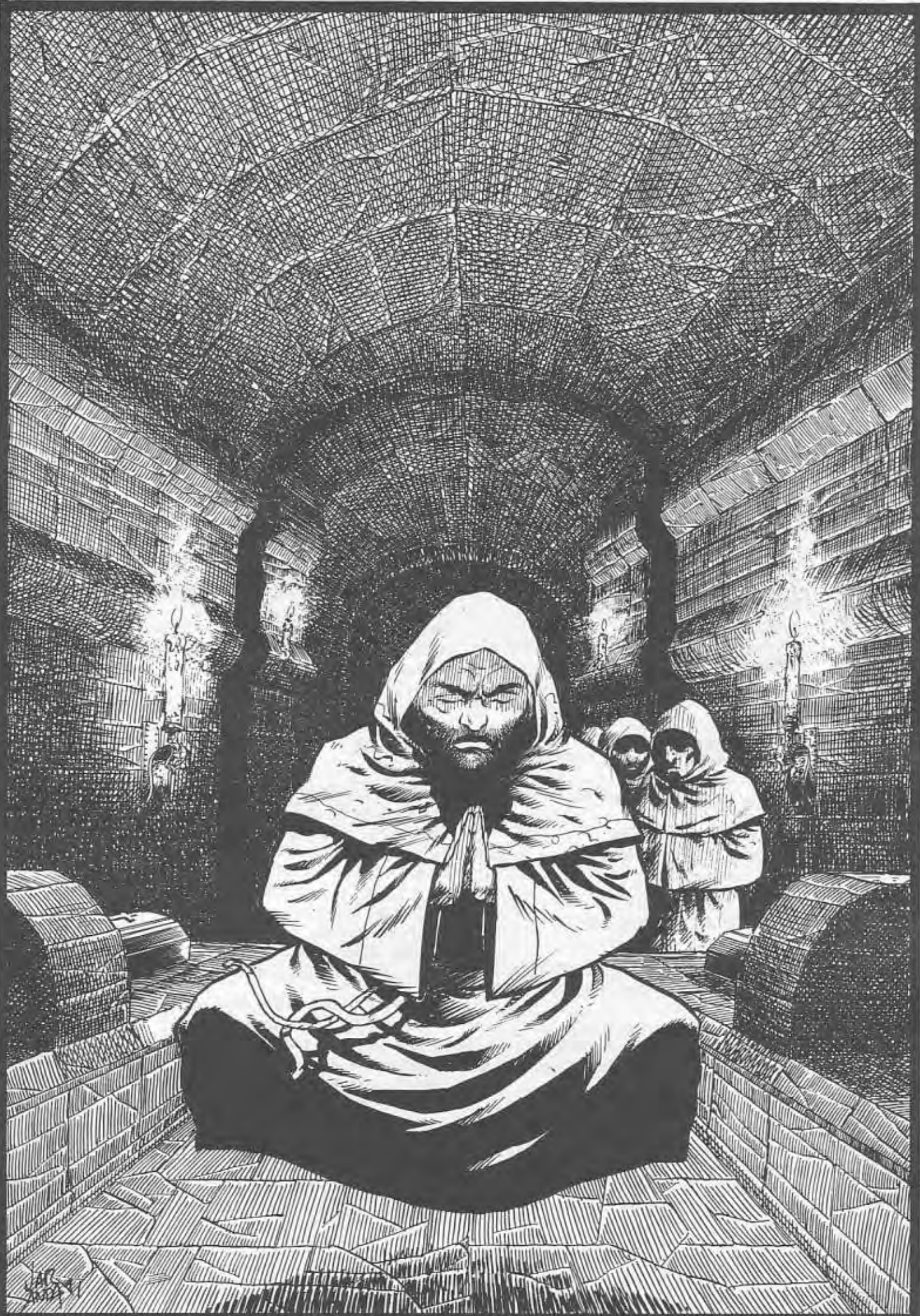
Echec: Le personnage est choqué par un flot d'images complètement aléatoires. Il subit un malus de 3 colonnes à tous ses jets pour les (RU) secondes qui suivent.

Echec critique: Le personnage se concentre (6-RU) minutes et perçoit l'avenir des (RU) prochaines minutes mais cet avenir est complètement inventé par le maître de jeu.

Ralentissement moléculaire (Volonté/3)

Temps de latence: Seconde.

Description: Ce pouvoir permet de causer des dommages à une cible (en vue du personnage) en la refroidissant très sensiblement (de l'inté-





rieur). C'est un pouvoir très puissant mais qui doit impérativement être contrôlé pour être efficace.

Réussite critique: La cible choisie subit (RU) points de dommages.

Réussite: La cible choisie subit (RU-1) points de dommages. La température dans un rayon de 2 mètres autour de la cible baisse de (RUx5) degrés.

Echec: La température dans un rayon de 5 mètres autour du personnage baisse de (RUx5) degrés.

Echec critique: Le personnage subit (RU+1) points de dommages. Il est littéralement transformé en bloc de glace vivant (s'il a de la chance!).

Régénération (Force/3)

Temps de latence: Heure.

Description: Ce pouvoir permet au personnage de récupérer des points de Force en se concentrant fortement. Il ne peut être utilisé que pour le personnage possédant ce pouvoir (c'est ce qui le différencie de la guérison).

Réussite critique: Le blessé récupère (RU+1) points de Force.

Réussite: Le blessé récupère (RU-2) points de Force.

Echec: Rien ne se passe.

Echec critique: Le blessé subit un point de dommage supplémentaire.

Résurrection (Volonté/8)

Temps de latence: Jour.

Description: Ce pouvoir très puissant mais aussi très risqué pour le personnage permet de faire revenir à la vie un être vivant mort depuis moins d'une heure et dont le corps est encore à peu près intact (les points de vie de la victime devront être positifs avant que le pouvoir ne soit utilisé).

Réussite critique: Le blessé revient à la vie et est en pleine forme immédiatement.

Réussite: Le blessé revient à la vie mais est très faible pendant (6-RU) jours. Durant tout ce laps de temps, il subit un malus de 6 colonnes à tous ses jets.

Echec: Le personnage perd un point de Force (pas seulement un point de vie). Il ne le récupère qu'après (RU) semaines de repos.

Echec critique: Le personnage perd définitivement un point de Force (pas seulement un point de vie).

Suggestion* (Apparence/5)

Temps de latence: Minute.

Description: Le personnage prend pour cible un individu situé dans sa ligne de vue et à moins de 20 mètres. Il peut lui intimer l'ordre de faire quelque chose contre sa volonté. Cet ordre devra être assez court et ne devra pas inclure le suicide de la victime (mais on peut lui faire prendre de gros risques).

Réussite critique: Le pouvoir fonctionne normalement. La victime doit immédiatement exécuter l'ordre donné.

Réussite: Le pouvoir fonctionne normalement. La victime hésite (6-RU) secondes puis exécute l'ordre donné.

Echec: Rien ne se passe.

Echec critique: Le pouvoir fonctionne sur le personnage et c'est lui qui doit exécuter immédiatement l'ordre.

Symbiose (Apparence/10)

Temps de latence: Jour.

Description: Ce pouvoir permet au personnage psionique de mêler son esprit avec celui d'un autre être vivant volontaire et en contact avec lui. Il pourra alors lire dans les pensées de l'autre (pas seulement les superficielles), ressentir ses émotions, parler avec lui télépathiquement et connaître à tout moment sa localisation. Le contraire est aussi vrai.

Réussite critique: Le contact est établi immédiatement et dure (RU) semaines.

Réussite: Le contact est établi au bout de (6-RU) heures et dure (RU/2) semaines.

Echec: Rien ne se passe.

Echec critique: La victime est magiquement en colère contre le personnage et refuse le contact.

Télépathie (Volonté/3)

Temps de latence: Minute.

Description: Le personnage peut entrer en com-



munication télépathique avec un autre être humain (pas obligatoirement psionique) qui se trouve suffisamment près pour être compris dans la portée maximale du pouvoir. L'autre être humain ne peut par contre pas lui répondre.

Réussite critique: La portée maximale est de (RUx1000) kilomètres et la durée maximale de la communication est (RUx2) secondes.

Réussite: La portée maximale est de (RUx500) kilomètres et la durée maximale de la communication est (RU) secondes.

Echec: Le personnage entre en communication avec l'être humain le plus proche de lui pendant (RU/2) secondes.

Echec critique: Rien ne se passe.

Téléportation (Précision/9)

Temps de latence: Heure.

Description: Ce pouvoir permet au personnage de se téléporter à un endroit de son choix qu'il a déjà vu au moins une fois dans sa vie et qui sera situé à portée du pouvoir.

Réussite critique: Le voyage prend une seconde et la portée maximale du point d'arrivée est (RU) kilomètres.

Réussite: Le voyage prend (RU) secondes et la portée maximale du point d'arrivée est (RUx100) mètres.

Echec: Le voyage n'a pas lieu mais le personna-

ge perd (RU) secondes à se concentrer.

Echec critique: Le personnage est téléporté aléatoirement (dans un endroit vide) à (RUx10) mètres de son point de départ.

Vitesse (Agilité/1)

Temps de latence: Minute.

Description: Ce pouvoir permet de se déplacer beaucoup plus vite qu'habituellement.

Réussite critique: Le personnage triple sa vitesse de déplacement pendant (RU) minutes.

Réussite: Le personnage double sa vitesse de déplacement pendant (RU) secondes.

Echec: Rien ne se passe.

Echec critique: Le personnage est paralysé pour une seconde.

Vol (Agilité/8)

Temps de latence: Minute.

Description: Ce pouvoir permet au personnage de se déplacer comme un petit oiseau (cui! cui!). C'est une forme très puissante de lévitation.

Réussite critique: Le personnage vole très facilement pendant une durée de (RU) minutes.

Réussite: Le personnage vole avec la grace d'une enclume pendant une durée de (RU) minutes.

Echec: Rien ne se passe.

Echec critique: Le personnage est paralysé pour (RUx10) secondes.

Coup de bol et manque de chance: 111 et 666

Pour les renégats et les psioniques, ces deux résultats de d666 n'ont aucun effet. Par contre, les psioniques disposent d'un critique tout particulier qui peut leur permettre de réussir quelques actions d'éclats: le 421.

La règle du 421

En effet, chaque fois qu'un psionique réussit à obtenir un 421 (exactement dans cet ordre: 4 pour les centaines, 2 pour les dizaines et 1 pour les unités) il récupère l'utilisation de tous ses pouvoirs (même s'ils étaient inutilisables pour cause de fatigue ou de temps de latence).

De plus, si le 421 est obtenu lors d'un jet de Puissance ou de Contrôle, le personnage obtient obligatoirement une réussite critique assortie d'un RU (résultat des unités) de 6. Si le pouvoir peut être résisté volontairement, la victime rate obligatoirement son jet.



LES GADGETS TECHNOLOGIQUES

Très survolé dans les règles de base de INS/MV (à la page 50 pour être plus précis) le matériel technologique expérimental utilisé par les Anges est aussi rare que coûteux. En effet, pourquoi créer des objets tous aussi fragiles que difficiles à utiliser alors que tous les Anges et Démons utilisent très facilement de nombreuses capacités aux effets similaires ? Eh bien justement... Si ceux qui les conçoivent ne sont pas des êtres immortels et surnaturels, mais des êtres humains comme vous et moi (enfin plutôt comme moi), cela devient beaucoup plus intéressant.

Certains psioniques, utilisant leurs prodigieux QI, préfèrent de loin bricoler des machines qu'utiliser les pouvoirs venant de leurs cerveaux. De leurs pensées embrumées sortent de fantastiques machines, toutes plus dangereuses, fragiles et folles les unes que les autres.

Principe de base

Pour ne pas avoir à vous décrire une liste de quelques dizaines d'objets aux effets aussi étranges que variés, la procédure décrite ci-dessous vous permettra de construire n'importe quel gadget technologique sans douleur et sans décodeur. Le principe de base est simple: un gadget est composé de plusieurs pouvoirs, équivalents dans leurs effets à ceux des Anges et des Démons. Chaque pouvoir est caractérisé par un niveau technologique (appelé NT et qui va de 1 à 10) et d'un coût en UP (Unités de Puissance).

En additionnant le NT de tous les pouvoirs d'un objet type, en y ajoutant une source d'énergie (si un ou plusieurs pouvoirs dépendent des UP), en le modifiant à l'aide d'options et en malaxant bien fermement, on obtient un superbe gadget, très facile à construire, pas cher et qui fonctionne parfaitement bien... Encore que...

Liste des capacités

Avant toute chose, il vous faut déterminer les capacités dont dispose l'objet que vous voulez créer. La liste ci-dessous vous donne une idée de tout ce qui peut être placé (avec plus ou moins de bonheur) dans un gadget. Plus le NT est haut, plus l'objet sera cher, encombrant et fragile.

Plus le coût en UP sera important, plus la source d'énergie devra être de forte puissance. Dans tous les cas, avant de vous jeter sur cette liste de pouvoirs, regardez donc le chapitre "Coût, poids et encombrement" qui vous donnera une idée de ce que vous pouvez vous permettre.

Capacités d'attaque à distance

Type	Equivalent	NT	UP
Acide	INS126	2	1 à 3 par attaque
Effet Gauss	MV126	6	1 à 3 par attaque
Electricité	MV121	1	1 à 3 par attaque
Glace	INS122	5	1 à 3 par attaque
Laser	MV122	4	1 à 3 par attaque
Onde de choc	INS124	3	1 à 3 par attaque
Son	MV123	3	1 à 3 par attaque
Soporifique	MV132	2	2 par attaque

Capacités d'attaque au contact

Type	Equivalent	NT	UP
Assommer	MV116	1	1 par attaque
Cornes	INS116	2	Permanent
Dents	INS111	2	Permanent
Douleur	INS166	1	1 par attaque
Griffes	INS113	2	Permanent
Incapacitant	MV162	1	1 par attaque
Paralyse	INS163	2	2 par attaque
Poison	INS161	1	1 par attaque
Soporifique	MV165	1	1 par attaque

Capacités de protection

Type	Equivalent	NT	UP
Armure	MV211	2	Permanent
Champ de force	MV251	5	1 par seconde
Champ magnétique	MV254	4	1 par seconde
Protection contre le feu	MV213	5	1 par minute
Protection contre le froid	MV214	5	1 par minute
Protection contre le manque d'oxygène	MV216	1	1 par heure
Protection contre les attaques psychiques	MV221	7	1 par attaque repoussée
Système de survie	MV226	5	2 par point de Force

Capacités de discrétion

Type	Equivalent	NT	UP
Caméléon	MV262	4	1 par minute
Invisibilité	MV261	7	1 par seconde
Polymorphe	MV266	5	1 par minute

Capacités de détection

Type	Equivalent	NT	UP
Détection de l'invisible	MV313	4	1 par minute
Détection du bien	MV311	10	1 par seconde
Détection du danger	MV315	8	1 par seconde
Détection du mal	INS311	10	1 par seconde
Détection du mensonge	INS316	2	1 par minute

Capacités de déplacement

Type	Equivalent	NT	UP
Bond	MV333	3	1 par saut
Téléportation	MV331	10	10 par déplacement
Vitesse	MV334	2	1 par minute
Vol	MV332	7	1 par seconde

Capacités de communication

Type	Equivalent	NT	UP
Dialogue télépathique	MV322	5	2 par minute
Lire dans les pensées	MV323	8	1 par seconde
Lire les sentiments	MV324	6	1 par seconde
Télépathie multiple	MV325	7	3 par minute
Télépathie simple	MV321	3	1 par minute

Capacités d'augmentation de caractéristiques

Type	Equivalent	NT	UP
Agilité permanent	MV355	5	Permanent
Agilité temporaire	MV243	3	1 par minute
Apparence permanent	MV354	4	Permanent
Apparence temporaire	MV244	2	1 par minute
Force permanent	MV351	3	Permanent
Force temporaire	MV241	1	1 par minute
Perception permanent	MV356	6	Permanent
Perception temporaire	MV246	4	1 par minute
Précision permanent	MV352	6	Permanent
Précision temporaire	MV242	4	1 par minute
Volonté permanent	MV353	8	Permanent
Volonté temporaire	MV245	6	1 par minute

Comme vous le verrez par la suite, il est souvent plus pratique de construire plusieurs objets ayant chacun un pouvoir qu'un seul ayant plusieurs capacités. Le principal défaut de cette technique est que chaque objet devra alors posséder une source d'énergie séparée (ce qui augmente très sensiblement le NT de chaque objet).

Exemple: Un scientifique humain et cinéphile souhaite reproduire l'armure du prédateur (après avoir regardé 60 fois le film du même nom). Il choisit donc les capacités suivantes:

Laser	4
Griffes	2
Armure	2
Système de survie	5
Caméléon	4
Détection de l'invisible	4
Bond	3
Vitesse	2



Le NT total de l'armure est égal à 26, autant dire que le scientifique n'a pas encore fini de travailler et qu'il y a des nuits blanches en perspective.

Source d'énergie

L'appareil créé doit, pour faire fonctionner les diverses capacités, contenir des UP (Unités de Puissance) en grand nombre et doit aussi être défini par une caractéristique supplémentaire: la vitesse de recharge. La source d'énergie possède elle aussi un NT qui doit être ajouté à celui des capacités préalablement calculées.

Nombre d'UP	NT	Vitesse de recharge	NT
5	1	1 par heure	1
10	3	3 par heure	3
15	5	1 par minute	5
20	7	3 par minute	7
25	10	1 par seconde	10

Exemple: L'armure du prédateur est grande consommatrice d'UP. Le créateur choisit donc une source d'énergie de 25UP avec une capacité de recharge d'une par minute. Le NT total est de 41 (26 pour l'armure, 15 pour la source d'énergie).

Coût, poids, temps et difficulté de fabrication

Le NT total va maintenant vous servir à connaître le poids, le prix, le temps nécessaire à la conception de l'appareil et sa difficulté de fabrication. Ces valeurs sont modifiables par des options que vous découvrirez dans le chapitre suivant.

Poids: Poids de l'appareil une fois construit.

Prix: Prix des matériaux à utiliser pour créer le premier prototype de l'objet.

Difficulté: Modificateur au jet de volonté du technicien responsable de la construction du prototype. Un jet raté indiquera, après que le temps nécessaire soit écoulé, que l'appareil ne fonctionne pas du tout et que 80% de la somme investie (colonne "Prix") est perdue. Voir chapitre "Le grain de sable dans l'engrenage". "-" signifie que le projet réussit obligatoirement. "x-x" signifie que le projet rate obligatoirement.

NT	Poids	Prix	Difficulté	Temps
1	100 gr	1000 f	-	72 heures
2	250 gr	2000 f	-	1 semaine
3	500 gr	5000 f	-	2 semaines
4	750 gr	10000 f	-	3 semaines
5	1 kg	20000 f	+6	1 mois
6	2.5 kg	50000 f	+5	2 mois
7	5 kg	100000 f	+4	4 mois
8	7.5 kg	200000 f	+3	6 mois
9	10 kg	500000 f	+2	8 mois
10	25 kg	1 m	+1	10 mois
11	50 kg	2 m	+0	12 mois
12	75 kg	5 m	-1	14 mois
13	100 kg	10 m	-2	16 mois
14	250 kg	20 m	-3	18 mois
15	500 kg	50 m	-4	2 ans
16	750 kg	100 m	-5	3 ans
17	1 t	200 m	-6	4 ans
18	2.5 t	500 m	-6	5 ans
19	5 t	1 mr	-6	6 ans
20	7.5 t	2 mr	-6	7 ans
21	10 t	5 mr	x-x	8 ans
22	25 t	10 mr	x-x	9 ans
23	50 t	20 mr	x-x	10 ans
24	75 t	50 mr	x-x	15 ans
25	100 t	100 mr	x-x	20 ans
26	250 t	200 mr	x-x	25 ans
27	500 t	500 mr	x-x	30 ans
28	750 t	1000 mr	x-x	35 ans
29	1000 t	2000 mr	x-x	45 ans
30	2500 t	5000 mr	x-x	50 ans

Temps: Temps nécessaire à la construction de l'objet. Si deux personnages (ou plus) travaillent ensemble, le temps de construction est diminué comme suit:

Nombre de personnes	Temps
1	-
2	-25%
3	-50%
4 ou plus	-75%

Exemple: Comme vous avez du le remarquer, notre scientifique a eu les yeux beaucoup plus gros que le ventre. Il doit donc diminuer très sensiblement les capacités de son gadget. Il choisit donc uniquement les pouvoirs de Caméléon (4) et Armure (2) ainsi





qu'un générateur de 15UP (5) se rechargeant d'un UP toutes les heures (1). Le total est de 12. L'armure, une fois construite, pèsera donc 75 kilogrammes et coûtera 5 millions de Francs. La construction du prototype nécessitera 14 mois de travail et ne réussira qu'avec un jet assorti d'un malus de 1 colonne. Voilà qui est déjà plus raisonnable!

Le grain de sable dans l'engrenage

Après que le temps de fabrication soit passé et que 80% du budget soit englouti, le technicien responsable du projet devra réussir un jet de Volonté (Ligne: +0) avec un modificateur indiqué dans la colonne "Difficulté" du tableau ci-dessus. Un jet réussi impliquera la dépense des 20% restant et la mise au point du prototype. Un jet raté n'aura pour effet que la destruction pure et simple de 80% des matériaux prévus (ce qui a déjà été dépensé). Tout sera à refaire, bien que s'il continue à travailler sur le même projet, le technicien aura, pour le jet suivant, un bonus de 2 colonnes (cumulatif avec le modificateur de difficulté). Petit à petit, il finira par mettre au point son projet chéri!

Exemple: Notre scientifique mégalomane jette les dés pour savoir s'il a construit un prototype qui fonctionne. Résultat: 252. Le jet minimum nécessaire était de 26 (Volonté: 4 avec une colonne de malus). Le projet est un succès.

Options

L'objet peut être modifié par plusieurs options dans le but de mieux correspondre à ce qu'attend le personnage de son projet. Toutes les options sont combinables sur un même projet et n'ajoutent rien au temps de fabrication (sauf indication contraire).

Poids diminué: L'appareil peut être rendu plus léger en augmentant son prix. Il suffit pour cela de remonter un certain nombre de lignes vers le haut dans la colonne "Poids" tout en descendant le même nombre de lignes dans la colonne "Prix". Exemple: Un objet de NT 5 pèse 1 kilogramme et coûte 20000 Francs. Il peut peser 500 grammes (2 lignes vers le haut) et coûter 100000 Francs (2 lignes vers le bas).

Prix diminué: L'appareil peut coûter moins cher en augmentant son poids. Il suffit pour cela de remonter un certain nombre de lignes vers le haut dans la colonne "Prix" tout en descendant le même nombre de lignes dans la colonne "Poids". Exemple: Un objet de NT 5 pèse 1 kilogramme et coûte 20000 Francs. Il peut peser 5 kilogrammes (2 lignes vers le bas) et coûter 5000 Francs (2 lignes vers le haut).

Fabrication rapide: L'appareil peut être fabriqué plus rapidement en augmentant son prix. Il suffit pour cela de remonter un certain nombre de lignes vers le haut dans la colonne "Temps" tout en descendant le même nombre de lignes dans la colonne "Prix". Exemple: Un objet de NT 5 coûte 20000 Francs et peut être construit en 1 mois. Il peut être construit en 2 semaines (2 lignes vers le haut) et coûter 100000 Francs (2 lignes vers le bas).

Simplification: L'appareil peut être plus facile à construire en augmentant son poids. Il suffit pour cela de remonter un certain nombre de lignes vers le haut dans la colonne "Difficulté" tout en descendant le même nombre de lignes dans la colonne "Poids". Exemple: Un objet de NT 11 pèse 50 kilogrammes et nécessite un jet de Volonté sans colonne de bonus. Il peut peser 100 kilogrammes (2 lignes vers le bas) et être construit avec un bonus de +2 au jet de Volonté (2 lignes vers le haut).

Intervention humaine: En utilisation normale, on considère que toute caractéristique nécessaire au fonctionnement de l'appareil est considérée comme étant égale à 2. Si l'appareil est conçu pour permettre une utilisation humaine, c'est la caractéristique de l'utilisateur qui est prise en compte. Cela ne modifie en rien les caractéristiques de l'appareil. Exemple: Une arme laser sans cette option touchera sa cible avec une Perception égale à 2. Avec cette option, c'est la Perception du personnage qui sera prise en compte.

Augmentation de niveau: Lorsqu'un pouvoir est choisi, on estime qu'il l'est au niveau +0. Chaque niveau supplémentaire (jusqu'à +2, le maximum) coûte un NT égal au NT de base du pouvoir. Exemple: Armure +2 correspond à un NT de 6.



Fabrication en série

Une fois le prototype fabriqué, le technicien pourra mettre en place une chaîne de montage visant à produire l'appareil en série. Aucun jet ne sera nécessaire pour savoir si l'appareil fonctionne ou pas (il est automatiquement fiable). De plus, le temps de fabrication et le prix seront réduits chacun de 25%. Le temps nécessaire sera, de plus, calculé comme si 4 personnes travaillaient sur le projet.

Utilisation de l'objet

Lorsqu'une caractéristique doit être utilisée pour faire fonctionner un objet on la considère

comme étant égale à 2, sauf si l'Option "Intervention humaine" a été choisie, auquel cas c'est la caractéristique de l'utilisateur qui sera prise en compte. Lorsque le niveau du pouvoir a de l'importance, il est considéré comme étant égal à +0 (sauf si l'option "Augmentation de niveau" a été utilisée).

Quelques gadgets prêts à l'emploi

Pour tous les objets ci-dessous, le prix et le temps de fabrication est calculé avec la remise due à la fabrication en série. Les chiffres indiqués entre parenthèses correspondent au NT du pouvoir ou de la source d'énergie.

CANON-LASER

Prix: 20 millions de Francs.
Temps de fabrication: 6 mois et 3 semaines.
Poids: 2.5 tonnes.
Pouvoirs: Laser (4).
Energie: 20 (7).
Recharge: 1 par heure (1).
Options: Intervention humaine, Laser+1 (4).
Prix diminué (2 colonnes).
NT final: 16

JET-PACK

Prix: 1.5 millions de Francs.
Temps de fabrication: 2 mois et une semaine.
Poids: 50 kilogrammes.
Pouvoirs: Vol (7)
Energie: 10 (3).
Recharge: 1 par heure (1).
Options: -
NT final: 11

JUMP-PACK

Prix: 15000 Francs.
Temps de fabrication: 22 jours.
Poids: 10 kilogrammes.
Pouvoirs: Bond (3).
Energie: 10 (3).
Recharge: 1 par heure (1).
Options: Prix diminué (2 colonnes).
NT final: 7

CASQUE ANTI-PSY

Prix: 7.5 millions de Francs.
Temps de fabrication: 2 mois et une semaine.
Poids: 10 kilogrammes.
Pouvoirs: Protection contre les attaques psychiques (7).
Energie: 10 (3).
Recharge: 1 par heure (1).
Options: Poids diminué (2 colonnes), Intervention humaine.
NT final: 11

DETECTEUR DE MENSONGE

Prix: 7500 Francs.
Temps de fabrication: 4 jours.
Poids: 750 grammes.
Pouvoirs: Détection du mensonge (2).
Energie: 5 (1).
Recharge: 1 par heure (1).
Options: -
NT final: 4

TENUE CAMELEON

Prix: 150000 Francs
Temps de fabrication: 1 mois et 3 jours.
Poids: 7.5 kilogrammes.
Pouvoirs: Caméléon (4).
Energie: 10 (3).
Recharge: 1 par heure (1).
Options: -
NT final: 8



ARMURE DE COMBAT

Prix: 150 millions de Francs.

Temps de fabrication: 3 mois et une semaine.

Poids: 50 kilogrammes.

Pouvoirs: Armure (2), Champ magnétique (4).

Energie: 10 (3).

Recharge: 1 par heure (1).

Options: Armure+2 (4), Poids diminué (3 colonnes).

NT final: 14

FUSIL A EFFET GAUSS

Prix: 125000 Francs.

Temps de fabrication: 1 mois et 3 jours.

Poids: 5 kilogrammes.

Pouvoirs: Effet Gauss (6).

Energie: 5 (1).

Recharge: 1 par heure (1).

Options: Intervention humaine, Poids diminué (1 colonne).

NT final: 8

CANON A ACIDE

Prix: 3.75 millions de Francs.

Temps de fabrication: 2 semaines et 18 jours.

Poids: 75 kilogrammes.

Pouvoirs: Acide (2).

Energie: 20 (7).

Recharge: 1 par heure (1).

Options: Acide+1 (2).

NT final: 12

EXOSQUELETTE DE COMBAT

Prix: 75000 Francs.

Temps de fabrication: 22 jours.

Poids: 5 kilogrammes.

Pouvoirs: Griffes (2), Force temporaire (1).

Energie: 5 (1).

Recharge: 1 par heure (1).

Options: Force temporaire+2 (2).

NT final: 7

La maison avait été illégale, puis légale, puis illégale de nouveau. Cette année, on reparlait de la réouverture des maisons closes, et il arrivait à Lola de suivre d'un oeil amusé un des Innombrables débats sur le sujet. "La Rose Noire" n'avait jamais été fermée. Elle n'était pourtant pas vraiment cachée, sur cette petite route ombragée au sud de Bordeaux, recouverte de vigne vierge et de lilas, fréquentée par toute la bonne bourgeoisie bordelaise, puis par d'autres aussi, venus de plus loin, et que la réputation de l'établissement attirait.

De temps en temps, une enquête était ouverte. De gros messieurs grisâtres venaient inspecter les chambres, prenaient un air entendu, écrivaient de grandes suites de lignes sur des petits carnets. Lola sortait alors son plus beau Chanel, le rouge, celui qui contrastait si joliment avec sa peau noire, et allait rendre visite aux messieurs grisâtres au commissariat. On n'entendait plus parler des rapports par la suite.

Pourtant, la suite de l'enquête, si elle avait été faite un jour, aurait été intéressante. Elle aurait sûrement mentionné le fait que la maison n'avait pas changé de propriétaire depuis 200 ans. Que la propriétaire en question, Louise Malice, surnommée Lola, originaire des Antilles, n'avait pas non plus vieilli depuis 200 ans. L'enquête aurait ensuite mentionné le phénomène étrange de combustion spontanée, qui avait touché en 1892 une des pensionnaires. Et qui faisait partie maintenant des légendes locales.

Tout cela, oui. Mais aucun rapport n'était jamais arrivé jusque là.

Enfin, presque aucun. Il y avait bien eu ce jour... C'était dans les années 1970, par un bel automne froid. Il y avait eu un incident, et Lola avait été au commissariat expliquer la situation, comme à son habitude. C'était le nouveau commissaire qui l'avait reçue. Un grand brun un peu maigre, à l'air fatigué. Lola avait entrepris de le "convaincre". Ce n'était pas si facile, de



convaincre les gens. Il fallait de la concentration, regarder la personne dans les yeux... Et après, la tête se vidait de fatigue, un certain temps. Mais ensuite, on était tranquille.

Sauf que là ça n'avait pas marché. Ce n'était pas elle... Lola en était sûre. Elle avait fait tout ce qu'il fallait, et elle était forte, très forte, depuis le temps. C'était lui. C'était sur lui qu'elle se heurta, pendant qu'il la regardait, un sourcil relevé derrière ses lunettes rondes. Elle n'avait jamais été confrontée à un tel regard. Un regard profond, qui reflétait une expérience que même une vie au service de la loi n'expliquait pas. Un regard où elle fut confrontée à sa propre éternité. De la sueur coulait sur une des tempes quand elle se releva, lui souhaita un hâtif au revoir et s'enfuit du commissariat.

L'enquête avait dû être faîte, cette fois là, car il revint à "La Rose Noire". Il avait un petit sourire aux lèvres, et lui proposa de monter dans sa chambre. Lola s'était dit que ça allait finalement s'arranger, d'une manière qu'elle ne connaissait que trop bien, et qui, dans ce cas précis, ne la dérangeait pas. Mais elle se trompait, du moins sur la manière.

Il s'était assis sur le rebord du lit, et ils avaient parlé pendant de longues heures. Il lui avait expliqué beaucoup de choses, des choses dont Lola avait parfois entendu parler - en deux cent ans, on entend beaucoup de choses - , mais qu'elle n'avait jamais vraiment cru. Il s'appelait Henri. Quand il était parti, la vision du monde de Lola avait changé... Mais "La Rose Noire" était en sécurité.

En échange, Lola lui passait de temps en temps un coup de fil, quand certaines personnes venaient, sur lesquelles ils s'étaient mis d'accord. Des personnes qu'il surveillait, qu'il soupçonnait... d'être autre chose. Lola volait des documents, confirmait parfois les soupçons. Elle s'était prise au jeu, et ils étaient devenus amis, plus qu'amis, même, un soir, après une embuscade qui avait failli mal tourner. L'homme d'affaires à la mallette

qu'il voulait coincer s'était jeté sur Henri, et avait commencé à le déchirer, à le mordre, à le déchiqueter, d'une manière que Lola pensait n'être possible que dans les films d'horreur. Henri se défendait, mais le premier coup de tête l'avait étourdi, et le sang dégoulinait de ses yeux et de son cou. Lola n'avait pas hurlé, mais s'était jetée sur l'homme d'affaires. Elle l'avait juste touché. Cela avait marché, cette fois ci, il s'était immobilisé. Henri s'était alors ressaisi, avait sorti une grande épée d'on ne sait où, s'était relevé, et l'avait décapité d'un seul coup. Il n'y avait pas eu de cadavre à dissimuler.

Ils avaient frôlé la mort de trop près. Cette nuit là, ils avaient encore parlé. Pas seulement parlé, d'ailleurs, mais parlé tout de même. C'est là qu'elle avait appris que tout n'était pas, disons, blanc et noir... Que certains avaient des doutes. Qu'Henri lui même avait des doutes. C'était le commencement de la fin, car quelques mois plus tard, Henri était arrivé au milieu de la nuit. Il avait tout lâché. Il lui parla de son écoeurement, de sa haine, de beaucoup de choses. Ils avaient passé à nouveau la nuit ensemble, puis il était parti.

Le lendemain, trois hommes aux jeans trop courts et en tee shirt blanc, à la coupe et à l'allure militaire, étaient venus à "La Rose Noire". Ils avaient tout fouillé, avaient terrorisé les filles. Lola avait fait l'innocente, et ils l'avaient crue. Ils étaient partis, eux aussi.

Lola apprit quelques semaines plus tard qu'ils l'avaient attrapé.

Un nouveau commissaire, humain celui là, remplaça Henri. Une enquête sur la maison fut ouverte. Lola mit son plus beau Chanel, le rouge, celui qui contrastait si joliment avec sa peau noire, et partit rendre visite au nouveau commissaire. On n'entendit plus parler du rapport ensuite.

Tout redevint comme avant.



LES TRUSTS

Principes de base

Même si les psioniques sont assez puissants, ils ne représentent une force importante que s'ils sont épaulés par d'autres psioniques et/ou par les Trusts qui les contrôlent. D'ailleurs, dans le genre qui de la poule ou de l'oeuf, bien que les Trusts utilisent de nombreux psis, le pourcentage d'êtres surnaturels (sorcières, psis, renégats de tous bords) au conseil d'administration de ces Trusts dépasse souvent 90%. Les Trusts sont donc tous à la fois les instruments des psioniques et leurs maîtres. Dans les deux cas, que vous soyez Anges, Démons ou Vikings, combattre un Trust est souvent beaucoup plus éprouvant qu'un Wagon de Démons de Baal (c'est tout dire).

Note importante: Comme c'est le cas dans toutes les extensions d'INS/MV, les sociétés, Trusts et sectes décrites ci-dessous sont totalement fictives par le seul fait que le monde d'INS/MV est sur une terre alternative. Ne venez donc pas m'apprendre que l'Eglise de la Grande Purification ou que 3G n'existe pas, je le sais! Plus techniquement, on peut se demander pourquoi les Anges et les Démons n'étaient pas au courant de l'existence de ces organisations depuis le début (la sortie des règles de base).

La raison en est simple: Même si les psioniques existent depuis que le monde est monde, les Trusts qui les contrôlent et les protègent n'existent que depuis le milieu du 20ème siècle. Il a donc fallu un bout de temps à Kronos et à Yves (qui n'ont, en plus, pas que ça à faire) pour se décider à faire quelque chose et à tenter de stopper le développement de ces

Trusts (les humains normaux en étant bien incapables). Voilà pourquoi, à l'aube des années 90, le Paradis et l'Enfer décident de frapper un grand coup et de dévoiler à leurs sujets la terrible vérité: Les humains se rebiffent!

Caractéristiques

Les dix Trusts décrits ci-dessous ne sont que des exemples destinés à vous montrer les différentes possibilités qui vous sont offertes en tant que maître de jeu pour transformer votre campagne de INS/MV en partie de Dallas multidimensionnel.

Bien que les Trusts possèdent 5 caractéristiques chiffrées, il n'existe pas de système de création de Trusts. Ces 5 nombres sont indiqués uniquement pour donner au maître de jeu des éléments de comparaison entre les différents Trusts ainsi que pour connaître les possibilités exactes des dites organisations. On distingue:

Potentiel Humain (PH): Cette caractéristique représente le nombre de personnes disponibles aux divers responsables du Trust à un moment donné.

Potentiel Financier (PF): Cette caractéristique représente la puissance financière du Trust vis-à-vis des autres Trusts. Exprimer cette valeur en sommes sonnantes et trébuchantes serait totalement futile (comparer la fortune d'un personnage avec celle d'un Trust serait totalement incohérent). En doublant le PF d'un Trust, on peut connaître le prix maximum d'un gadget qu'il peut être en moyen de construire (exprimé





en NT). Exemple: Un PF de 5 permet de construire des gadgets qui couleraient jusqu'à 1 million de Francs (équivalent de NT 10).

Efficacité (EF): Cette caractéristique représente la valeur des individus embauchés par le Trust et leur capacité à réussir la mission qui leur a été confiée.

Loyauté (LO): Cette caractéristique représente la volonté qu'ont les membres du Trust à le soutenir et à l'aider coûte que coûte. Une LO de 6 permet au Trust d'attendre que tous ses membres se sacrifient pour lui.

Initiative (IN): Cette caractéristique représente le potentiel d'initiative possédé par la plupart des membres du Trust et accepté par celui-ci (certains Trusts préfèrent de loin que leurs membres n'aient pas trop d'esprit d'initiative).

Toutes les caractéristiques sont notées de 1 à 6 (même échelle que les caractéristiques d'INS/MV) et on peut même imaginer les utiliser pour connaître les réactions de leurs membres dans des cas difficiles. Exemple:

- Jet de PH "Moyen" pour savoir si le responsable de la sécurité possède assez d'employés pour faire filer les joueurs 24 heures sur 24.
- Jet de PF "Difficile" pour savoir si le conseil d'administration paiera les faux-frais importants (achat d'une villa ou d'un yacht).
- Jet d'EF "Facile" pour savoir si les personnages sont repérés par un employé en planque devant chez eux (cela évite de déterminer ses caractéristiques).
- Jet de LO "Moyen" pour soudoyer un garde à l'entrée d'un immeuble appartenant au Trust.
- Jet d'IN "Difficile" pour savoir comment vont réagir les tueurs qui sont aux trousses des joueurs lorsque ceux-ci se mettent à utiliser leurs pouvoirs.

Quelques Trusts

3G (Guns, Guns, Guns)

PH	PF	EF	LO	IN
2	6	4	3	3

Description: Ce Trust est composé de toutes les plus grandes sociétés de fabrication d'armes du monde. Il inclue aussi quelques organisations de mercenaires dont il se sert pour tester leurs nouvelles armes ou en bonus lors de l'achat de grandes quantités d'armes (on appelle alors ces mercenaires des conseillers militaires).

Conseil d'administration: 25% d'Anges de Laurent renégats, 25% de Démons de Baal renégats, 10% d'humains psioniques, 10% de Vikings de Thor renégats, 5% d'humains vétérans du Viet-Nam ou d'autres guerres quelconques, 15% d'Anges de Jean renégats, 10% de Démons de Vapula renégats.

Ideologie: Légèrement fasciste à tendance "je m'en met plein les poches". Ne tient aucun compte de la parole donnée (il peut vendre des armes à un pays un jour et en vendre d'autres aux pays ennemis le lendemain). Ne connaît qu'une seule loi: L'argent. Les mercenaires employés par le Trust sont toujours soutenus par lui, sauf lorsqu'ils font preuve de lâcheté.

Sphère d'influence: Vente d'armes, Conflits armés.

Moyens d'action: Presque uniquement militaires (quelques appuis politiques dans certains pays du tiers-monde).

Sociétés affiliées: Beretta, Colt, Smith&Wesson, Heckler&Koch, Matra, Dassault, etc...



DI (Damage Incorporated)

PH	PF	EF	LO	IN
3	1	2	1	6

Description: Ce Trust se rapproche plutôt d'un parti politique dont le but serait la déstabilisation de tous les régimes en place dans le monde. Il fournit du matériel et des techniciens à tout parti de l'opposition de n'importe quel pays, quelle que soit son appartenance politique. 90% des attentats commis au 20ème siècle sont de près ou de loin à mettre sur le compte de Damage Inc.

Conseil d'administration: 10% de sorciers, 30% de psioniques, 5% de Démons renégats divers (mais plutôt de Kobal et de Furfur), 55% d'humains.

Idéologie: Anarchiste à forte tendance nihiliste. Apolitique au sens strict du terme.

Sphère d'influence: Milieux anarchistes et terroristes.

Moyens d'action: Vente d'explosifs, mise en place d'attentats et de prises d'otages, révoltes et coups d'état (assez rare dans un pays industrialisé).

Organisations affiliées: IRA, OLP, Brigades rouges, Sentier lumineux, etc...

Eglise de la grande purification

PH	PF	EF	LO	IN
4	4	6	4	2

Description: Ce Trust est plutôt considéré comme une secte. Il prône la destruction de 90% des êtres humains de la planète qui sont considérés comme souillés et ne correspondent plus à la race pure imaginée par le conseil d'administration de l'organisme. Heureusement, selon les époques, les critères de pureté changent. On peut citer en vrac les juifs (2ème guerre mondiale), les arabes (Rue Monsieur le Prince), les noirs (Afrique du sud), les jaunes (Viet-Nam), ainsi que toutes les autres minorités opprimées.

Conseil d'administration: 50% de Démons renégats divers (mais plutôt Baal ou Belial), 40% d'Anges renégats divers (mais plutôt Laurent, Michel ou Joseph), 10% d'humains psioniques.

Idéologie: Fasciste à tendance paranoïaque.

Sphère d'influence: Milieux racistes et fascistes. Partis d'extrême droite ou d'extrême gauche.

Moyens d'action: Guerre, attentats, déstabilisation et infiltration.

Partis affiliés: Ku Klux Klan, Front National, Parti Communiste, Nazis Américains, Khmers rouges, etc...

Eglise de la terre promise

PH	PF	EF	LO	IN
5	1	2	6	3

Description: Ce Trust doit, une fois encore, être considéré plutôt comme une secte. Il prône le retour aux sources et aux vraies valeurs (homme proche de la nature, communion avec celle-ci, nourriture équilibrée, etc...). La plupart des membres sont pacifiques mais les actions violentes existent (elles sont toujours considérées comme un dernier recours).

Conseil d'administration: 70% d'Anges renégats divers (mais plutôt Novalis ou Blandine), 5% de Vikings renégats, 25% d'humains psioniques.

Idéologie: Pacifiste et anti-technologie.



Sphère d'influence: Milieux baba-cool, partis écologistes, sauvegarde de la nature.
Moyens d'action: Manifestations pacifiques, attentats softs (style Greenpeace).
Organismes affiliés: Greenpeace, World Wildlife Fund, Société Protectrice des Animaux, etc...

IC&N (International Computers & Networks)

PH	PF	EF	LO	IN
3	5	4	4	3

Description: Ce Trust principalement commercial a pour but le contrôle total de tous les réseaux informatiques du monde. Ses membres sont à 90% du temps des informaticiens de génie et il est très difficile pour leurs adversaires de contrer leurs prises de pouvoir. Inutile de préciser que ça risque de devenir de plus en plus difficile.

Conseil d'administration: 50% d'humains normaux, 20% d'humains psioniques, 30% d'Anges de Jean renégats.

Idéologie: Mégalomane à tendance cupide.

Sphère d'influence: Sociétés informatiques, clubs de hackers, Minitel, BBS.

Moyens d'action: Piratage informatique, vol de données, mise en place de virus destructeurs.

Sociétés affiliées: Apple Computer, IBM, Bull, etc...

KOD (Kiss Of Death)

PH	PF	EF	LO	IN
6	2	6	5	3

Description: Ce Trust est à la fois un organisme prônant la supériorité du sexe féminin et une société louant au plus offrant les services de mercenaires d'un type tout particulier: Des assassins (féminins bien sûr) dont le but est l'infiltration de tous les milieux, aussi bien politiques qu'industriels, mondiaux.

Conseil d'administration: Uniquement des femmes. 25% d'humains psioniques, 30% de Démons renégats divers (mais plutôt Andrealphus ou Baal), 35% d'Anges renégats divers, 10% d'humains normaux.

Idéologie: Féministe à tendance cupide.

Sphère d'influence: Tous les milieux à forte proportion masculine (c'est à dire presque tous).

Moyens d'action: Séduction, prostitution, assassinat.

Organismes affiliés: Mouvement de Libération de la Femme, Lesbian League, etc...

RTN (Rock The Nation)

PH	PF	EF	LO	IN
3	2	2	2	5

Description: Ce Trust inoffensif et amusant prône l'avènement du rock'n roll sur terre. On entend par rock'n roll toute musique rebelle au milieu ambiant. Après le vrai rock'n roll, le hard-rock et le heavy-metal, c'est maintenant au hardcore et au thrash de prendre le flambeau de la rébellion mondiale.

Conseil d'administration: 50% de Démons renégats de Furfur et de Morax, 5% d'Anges divers (mais plutôt de Christophe), 30% d'humains psioniques, 15% d'humains normaux.

Idéologie: Idéaliste à tendance sourd.



Sphère d'influence: Milleux musicaux, Jeunes (tranche d'âge: 12-16 ans).

Moyens d'action: Propagande musicale, messages subliminaux.

Groupes affiliés: Suicidal Tendencies, Napalm Death, Sepultura, Morbid Angel, Sacred Reich, etc...

SF2000 (Speed Freaks 2000)

PH	PF	EF	LO	IN
3	3	5	3	3

Description: Ce trust a principalement pour but le transport de marchandises en tous genres et ce, le plus vite possible. Ils sont très bien équipés en véhicules (surtout des motos et des hélicoptères) et possèdent les meilleurs pilotes du monde.

Conseil d'administration: 50% d'humains normaux, 40% de psioniques, 10% d'Ange et de Démons renégats (surtout des familiers-véhicules).

Idéologie: Le client est roi. Aller toujours plus vite.

Sphère d'influence: Routiers, Compagnies aériennes. Usines de construction d'avions, Compagnies de transports.

Moyens d'action: Transport, Grèves sur le tas.

Sociétés affiliées: Renault, Harley Davidson, Honda, Suzuki, Aérospatiale, etc...

WS (Weird Science)

PH	PF	EF	LO	IN
5	5	5	1	5

Description: Ce trust est à mi-chemin entre la société secrète et la secte. Il regroupe tout ce que la terre peut abriter comme fou furieux scientifiques. Les inventions créées sont souvent aussi dangereuses qu'inutiles (à quelques exceptions près).

Conseil d'administration: 50% de psioniques, 10% d'Ange de Jean renégats, 30% de Démons de Vapula renégats, 10% d'humains normaux.

Idéologie: Monomaniaque à tendance suicidaire. Le seul moyen de faire avancer la science est d'innover.

Sphère d'influence: Milleux scientifiques et industriels.

Moyens d'action: Inventions diverses, Ventes d'armes expérimentales.

Organismes affiliés: CNRS, CNRA, NASA, etc...

WTA (World Trade Association)

PH	PF	EF	LO	IN
3	6	3	4	2

Description: Ce trust est l'archétype de l'organisation créée uniquement dans le but de gagner de l'argent. Ses membres passent donc leur temps à jouer en bourse, à vendre et à acheter des marchandises qu'ils ne connaissent même pas.

Conseil d'administration: 50% d'humains normaux, 30% de psioniques, 15% de Démons de Mammon, 5% d'Ange et de Démons renégats divers.

Idéologie: Fasciste à tendance cupide. Le temps c'est de l'argent.

Sphère d'influence: Milleux économiques, boursiers et politiques (dans une plus faible mesure).

Moyens d'action: Blocus commercial, mise en faillite, prêts, achats, ventes, trafics divers.

Organismes affiliés: BNP, Banque de France, Worms, Wall Street, etc...



SCENARIOS

Turlututu

Chapeau pointu
Tu l'as dans l'c...

Ce sympathique scénario pour In Nomine Satanis ou Magna Veritas vous permet de confronter subtilement vos joueurs aux terribles psioniques avides de sang. L'intrigue n'est pas Hitchcockienne mais repose principalement sur deux quiproquos:

- Les joueurs croient avoir affaire à ceux d'en face alors qu'ils sont opposés aux psioniques.

- Et ils pensent travailler pour leur coté alors qu'ils travaillent en fait pour les psioniques.

Si vous n'avez pas tout compris, ne vous découragez pas, c'est plus compliqué ensuite.

Préliminaires baveux

La société DDS, spécialisée dans les composants électroniques, emploie depuis de nombreuses années un certain Victor Lepol pour des travaux louches. Celui-ci recrute et sert d'intermédiaire à des individus peu recommandables chargés d'espionnage industriel, de petits coups de main ou d'intimidation musclée. Afin d'éviter que la DDS ne puisse impunément se retourner contre lui une fois qu'elle n'aura plus besoin de lui, Victor a petit à petit constitué un dossier compromettant sur ses employeurs, sans toutefois le révéler à quiconque. Il compte l'utiliser dès qu'il sentira le vent tourner.

Malheureusement pour lui, le vent tourne et il ne s'en rend pas compte. La DDS lui demande d'organiser une opération soi-disant très simple contre une société apparemment inoffensive, le groupe HN. Elle lui demande de récupérer un dossier compromettant qui ne leur est en fait d'aucune utilité. Les membres de la DDS espèrent en fait que le groupe HN, qu'ils savent très puissant et peu scrupuleux, le retrouve et l'élimine.

Contrairement à ce que la DDS a prévu, l'opération n'échoue que partiellement, Lepol ayant prévu qu'un de ses hommes trahisse ses collègues de travail en cas de coup dur et s'éclipse mesquinement avec le dossier. Le groupe HN appartenant au camp des joueurs (Bien ou Mal), les mercenaires tombent sur des Anges ou des Démons. Sur les 12 agents chargés de cambrioler les bureaux du groupe HN, 9 meurent durant l'opération, un réussit à s'échapper, un tombe aux mains des sbires du groupe HN et le dernier fuit avec le dossier en abandonnant ses petits camarades, comme le lui avait demandé Lepol en cas de problème.

Le traître au dossier, Cyril Vonhout, remet le dossier à Lepol, et celui-ci l'abat en espérant qu'en le tuant il va mettre fin à toute cette histoire. En réfléchissant à la manière dont s'est déroulée l'opération, Lepol, bon organisateur mais un peu lent d'esprit, a un léger doute quand à la fidélité de la DDS. Il se demande alors s'il n'est pas devenu un peu gênant pour ses employeurs, et décide de laisser subtilement tomber quelques indices concernant son dossier secret. Lors d'une soirée, il glisse à un de ses amis, cadre de la DDS, de petites allusions finaudes sur son assurance-vie. Celui-ci s'empresse de téléphoner à ses supérieurs pour les prévenir. Apprenant cela, les dirigeants de la société paniquent. Si les agents du groupe HN, qu'ils savent particulièrement puissants et opiniâtres, tombent sur le dossier, ils feront tout de suite le rapprochement avec la DDS, ce qui risque de provoquer une guerre entre les deux sociétés. La seule solution pour se tirer de ce guépier consiste à prendre le dossier de force, même si cela signifie éliminer un pion précieux comme Lepol. Pour le pauvre Lepol, son histoire de dossier obtient donc l'effet inverse de celui escompté, puisqu'une équipe de psioniques est chargée de faire parler Lepol, de lui



extorquer le dossier et de l'éliminer. Jean Andreszyack, prévenu du plan, décide de forcer le destin et essaye de réussir seul ce que l'équipe de la DDS est chargée de faire. Si il y arrive, sa promotion est plus qu'assurée.

Le dernier survivant, Piotr Ivanof, cherche à faire payer à Lepol le foirage de la mission, qui devait se dérouler sans problème, et la trahison de Vonhout.

Après avoir torturé le prisonnier, les supérieurs des joueurs apprennent que le responsable de l'opération est un certain Lepol. Ordre est immédiatement donné à une équipe de retrouver le coupable, qu'ils imaginent apparte-

nir à ceux d'en face. Les Anges ou les DémonS devront éliminer Lepol après lui avoir extorqué le dossier compromettant qu'il a fait dérober.

La DDS et le camp des joueurs envoient chacun une équipe au même moment ou peu s'en faut afin de torturer le pauvre Lepol et de retrouver chacun un dossier compromettant. Les deux équipes vont donc s'annihiler comme il est décrit ci dessous.

Mais pour plus de clarté, voici un superbe tableau, car un beau dessin vaut mieux qu'un long discours (même s'il ne s'agit pas d'un dessin).

Chronologie des événements postérieurs à l'entrée en piste des joueurs

- J-4 ans Lepol entre au service de la DDS et monte des opérations pour elle en freelance.
- J-3 jours Lepol monte une opération contre le groupe HN. L'opération est un demi succès, l'équipe est éliminée, les gardes de HN capturent un des cambrioleurs. Mais un des membres dérobe un dossier compromettant.
- J-2 jours L'agent blessé remet le dossier à Lepol qui l'enterre dans une grange jouxtant son logis. Il achève l'agent pour ne pas avoir à le payer et pour éviter qu'il parle.
- J-1 23h Lepol explique son assurance vie à Andreszyack, un cadre de la DDS, ancien de la Légion, comme lui. Celui-ci téléphone tout de suite à sa société qui décide d'éliminer Lepol immédiatement et de récupérer le dossier assurance-vie.
- J-1 23h30 Les Anges ou les DémonS arrivent à localiser Lepol et foncent chez lui pour le tuer et lui dérober le dossier.
- J 0h Jean s'empare de Lepol et commence à le faire parler. Il apprend qu'il a caché le dossier dans une grange près de chez lui. Il s'y rend, accompagné de Lepol et après l'avoir attaché cherche à lui faire avouer la cachette exacte du dossier.
- J 0h30 L'équipe action de la DDS arrive chez Lepol mais ne le trouve pas puisqu'il est dans la grange. Ils fouillent la maison de fond en comble, font sauter le coffre, ne trouvent rien qui les intéresse et foutent tout à la poubelle de dépit, y compris le dossier volé à HN, dont ils ignorent la valeur. Dans leur fureur, ils oublient de donner des nouvelles comme prévu à 2h.
- J 1h Jean, voyant que ses tentatives de persuasions se révèlent infructueuses, se met à torturer Lepol.
- J 2h Une deuxième équipe action de la DDS est envoyée, voyant que la première ne répond pas.
- J 2h30 La deuxième équipe de la DDS arrive sur les lieux, et passant devant la grange, entend les cris de Lepol. Elle entre, tue Jean sans l'avoir reconnu et continue son œuvre, trop contente de trouver Lepol déjà tout préparé et presque à point.
- J 2h45 Les Anges ou DémonS de HN arrivent et, passant devant la grange, entendent les cris de Lepol. Ils entrent dans la grange et les deux équipes s'anéantissent.
- J 3h Lepol épuisé, déterre le dossier caché dans la grange et disparaît dans la nuit. Il va se réfugier chez son vieil ami le docteur N'guyen.
- J 3h Sans nouvelle de la première équipe de DémonS ou d'Anges la DDS, paniquée envoie une deuxième équipe: les joueurs.
- J 4h30 Les joueurs arrivent chez Lepol et tombent sur la première équipe de la DDS qui commence à trouver le temps long: début du scénario et du quiproquo.



On vous demande au téléphone

Chaque joueur est réveillé par un coup de téléphone à son domicile vers les 3 heures du matin. Le coup de téléphone, extrêmement bref, explique en quelques mots que le joueur doit se rendre le plus vite possible devant la gare de Tournan en Brie où il a rendez vous avec ses camarades de mission. Le correspondant ne laisse aucun temps de répit ou de réflexion au joueur et raccroche immédiatement après avoir délivré son message.

Tournan en Brie

Tournan en Brie est une ville dortoir du Val de Marne, située à l'extrémité de la ligne de train de banlieue. Elle est perdue au milieu des champs et se vide dans la journée au fur et à mesure que ses habitants prennent le train pour aller travailler à Paris.

Devant la gare de RER, dans la clarté incertaine d'une aube glauque, se tient un petit homme en pardessus, plongé dans la lecture de son journal. Il accueille les joueurs un à un, puis commence le briefing dès qu'ils sont tous présents.

Il explique succinctement aux joueurs qu'ils doivent aller éliminer un homme et récupérer un dossier compromettant qu'ils reconnaîtront car il parle de la société HN. Une fois qu'ils auront accompli la mission, ils devront téléphoner à un numéro qu'il leur donne, où on leur dira comment et où remettre le dossier. Sur ce il s'en va, après leur avoir remis un dossier contenant de succinctes informations sur Lepol (voir le dossier de Lepol).

Le repérage de la cible

Le pavillon de Lepol est situé en bordure de route, isolé au milieu des champs. La construction la plus proche est une vieille grange désaffectée, non loin de la route menant au pavillon.

Devant le pavillon se trouvent deux voitures prêtes à partir autour desquelles s'affairent une demi douzaine d'individus, la première équipe

de psioniques de la DDS qui n'a strictement rien compris à toute l'histoire. Ils rangent des sacs dans les coffres et commencent à monter dans les véhicules. Un des hommes, caché dans les buissons en face de la maison, accoste les joueurs dès leur arrivée et prévient ses camarades par radio. Le chef des psioniques, Barthélémy, s'approche des joueurs dans un nuage de fumée de cigare et accompagné par le claquement sec des ses chaussures bicolores pendant que ses hommes terminent d'embarquer. Il prend les joueurs pour la deuxième équipe que la DDS n'a pas pu s'empêcher d'envoyer en n'ayant pas de leurs nouvelles. Il s'est en effet aperçu de leur oubli et est de fort méchante humeur.


Détestant être pris en faute surtout pour une erreur aussi bête, il abrège la conversation, se contentant de se présenter comme la première équipe qui ayant échoué leur passe le relais. Questionné sur leur silence radio et téléphonique, il se mettra en colère en disant que ce n'est pas la peine de remuer le couteau dans la plaie et que l'erreur est humaine (au mot "humain", il aura un sourire ironique). Avant de partir, il dira juste qu'ils sont là depuis minuit et demi, n'ont rien trouvé, que la cible a disparu et que le dossier est introuvable.

Il laisse aux joueurs le numéro de téléphone où ils devront faire leur rapport et où ils recevront leur instructions. Puis, après leur avoir souhaité bonne chance, il monte dans la première voiture qui démarre en trombe suivi du second véhicule. Les joueurs sont maintenant libres d'inspecter la maison à leur guise.

Comment bien jouer cette scène

De cette scène cruciale dépend une grande partie du scénario. Tout doit être mis en oeuvre pour que vos joueurs tombent dans le panneau et acceptent de laisser partir la première équipe en prenant le numéro de téléphone. Ainsi ils seront entrés, sans le savoir, au service de la DDS. Barthélémy est particulièrement furieux, et s'il n'en veut pas aux joueurs qui ne sont responsables de rien, vous devez le jouer suffisamment autoritaire pour qu'il mène la conversation





et que les joueurs restent sur la défensive. Il ne doit pas agresser vos joueurs, juste leur faire sentir qu'il ne vaut mieux pas discuter et qu'il se retire de toute façon. La présentation en tant que première équipe doit se faire le plus naturellement du monde, et Barthélémy doit par exemple s'approcher en tendant la main et demander d'un air entendu: "Deuxième équipe je présume ? Moi c'est la première". La familiarité, la camaraderie de soldats du même camp doivent transpirer si vous voulez que la mayonnaise prenne et que vos joueurs acceptent la suite. Toute demande de vision d'aura, ou tout discours en Infernal ou Paradisiaque déclenchera des hostilités rapides et faciles comme Des-top le débouche-éviers.

Si malgré tout vos joueurs sont trop soupçonneux et découvrent la supercherie, le scénario n'en souffrira pas, et même si vous perdez une partie du plaisir, ils seront toujours emmerdés par un certain nombre d'éléments nouveaux, comme le fait que des créatures dotées de pouvoirs ne disparaissent pas lorsqu'elles meurent. Bref, le scénario fonctionnera quand même.

Bougez avec la Poste

Le numéro de téléphone que les psioniques ont donné aux joueurs correspond à un répondeur téléphonique qui ne dit rien et se contente d'enregistrer les messages. Si les joueurs l'appellent et y déposent des messages, les psioniques l'utiliseront pour leur donner des instructions. Tout message en Paradisiaque ou en Infernal soulèvera les plus vifs reproches. Le message suivant engueulera les joueurs en leur disant que tout langage secret est interdit sur ce répondeur car il n'est pas sûr, de plus les psioniques n'ayant rien compris au message des joueurs, ne pourront en tenir compte par la suite. Ils essayeront de bluffer les joueurs, de continuer à leur extorquer des renseignements et à les diriger. S'ils ne remarquent rien, les psioniques leur demanderont de les renseigner sur tous leurs agissements, et agiront ainsi en connaissance de cause.

Ce qu'ils feront exactement dépend beaucoup trop de ce que feront les joueurs, et ne peut donc être clairement et exhaustivement

décrit ici. Le maître de jeu doit improviser au fur et à mesure en gardant bien à l'esprit les objectifs des psioniques: retrouver Lepol et son dossier assurance-vie sans que le camp des joueurs soit au courant de l'implication de la DDS là dedans. La meilleure chose qu'ils puissent faire est de retrouver Lepol et le dossier puis de le leur remettre en pensant qu'ils travaillent pour leurs supérieurs habituels. Le problème est que la DDS veut récupérer le dossier assurance-vie alors que les joueurs veulent le dossier HN.

L'enquête

A partir du moment où les joueurs arriveront chez Lepol, l'enquête commencera vraiment. Ils doivent retrouver le dossier et Lepol le plus vite possible. Cela n'est pas compliqué, mais tout le problème vient des psioniques qui veulent eux aussi retrouver Lepol et un autre dossier.

La petite maison dans la prairie

Le pavillon de Lepol est perdu en bordure de ce bled lui même perdu qu'est Tournan en Brie. Le jardin est abandonné, les 25 chats de Lepol y errent en attendant que la situation redevienne normale, et l'ensemble n'est pas d'un goût des plus fin. Il s'agit d'une Phenix super cajalapin, au charme si typique et s'accordant tout à fait avec le style régional. L'accès est assez facile, les psioniques ayant défoncé toutes les issues ainsi qu'une grande partie du mobilier. Toute la maisonnée porte les traces d'une occupation prolongée par une vingtaine de personnes durant toute la nuit ou presque. Les envahisseurs se sont manifestement défoulés sur les meubles.

L'intérieur est totalement dévasté, mais un rapide coup d'oeil permet à l'homme de bon goût moyen de s'apercevoir que même en bon ordre tout cela devait être d'un mauvais goût souverain. De nombreuses armes, bouquins pornos et litières pour chats gisent écartelés au milieu d'un capharnaüm quasi post-apocalyptique. Une fouille approfondie, que les psioniques ont déjà accomplie, ne donne pas plus de renseignements qu'un rapide coup d'oeil, si



ce n'est que Lepol consommait beaucoup de bière, et la présence d'un coffre-fort encastré, fracturé et vidé.

Les deux seuls endroits où les joueurs peuvent trouver quelque chose sont la poubelle, dans la cave, où les psioniques ont entassé ce qu'ils ont trouvé dans le coffre, et la chambre à coucher. Si les joueurs cherchent dans la poubelle, ils trouveront sans aucune difficulté le dossier HN, au milieu de plein de paperasses absolument sans intérêt. Dans la chambre à coucher, un petit agenda contenant des noms et des adresses traînent dans un coin. Toutes sont en code et inutilisables sans Lepol, à part une sur la page de garde, portant la mention: "Médecin 7 rue des Alouettes 46589478". Ce numéro correspond à un ami médecin de Lepol, habitant à Tournan en Brie, et dont il garde les coordonnées bien en vue pour pouvoir les utiliser en cas de crise de fièvre.

Le jardin offre lui quelques petits renseignements qui peuvent se révéler intéressants. Les nombreux chats qui y errent semblent affamés et aigris de l'intrusion de tant de gens dans leur train-train quotidien. Si des joueurs les observent, ils en verront un certain nombre en train de lécher du sang qu'ils ont sur les pattes et le museau. Remonter les traces pleines de sang de ces chats nécessite juste un jet de Perception moyen, et amène à travers champ, à 500 mètres de là, dans la grange rouge où l'ensemble du drame a eu lieu.

En repartant de la maison après l'avoir fouillée, les joueurs repasseront vraisemblablement devant la grange rouge, mais cette fois-ci alors que le soleil l'éclaire. Un jet de Perception difficile permet alors de repérer une grosse voiture noire aux vitres teintées, garée sur le chemin qui mène de la route à la grange, les portes ouvertes.

La grange rouge

Cette vieille grange de l'après-guerre semble abandonnée et sur le point de s'écrouler. Ses portes sont largement ouvertes et dévoilent dans la lueur froide et embrumée d'un petit matin crépusculaire une tragique scène,

rappelant plus Oradour sur Glane ou Stalingrad qu'un village du Club Méditerranée. Huit cadavres assez amochés gisent de ci de là dans la grange au milieu de nappes de sang. Au centre de l'édifice se dresse un poteau, recouvert de chaînes et de sang, évoquant irrésistiblement un engin de torture.

Sept des cadavres sont ceux d'hommes de 30-40 ans habillés en costumes noirs, et tenant encore dans leurs grosses mains boudinées et crispées par la mort des mitraillettes avec silencieux. Six des cadavres ont été tués à coups d'armes tranchantes (MV) ou de griffes (INS). L'avant dernier a été brûlé vif (INS) ou bien a été foudroyé (MV) à l'intérieur même du bâtiment. Le dernier homme est défiguré par les coups et les blessures: griffes + feu à INS, ou épée + éclair pour MV. Il est habillé assez léger et on peut voir sur son bras droit nu un tatouage de la Légion Etrangère. Il s'agit de Jean Andreszyack, qui faisant la même taille, la même corpulence et portant le même tatouage (puisque venant du même régiment de la Légion) que Lepol peut passer, ainsi défiguré, pour lui.

Un jet d'arme d'épaule ou de poing (Volonté) permet de comprendre qu'il y a eu une sacrée baston à l'arme à feu, les 7 costumés attaquant on ne sait trop qui qui se défendait dans la grange.

Une fouille même rapide du bâtiment permet de trouver les emplacements où se tenaient les défenseurs. Il y a deux endroits où l'on voit des taches de sang et des impacts de balles dans les parois alentours. Il s'agit des emplacements de défense des deux Démons ou Anges qui torturaient Lepol après avoir tué Jean. Ils sont morts en se défendant, et ont disparu, non sans avoir mortellement blessé leurs assaillants.

Un jet de Perception moyen permet de localiser dans un coin retiré de la grange une petite excavation hâtivement creusée, et qui contenait manifestement une sorte de caisse ou de petite valise de 30cm sur 50. L'excavation a été effectuée rapidement à la main, comme le montrent le sang et les bouts d'ongles. Autour de l'excavation, on peut voir des traces plus



importantes de sang qui ne peuvent provenir que de blessures assez graves. Les traces de sang mènent (jet de Perception difficile) jusqu'au niveau de la voiture de l'allée, mais ne montent pas dedans. Elles s'arrêtent brusquement juste derrière la voiture de l'allée, et un jet de Perception difficile ou de Conduite (avec la Perception), permet de voir les traces d'une voiture similaire qui était garée derrière la première voiture et qui est partie en marche arrière. Il s'agit de Lepol, qui libéré et ayant récupéré le dossier, s'est enfui après le carnage.

Derrière la grange, on peut trouver deux motos japonaises de grosse cylindrée, appartenant aux deux Anges ou Démon. Elles ne portent aucun indice notable, si ce n'est leurs plaques d'immatriculations qui peuvent, tout comme celles de la voiture de l'allée, se révéler intéressantes (voir le chapitre "La préfecture").

46589478

Tout appel au 46589478 tombera sur un répondeur diffusant le message suivant, dit d'une énigmatique voix sans timbre, pourvue d'un léger accent asiatique "Vous êtes bien chez le docteur N'guyen, je ne suis pas là pour le moment, veuillez laisser un message après le bip sonore".

La préfecture

Si les joueurs ont des contacts intéressants comme un hacker ou un commissaire, ils peuvent lui demander de se renseigner sur les plaques d'immatriculation qu'ils ont pu trouver. Les deux motos appartiennent au groupe HN et sont officiellement des véhicules de fonction. Les registres du groupe HN indiquent qu'elles ont été prêtées à Martin Bondieu et Gontran Flottillon, officiellement deux VRP et officieusement deux Anges de Laurent.

La voiture appartient elle à la Sécuritek, et est aussi un véhicule de fonction. Pour avoir des renseignements sur la Sécuritek, les joueurs devront vraiment assurer et faire jouer des contacts vraiment bien placés. Les possibilités étant trop nombreuses, le maître de jeu devra improviser les modalités exactes de leur obten-

tion mais devra les donner facilement s'ils font preuve d'opiniâtreté et d'initiative. La Sécuritek est une société de gardiennage qui appartient et qui travaille exclusivement pour la DDS. Toute la protection des emplacements de la DDS et de leurs cadres sont assurés par les membres de cette société absolument sans histoire. Les bureaux de la Sécuritek se trouvent au siège central de la DDS dans une tour de la Défense.

7 rue des Alouettes, Tournan en Brie

Ancien médecin militaire dans l'armée sud Viet-Namienne, le docteur a rejoint la Légion Etrangère grâce à ses excellentes qualités de praticien de guerre et son calme séraphin qu'il garde en toutes circonstances. Il a rencontré Lepol et Ivanov peu de temps avant de partir à la retraite et s'est presque lié d'amitié avec eux, ce qui est un exploit vu leurs différences fondamentales de caractères. Depuis sa retraite il vit dans un petit pavillon paumé de Tournan en Brie, comme un ermite, passant son temps entre la méditation, l'entretien de son jardin zen et la pratique de la médecine Vietnamiennne auprès de certains habitants attirés par ses allures mystérieuses.

Son pavillon est minuscule et il n'en occupe qu'une seule pièce, le reste étant presque à l'abandon. Lepol est en convalescence avec son vieil ami qui l'a soigné. Le dossier est caché dans la chambre que lui a alloué le docteur, et une simple fouille le révélera. Lepol compte attendre une semaine le temps de bien se remettre, et quitter la France pour l'Amérique du sud où il a encore de nombreux amis. Malheureusement pour lui, Ivanov le cherche et le trouvera le cinquième jour.

Si les joueurs arrivent dans la maison après le cinquième jour ils la trouveront vide, à part les cadavres du docteur et de Lepol, qui a été torturé assez salement (mais peut on torturer proprement ?), et de nombreuses traces de combat ainsi que des impacts de balles. Avant cette date, Ivanov et ses petits camarades arriveront, ô coïncidence suprême, un petit peu après les joueurs qui seront alors pris entre deux feux.



Le docteur et Lepol, en bons Légionnaires qui se respectent se défendront avec cette énergie du désespoir qui ayant tant fait à Camerone, et pour de simples humains, risque fort de donner du fil à retordre à nos Anges ou Démons préférés. De même l'arrivée impromptue d'Ivanov et ses mercenaires rajouteront cette petite pointe de confusion qui fait l'intérêt d'une bonne partie. La villa étant isolée au milieu de rien, à un kilomètre d'un patelin paumé au milieu de pas grand chose, sans commissariat à proximité, tout le monde va s'en donner à cœur joie afin d'extérioriser leurs pulsions exacerbées et leurs frustrations. En clair ça va chier des blinitz dans la toundra, comme dirait notre pote Alias, qui bien que suisse n'en est pas moins intelligent et plein d'humour.

Cette petite baston risque de clore le scénario, car soit les joueurs meurent, soit ils survivent et Lepol est mort donc ils ont terminé leur mission. Seule la remise du dossier risque de poser quelques petits problèmes qui vous sont expliqués si après.

La deuxième couche

Si les joueurs en savent trop d'après les psioniques de la DDS ou si ceux-ci se rendent compte qu'ils doivent être éliminés, ils chercheront à le faire durant l'interpellation de Lepol si les joueurs leur en ont parlé. L'équipe de psioniques arrivera telle un cheveu sur la soupe pour terminer cette explication armée dans le chaos le plus total.

DDS et fausses pistes

Comme vous l'avez vu, et comme on ne cesse de vous le répéter depuis une heure, ce scénario est somme toute assez simple, même si son intrigue dépasse, et de loin, tout ce qu'on a pu voir pour TORG. Une grande partie de l'intérêt, mis à part le fait de rencontrer une nouvelle force, tient dans le quiproquo et la manipulation des joueurs par les psioniques de la DDS, trop contents d'avoir repérés une équipe d'Anges ou de Démons.

Ceux-ci vont tout faire pour les contrôler, les faire parler tout en évitant de se faire repérer par le camp des joueurs. Pour ce faire, ils doivent à tout prix récupérer le dossier assurance-vie. Des équipes de psioniques vont donc le chercher, mais ceux-ci comptent surtout sur les talents des joueurs pour leur indiquer l'emplacement exact de Lepol et du dossier.

Si les joueurs se montrent soupçonneux ou en apprennent trop et le disent, les psioniques leur tendront un piège énorme et grossier. Sous un prétexte fallacieux (remise du dossier ou d'armes spéciales), ils ordonneront aux joueurs de se rendre en pleine nuit dans un endroit isolé: les carrières de Clapoteux sur Gallois, à 50 km de Paris. 25 hommes d'armes et 10 psioniques en pleine possession de leurs facultés intellectuelles seront en embuscade, armés jusqu'aux dents, pour régler leur compte aux imprudents. Cette petite plaisanterie sera aussi organisée lorsque les joueurs chercheront à remettre le dossier.

Si jamais les joueurs sont tués alors qu'ils n'ont pas découvert le dossier assurance-vie, personne ne le découvrira, et il restera caché dans la maison du docteur N'guyen. La DDS aura des sueurs froides pendant quelques temps, puis estimera que tout danger est écarté. L'aventure terminera bien pour la DDS, et mal pour tout le monde.

Si les joueurs appellent au numéro que leur a remis leur agent, celui-ci ne sera bien sûr absolument pas au courant de ce qu'ils ont pu dire à DDS. Les joueurs eux penseront certainement que leur interlocuteur se doit d'être au courant puisqu'il travaille normalement pour le même camp.

Si les joueurs ne percutent pas tout de suite et gaffent en laissant entendre qu'ils ont déjà tout raconté à qui de droit, leur contact hésitera puis acquiescera précipitamment, prétextant avoir beaucoup de travail et avoir oublié leur dossier. Il leur demandera une entrevue afin de régler tous les petits détails (voir le chapitre "C'est pas moi monsieur l'agent").



C'est pas moi, monsieur l'agent

L'entrevue aura lieu soit à Notre Dame de Paris (MV), soit dans le sex-shop California Games dans le quartier des Halles (INS). Les joueurs seront poliment conviés à se rendre dans une salle de conférence souterraine où les attendent 50 Soldats de Dieu surarmés et 5 Anges de Laurent itou (MV), ou 10 Démon de Baal de Grade 2 (INS). Il leur est expressément demandé de se désarmer, de se séparer, puis de se mettre de puissantes menottes. Leur calvaire commence alors.

Ils vont être interrogés et torturés par des Anges de Dominique et de Walther (MV), ou des Démon d'Andromalius (INS) afin de voir s'ils sont renégats ou pas. Nul ne leur dit de quoi ils sont accusés, mais il leur est vivement conseillé de dénoncer leurs petits camarades et de se confesser, car faute avouée est à moitié pardonnée. Les joueurs ne seront jamais ensemble pendant la semaine que durera cet enfer. Leurs divagations téléphoniques, plus la présence présumée de psioniques ont en effet foutu les boules à leurs supérieurs qui ont préféré prendre les devants et vérifier très vite s'il y a risque de trahison de la part des joueurs. Si cela arrive, le scénario risque de tourner court, mais

vos joueurs devront sérieusement s'accrocher pour s'en sortir sans limitation. Il est vivement conseillé de faire jouer cette partie du scénario à chaque joueur individuellement sans qu'il puisse en parler aux autres.

Le téléphone sonne toujours deux fois

Si les joueurs donnent à leur hiérarchie le numéro de téléphone ou font jouer des contacts très bien placés, ils apprendront qui est derrière cette combinaison à huit chiffres. Le numéro correspond à un appartement loué par une société Panaméenne du nom de Fongexorio. Toute personne très haut placée dans les milieux de la finance pourra donner l'organigramme des actions de ladite société, à savoir qu'elle appartient à 100% à la DDS.

Si les joueurs donnent tous ces renseignements à leurs supérieurs (où s'ils l'avouent lors de leur interrogatoire musclé) en y joignant une explication, la guerre sera déclarée contre la DDS. Cette guerre n'est malheureusement plus notre propos car la place nous manque, mais elle peut constituer une excellente suite à ce scénario, surtout si vos joueurs ont raté et veulent se venger.

Le barème

Actions	Points
Retrouver Lepol et le tuer.....	50
Retrouver le dossier HN et le remettre à HN.....	100
Retrouver le dossier HN et le remettre à la DDS.....	-50
Retrouver le dossier assurance-vie et le remettre à la DDS.....	-100
Retrouver le dossier assurance-vie et le remettre à HN.....	75
Obéir aux injonctions du répondeur téléphonique.....	-50
Laisser partir la première équipe.....	-25
Comprendre et faire comprendre à HN que la DDS est derrière tout ça.....	75

Résultats

- de 0	Limitation, les joueurs sont soupçonnés d'être renégats.
0 à 50	Limitation mais les joueurs sont blancs comme neige.
51 à 99	Victoire marginale.
100 et +	Victoire totale.

Annexes et petits rajouts fétides

Le dossier de Lepol. Une fiche de renseignements rédigée comme suit:

Victor Lepol, né le 24/6/50 à Oran (Algérie).

Nationalité Française. 172cm, 75 Kg.

Signe particulier: Possède des tatouages de la Légion Etrangère sur le bras droit.

Après avoir fait son service en Allemagne, Victor s'est engagé dans la Légion Etrangère dont il sera expulsé deux ans après (1971) avec pertes et fracas pour trafics en tout genre. Il s'installe alors comme mercenaire et trafiquant en Amérique du sud. Rapidement, ses talents d'organisateur et de médiateur sont appréciés et utilisés, il recrute des mercenaires pour des grands propriétaires terriens.

Il rentre en métropole en 1987. Est officiellement moniteur de tir mais exerce en réalité la profession de recruteur de mercenaires. A de nombreuses relations parmi les politiques et les militaires, ainsi qu'à l'étranger. Habite un pavillon isolé à Tournan en Brie (Val de marne). A récemment travaillé avec de grandes sociétés pour des affaires d'espionnage industriel. Les noms de DDS, Plastixor et Rhin-jumenc ont été cités à plusieurs reprises, sans preuves.

A contracté plusieurs maladies tropicales dont il souffre encore épisodiquement.

Aime les voitures de sport, les armes et les chats.

Une photo de Lepol est jointe au dossier.

Les PQLJP (Les Personnages Que Les Joueurs n'Incarnent Pas)

Victor Lepol

41 ans, 172cm, 75 Kg, brun aux yeux noirs

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

Talents: Arme d'épaule +2, Arme de poing +2, Esquive +1, Voiture +1, Survie en Jungle +1, Discussion +1, Tactique +1, Discrétion +0, Arme lourde +1, Corps à corps +1, Arme de contact +0, Espagnol +1, Portugais +1.

Matériel: FAMAS, Grenade défensive, Pistolet (cal. 44), Poignard commando, Médaille de la Vierge.

Rôle et comportement: Légionnaire dans l'âme, Victor a la carrure d'un officier. Il est doué pour organiser et planifier des opérations, et si son goût de l'argent ne l'avait perdu, il serait certainement très haut gradé dans la Légion. Persuadé que son séjour dans, je cite, "la meilleure armée du monde", l'a transformé radicalement, il pense être un quasi surhomme. Bête mais rusé, son instinct en fait un adversaire particulièrement coriace.



Piotr Ivanov

38 ans, 197 cm, 123 kg, Blond aux yeux gris

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

Talents: Arme d'épaule +2, Arme de poing +2, Esquive +1, Voiture +1, Survie en jungle +1, Tactique +1, Discrétion +0, Arme lourde +1, Corps à corps +1, Arme de contact +1, Russe +2.

Matériel: FAMAS, Pistolet (cal. 44), Bouteille de Vodka.

Rôle et comportement: Véritable montagne de muscles, Piotr n'en est pas moins plein d'un bon sens paysan. Russe anti communiste ayant fui son pays lors d'un échange culturel, il s'est engagé dans la Légion Etrangère pour avoir la nationalité Française. L'armée ne lui déplaisait pas, et il s'embête un peu depuis qu'il est revenu dans le civil. C'est pour cette raison qu'il effectue de petits travaux sympathiques pour qui veut bien de ses talents. La trahison de Lepol dans l'affaire HN, l'a profondément déçu, car il mettait toute sa confiance dans son ancien compagnon d'armes. Il veut donc le tuer à petit feu mais se contrefout complètement de toute l'intrigue du scénario. Il a demandé à des petits tueurs à la sauvette de l'aider dans sa vengeance. Il ne les apprécie pas et n'aura aucun regret de les voir mourir.

Les 12 amis de Piotr Ivanov

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

20 à 25 ans

Talents: Arme d'épaule +0, Arme de poing +1, Esquive +0, Voiture +0.

Matériel: FAMAS, Pistolet (cal. 44).

Rôle et comportement: Petites frappes sans grande envergure, ces petits tueurs de Pigalle ne sont là que pour la frime et l'argent. Ils sont étonnés d'être sous les ordres d'un vrai pro et d'avoir du si bon matériel.

Les psioniques de la DDS

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

Talents: Arme de poing +1, Arme d'épaule +1, Corps à corps +1.

Talents psioniques: Puissance (Attaque) +1, Contrôle (Attaque) +1, Résistance (Attaque) +0, Puissance (Défense) +1, Contrôle (Défense) +0. Listes: Attaque 3, Défense 2.

Équipement: M-16, Colt .44, Gilet pare-balles.

Rôle et comportement: Bien que ces personnages soient des pshis débutants, ils possèdent un potentiel offensif qui est loin d'être négligeable. N'oubliez cependant pas qu'ils ne possèdent pas le talent psy "Résistance (Défense)".

Barthélémy Vanzetoti

48 ans, 158 cm, 82 kg, brun aux yeux marrons



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

Talents: Savoir-faire +1, Séduction +2, Italien +1. Talents psioniques: Puissance (Attaque) +2, Contrôle (Attaque) +2, Résistance (Attaque) +2. Liste: Attaque 7.

Équipement: Costume de ville.

Rôle et comportement: Psionique d'origine italienne, Barthélémy en a tous les tics. Il se prend pour un vrai parrain et sa mégalomanie lui joue de nombreux tours, comme celui d'oublier de faire son rapport. Il espère se racheter en entubant les joueurs et jouera extrêmement serré pour laver son honneur bafoué.

Le docteur N'guyen

59 ans, 154cm, 42 kg, cheveux blancs, yeux noirs



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

Talents: Cérémonie du thé +2 (Volonté), Vietnamiens +1, Premiers soins +2, Garder un sourire énigmatique en toutes circonstances +2 (Volonté), Arme d'épaule +1, Corps à corps +2, Esquive +2, Jardinage +1 (Précision).

Matériel: FAMAS, Théière.

Rôle et comportement: Personnage énigmatique à tous les niveaux, il est extrêmement difficile de savoir ce qui fait marcher le docteur. Les mobiles de ses agissements semblent en effet obscurs et contradictoires et il est imprévisible en tout sauf pour ce qui est de ses très rares amis. Lepol est son meilleur ami, et il compte bien le sortir de son guépier. Tenace, sans scrupules et d'apparence inoffensive, il est un adversaire particulièrement coriace.

- LE FAMAS -

Comme vous avez pu le voir, beaucoup de PNJs utilisent le fusil d'assaut de l'armée française, à savoir le FAMAS. Pour ne pas léser ceux qui n'auraient pas le Plasma n°1, voici ses caractéristiques exhaustives.

Puissance	Précision	Portée	Coups	Talents	Notes
+3 (+5)	+1	90	30(5)	Arme d'épaule	a

a: En rafale, cette arme peut toucher cinq cibles proches les unes des autres avec une puissance de +1.

Note sur l'utilisation des psioniques dans les scénarios:

Comme vous avez du le remarquer, les pouvoirs psioniques sont très puissants mais ne peuvent pas être utilisés très souvent (voir à ce sujet les règles concernant la fatigue et les temps de latence). Un psy devra donc frapper fort là où ça fait mal et ne gardera pas "pour plus tard" un pouvoir puissant.

Dans le même ordre d'idée, un humain psy ne pourra pas survivre à une attaque lancée par un Ange, ses points de Force étant trop peu nombreux. Il préférera donc attaquer par surprise et seulement s'il est sûr de pouvoir éliminer sa cible à la première seconde avant même qu'elle ait eu le temps de réagir.

Si, malheureusement, la cible a justement le temps de réagir, le psy tentera de fuir à la seconde suivante, quitte à revenir à l'attaque une fois tous ses pouvoirs utilisables. En agissant de la sorte, un psionique devra donner du fil à retordre à un Ange ou à un Démon. En ce qui concerne les Vikings, leur sort devrait être encore plus facile à régler et ce surtout parce qu'ils ne divisent pas les dommages subits par deux ou par trois et que leur Volonté est souvent assez faible.



Basile, il y a un éléphant dans ma cathédrale

Scénario pour personnages psioniques

L'histoire

Emma était un Ange au service de Blandine, de Grade 3, aux cheveux et aux yeux noirs et dont la beauté égalait celle de sa maîtresse. Une rumeur, dont nous ne saurons jamais le bien-fondé exact, commença à courir chez quelques Anges. Cette rumeur accusait l'Archange Blandine et la belle Emma de lesbianisme. Ce genre de relations n'est pas accepté chez les Anges où je rappelle que les relations sexuelles hors du mariage sont interdites (avis à quelques joueurs), et dès que les premières émanations de cette rumeur arrivèrent aux oreilles de l'Archange Dominique, celui-ci demanda tout de suite un entretien avec Blandine. Il lui expliqua qu'il ne voulait pas savoir ce qui était vrai ou non, mais que même l'ombre du commencement de la rumeur était très, très dommageable pour les forces du bien. Mieux valait agir tout de suite. Il demanda alors à Blandine de trouver une bonne raison, n'importe laquelle, pour casser Emma, la dégrader, et la renvoyer en salle d'attente pour faute lourde pendant au moins 30000 ans. Cela ferait un exemple, et Dominique s'empresserait de faire savoir que le même sort attendrait ceux qui seraient pris à colporter la rumeur. Blandine monta donc un piège, mais une bonne âme (c'est une expression) prévint Emma du sort qui l'attendait. Celle-ci, écoeurée, révoltée de l'injustice qui lui était faite et de la duplicité de Blandine, s'enfuit et alla rejoindre les rangs des Renégats. (*a)

Emma fit d'abord profil bas quelques temps, mais un désir de justice - plutôt que de vengeance - brûlait en elle. La construction de la cathédrale d'Evry lui donna alors une idée.

La construction de cette cathédrale était une idée humaine à la base. Des lecteurs d'un journal chrétien avaient lancé l'idée, qui avait été reprise avec enthousiasme, d'une cathédrale uniquement payée par les souscriptions des fidèles. Un conseil d'administration de la société fondée pour la circonstance (Evry S.A) gérait l'argent de tous les généreux donateurs et s'occuperait des plans et des entreprises en bâtiment. Le ministère de la culture, toujours prêt à s'occuper de ce qui ne le regarde pas, décida d'y dépenser des sous. Pour cela, il paya un "artiste" de ses amis, Jean Burne, celui qui fait les grosses rayures blanches et noires partout, pour y préparer une décoration intérieure très "fashion" pour le jour de l'inauguration. La décoration serait ensuite retirée, mais elle aurait, comme on dit, créé l'événement. Du coup, la cathédrale devint médiatique : pour son inauguration, une grande réception et de nombreux discours furent prévus.

Emma utilisant ses pouvoirs de "persuasion", a remplacé avec son équipe depuis un bout de temps le véritable conseil d'administration. Celle-ci, qui aime beaucoup ce que fait Burne a décidé de faire à la fois une oeuvre d'art et un scandale épouvantable en utilisant la télévision et les journalistes qui seront présents lors de l'inauguration de la cathédrale. En effet, il faut préciser qu'Emma a un petit défaut, légèrement voyant : deux immenses ailes blanches. Pas les petites de 20 cm accrochées derrière le dos, mais les vraies, celles qu'on voit sur les icônes, qui font deux mètres et qui lui permettent d'ailleurs de voler.

Emma a convaincu Burne de faire "une surprise" et a fait avec sa collaboration de nouveaux plans qui ne sont pas, bien sûr, ceux qui ont été révélés à la presse. Ces plans ne concer-



ment que la décoration effectuée par Burne, et ont remplacé l'immense croix noire et blanche qui devait orner le sol de la nef par un immense rond blanc et noir reprenant le symbole du Yin et du Yang, qui dans l'idée d'Emma correspond bien aux renégats. Le jour de l'inauguration, Emma fera entrer les journalistes (dont plusieurs équipes de télévision filmant en direct), se placera au milieu du cercle, tout habillée de cuir noir, avec une grande cape, noire elle aussi, prendra un micro, puis enlevant sa cape et révélant ses ailes, commencera à parler en Ange. Elle racontera rapidement son histoire, dira que cela prouve bien que tous les Archanges sont injustes et pourris (Elle place la faute au niveau des Archanges, pas au niveau de Dieu) et demandera à tous ceux qui l'écoutent de passer renégats. Elle se fiche royalement de l'impact que cela peut avoir sur les populations humaines, impact qui sera considérable, on peut l'imaginer.

Le problème est que la construction d'une cathédrale ne va pas, vous le pensez bien, sans une légère supervision des forces du bien. Un Ange au service de Walther va donc venir inspecter les plans, les travaux et le conseil d'administration. Or, il ne faut pas que cet "inspecteur" voit Emma et ses amis. D'abord parce qu'il y a une chance non négligeable pour que cet Ange reconnaisse Emma comme l'ennemi public n°1 ou presque, et ensuite parce qu'on ne sait pas quels pouvoirs il possède... Il suffirait de Détection du mensonge, des sentiments ou tout pouvoir équivalent pour que tout le montage soit détruit. Emma compte donc engager des hommes de paille sincères et innocents (les joueurs) pour lui servir de couverture.

Une des choses que ne sait pas Emma, c'est qu'un Démon aux ordres de Morax, attaché au ministère de la Culture, a eu la même idée qu'elle : non pas pour le discours, mais pour la décoration temporaire de la nef. Ce Démon, de son petit nom François Louis, compte changer les plans (encore), à l'insu des ouvriers de Burne, de manière à ce que ceux-ci décorent l'intérieur de la nef... d'un magnifique pentacle à rayures noires et blanches. Ce pentacle ne "servira" à rien : il ne détournera pas la cathédrale

de sa fonction ou quoi que ce soit, c'est juste pour faire un bon gag et voir la tête des prêtres lors de l'inauguration.

Ajoutons à cela qu'un Ange au service de Dominique, Jacques de Milos a remonté la piste d'Emma et est sur le point de la retrouver, et qu'un Démon aux ordres de Bifrons, Jeannot Lecornu, s'est dit qu'il n'allait quand même pas laisser passer une inauguration de cathédrale sans essayer au moins de tout casser, et vous serez complètement dans le bain.

Introduction

Les joueurs sont contactés par un moyen très sécurisant (Papier à en tête, cartes de visite) par Laurence Phénice, de l'aumonerie d'Evry. Celle-ci ne se déplacera pas en personne, mais par écrit ou par téléphone, essaiera de convaincre les joueurs qu'un travail bien payé les attend. Elle leur demandera de venir Vendredi à 15 h à l'aumonerie, où elle et son équipe les attendront pour leur exposer la situation.

L'aumonerie est composée de trois pièces modernes, au rez-de-chaussée d'un grand immeuble. Il s'agit d'un ancien magasin converti en aumônerie, et les affiches chrétiennes décorent l'ancienne vitrine. De l'autre côté de la rue, sur une place, s'étendent les derniers travaux de la future cathédrale, un grand établissement moderne dont l'extérieur au moins paraît presque totalement terminé. Une fois entrés, les joueurs sont reçus par Christine Meillac, une jeune femme blonde et assez timide, qui les introduira dans le bureau, légèrement en retrait, où les attendent Luigi Chiriole et Laurence Phénice.

En entrant, les joueurs ne verront, ne pourront voir qu'elle. Laurence Phénice est une jeune femme d'une beauté éblouissante, sa peau de perle contrastant avec ses yeux et ses cheveux d'ébène, son corps moulé dans un jean et un col roulé noir, les épaules recouvertes d'une grande cape noire... Elle semble irradier, être si différente des autres bêtes humains autour d'elle qu'elle en paraît irréaliste. Le MJ l'aura deviné, il s'agit bien entendu d'Emma.



Celle-ci les invitera très poliment à s'asseoir. Elle leur expliquera alors que la cathédrale, dont elle fera un petit historique en répétant ce qui a été expliqué dans l'introduction, est terminée - ou presque : l'inauguration se fera Dimanche à midi. Il ne reste plus que la décoration intérieure à finir, décoration à laquelle Jean Burne, le célèbre artiste, est en train de travailler. Or, malheureusement, elle et son équipe, composée de Christine et de Luigi, doivent s'absenter jusqu'à Dimanche matin pour des affaires extrêmement importantes. Il faut donc que quelqu'un surveille les derniers préparatifs. Or, et là elle fera semblant de légèrement hésiter, les joueurs, si elle a bien tout compris, ne sont pas sans savoir que... Autre hésitation savamment calculée... Que l'on peut craindre parfois des interventions, disons, surnaturelles... Dernière hésitation... Je vais être plus claire, dira-t-elle. Et elle enlèvera sa cape, dévoilant ses magnifiques ailes immaculées. Une meilleure preuve de sa nature angélique, il n'y a pas. Bref, vous avez compris, reprendra-t-elle, je crains une intervention démoniaque qui tenterait de faire d'une manière ou d'une autre échouer l'inauguration. Je compte donc sur vous pour prendre ma place pendant ces quelques dizaines d'heures et vérifier que tout se passe bien. Je serai revenue Dimanche vers 11 heures, et vous êtes tous bien entendu invités à l'inauguration, ce qui est un grand honneur car tout le gratin politique (dont Jack Lang) et artistique sera présent.

Elle parlera ensuite argent, au MJ de décider la somme susceptible d'attirer les joueurs. Une fois la mission acceptée, Emma leur précisera les quelques détails d'emploi du temps déjà fixés. Il s'agit de la réception à 22 heures à l'annexe d'Evry du ministère de la culture, où Jean Burne présentera son plan de la décoration intérieure ainsi que quelques panneaux déjà constitués; et du rendez-vous à l'aumônerie même à 16 heures le lendemain avec Marie Créax, "qui est de chez nous" et qui viendra inspecter tous les derniers détails.

Même si Emma en parle d'une manière tout à fait tranquille, les joueurs ne sont finalement là que pour une seule chose : ce rendez-vous avec Marie Créax. Marie est le fameux Ange au ser-

vice de Walther qui va venir inspecter les travaux, et Emma a besoin que des "Innocents", les joueurs, soient à sa place pour que Marie ne découvre rien. La soi-disant intervention démoniaque que craint Emma n'est que le prétexte pour engager les joueurs. Bien sûr, Emma ne sait pas que non pas une, mais deux interventions démoniaques sont en train de se préparer...

Emma, Luigi et Christine laisseront alors les joueurs, partant pour une destination inconnue, en fait la maison de campagne de Christine. Emma laissera aux joueurs un numéro de téléphone où la joindre en cas d'urgence. Numéro de téléphone où d'ailleurs, les joueurs la joindront aussitôt à chaque fois qu'ils appelleront : ses affaires "extrêmement importantes" ne doivent pas être si prenantes que ça...

Chronologie

Suit maintenant la description des événements qui vont se dérouler pendant ce week-end. Ces événements peuvent évidemment, selon la formule consacrée, être changés par les actions et réactions des joueurs...

- Vendredi 15 h. Rencontre à l'aumônerie, entre les joueurs et Emma.

- Vendredi après midi. On peut penser que les joueurs voudront jeter un coup d'oeil à la cathédrale et à son intérieur.

La cathédrale est un grand édifice assez moche composé de briques et de béton. La place autour n'est pas totalement terminée, il reste des "poches" de travaux dont les ouvriers, municipaux, partiront à 16h30 et ne reviendront pas avant le Lundi matin. Les quelques échafaudages restant sur la façade de la cathédrale seront retirés dimanche dans la matinée. L'intérieur de la cathédrale, plus réussi que l'extérieur, est baignée par une jolie mosaïque d'ombre et de lumière. La nef est éclairée par une grande coupole ornée d'un vitrail moderne, et sur les côtés, trois niveaux compliqués et labyrinthiques, avec de nombreux escaliers et d'immenses colonnes se mélangent autour des





vitraux qui ne les éclairent que partiellement. Des couloirs interdits au public (beaucoup moins qu'à Notre Dame) donnent sur quelques pièces plus isolées. Le sol en marbre est terminé, mais 10 ouvriers sont en train de le recouvrir d'un second plancher en bois où seront placées pour l'inauguration les fameuses décorations de Jean Burne. Les 10 ouvriers viennent d'une entreprise privée et travailleront jusqu'à dimanche matin.

- Vendredi 22 heures : L'annexe d'Evry du ministère de la culture est composée d'un grand étage dans un vieil immeuble Hausmannien. Les joueurs, venant de la part de Laurence Phénice, y seront très bien accueillis. Il s'agit d'un buffet chic où se pressent une cinquantaine de personnes, dont le maire de la ville; une belle jeune femme rousse, l'envoyée de Jack Lang; François Louis, son assistant (le Démon aux ordres de Morax); et bien entendu Jean Burne, l'artiste et héros de la soirée.

Sur les murs sont exposés de grands panneaux sur lesquels sont apposés de larges rayures noires et blanches en plastique autocollant. C'est de l'art (Mais si, mais si !). Sur un de ces panneaux, bien en évidence, sont affichées les photocopies des fameux plans de la décoration, avec le projet de croix dans la nef. Vers 23 heures, Burne sortira d'un carton à dessin les originaux des plans officiels, qui seront présentés officiellement à la jeune femme rousse qui les examinera d'un oeil distrait, mais avec un joli sourire, et qui lui les rendra en applaudissant.

Toute la salle applaudira alors de concert. Champagne et fin de la réception. Burne dira alors aux joueurs qu'il va déposer les plans à l'aumonerie, comme l'avait prévu Laurence Phénice. Il va lui même y coucher, pour pouvoir travailler demain matin tôt avec les ouvriers.

Les joueurs remarqueront peut être pendant la soirée Jacques de Milos, (l'Ange au service de Dominique), un grand homme à moustache semblant dévisager les invités. Jacques est à la recherche d'Emma, et se rapproche peu à peu de son but. Il n'a aucune raison de s'intéresser particulièrement aux joueurs.

- La nuit de Vendredi à Samedi : L'aumonerie est tout près de l'immeuble où s'est déroulée la réception, et il est plus facile de rentrer à pied. Dès les premiers mètres, les joueurs auront l'impression d'être suivis. Ils le sont, par Jeannot Lecornu, le Démon aux ordres de Bifrons. Celui ci les a repéré dans la journée à l'aumonerie, et se dit qu'il va faire une belle peur à ce qu'il ne pense être qu'au pire une poignée de soldats de Dieu. Il va donc s'amuser à les appeler, à faire des bruits bizarres... et à s'enfuir dès qu'il sera repéré. Si les joueurs passent la nuit à l'aumonerie, il s'amusera trois ou quatre fois à taper sur la vitre et à grogner. Dès que la police ou même un groupe de gens s'approcheront, il partira. Par contre, si un joueur sort tout seul avant que le soleil ne soit levé, il essaiera de l'attirer dans une rue déserte et de le tuer.

- Samedi matin : Jean Burne se lèvera vers 9 heures. Il dévorera son petit déjeuner, prendra les plans (les joueurs le verront distinctement partir avec les plans sous le bras) et ira travailler dans la cathédrale. Si les joueurs fouillaient dans ses affaires personnelles, ce qu'ils n'ont aucune raison de faire, ils trouveraient le plan avec la croix roulé dans une mallette: Jean Burne est en effet parti travailler avec la deuxième version des plans, celle qui prévoit le rond du Ying et du Yang dans la nef.

- Dans la matinée, les ouvriers diront aux joueurs qu'ils ont remarqué qu'un homme bizarre en imperméable a fouiné vaguement autour des travaux. Tous les efforts des joueurs pour le repérer échoueront.

Par contre, ils pourront remarquer à deux reprises Jacques de Milos (l'Ange de Dominique), qui errera un peu autour de la cathédrale avant de disparaître, parti glaner des renseignements à la mairie

- Samedi 16 heures : Inspection de Marie Créax, l'Ange de Walther. Celle ci, une femme d'une cinquantaine d'années, dure et sèche, fera subir aux joueurs un quasi interrogatoire. Elle ira inspecter les travaux de la cathédrale, qui, n'étant pas encore arrivés à la nef, n'ont rien d'inquiétant, et voudra voir les plans : Jean



Burne, souriant de ce qu'il pense n'être qu'une bonne plaisanterie entre Laurence Phénice et lui, lui présentera ceux de la version "croix".

Le plus important cependant est l'interrogatoire que Marie compte faire subir aux joueurs. Il dépendra trop de leurs réponses pour qu'on puisse en donner une version. Elle leur demandera pourquoi ils sont ici, qui les a engagé, quelle est la qualité de leur foi, etc...

La meilleure manière de répondre est de dire la vérité. En effet, Marie Créax, malgré son ton désagréable, ne soupçonne rien. Si les joueurs lui disent qu'ils ont été engagés par Laurence Phénice, un Ange, pour veiller sur les préparatifs en son absence, elle n'y trouvera rien d'anormal. Même le fait qu'ils soient psys ne la gênera pas : elle connaît les problèmes qu'on a quand on veut obtenir en urgence une équipe d'Ange de protection. Elle remarquera tout de même à plusieurs reprises qu'elle aurait préféré parler directement à Laurence Phénice elle-même.

Deux choses seulement peuvent la choquer : Que les joueurs fassent allusion aux grandes ailes blanches de Laurence, ou qu'ils aient déjà repéré le problème des plans et lui parlent de cette histoire de cercle blanc et noir. Dans ce cas, Marie, devenant encore plus froide, leur soutirera le plus de renseignements possibles. Elle réfléchira cinq minutes, puis parlera très calmement. "Je vais effectuer quelques vérifications. Je vais sans doute revenir. Dans ce cas, vous devrez faire exactement ce que je vous dis, sans réfléchir, ou vous encourez la colère divine. Pas un mot à Laurence de tout cela." Puis elle disparaîtra, d'un air extrêmement mystérieux.

- Samedi 19 heures : A 19 heures, un des ouvriers viendra appeler les joueurs. Ils ont entendu de drôles de bruits dans les étages supérieurs... Des sortes de grognements. Rien de vraiment inquiétant, pas de quoi appeler la police. Mais un des ouvriers n'est pas réapparu depuis une demi-heure. D'accord, il est peut-être aller boire un coup, mais ils aimeraient mieux que les joueurs viennent jeter un coup d'oeil.

Pendant leur réunion avec Marie Créax, Jeannot Lecornu s'est introduit dans la cathédrale. Il a égorgé un des ouvriers qui s'était aventuré au troisième étage, et l'a caché dans une des petites pièces dans ce même niveau. Quand les joueurs arriveront sur les lieux, les ouvriers, à moitié inquiets seulement car n'ayant pas encore trouvé le cadavre, se seront essaimés partout dans les étages pour essayer de coincer le "gros chat qui fait des grognements".

Imaginez la scène : il fait presque nuit, et seuls les cierges donnent une lumière conséquente. L'électricité n'est qu'à moitié installée, et n'est pour l'instant reliée qu'à quelques projecteurs braqués sur les vitraux. Dès que les joueurs entreront, Jeannot, craignant qu'il n'arrive encore plus de renforts, commencera à attaquer. Son but, le temps que quelqu'un sorte, appelle la police et que celle-ci arrive, ce qui fait un nombre de rounds conséquents, est de tuer le plus grand nombre possible d'ouvriers et de joueurs. Il jouera donc à Alien, glissant de colonne en colonne, se cachant dans les coins d'ombre, bondissant sur les isolés et les égorgeant, dans une immense course poursuite sur trois niveaux parmi les statues trompeuses et les innombrables escaliers inutiles créés par l'architecte. Pour tout arranger, Jeannot est ventriloque et fera parler les colonnes et les ombres... MJ, vous allez pouvoir vous en donner à coeur joie dans cet intermède musical...

- On peut supposer que les joueurs, ou la police, finiront par le tuer. Si c'est la police, cela posera d'innombrables problèmes, puisque forcément, il n'y aura pas de cadavre... On finira par en déduire que l'assassin psychopathe s'est échappé, certains ouvriers voudront démissionner, les policiers commenceront à poser des questions désagréables, bref, la situation s'engluera dans les difficultés. C'est là qu'Emma, surgissant de sa Mercedes comme un Deus Ex Machina, viendra sauver la situation. Jean Burne, qui n'était heureusement pas dans la cathédrale au moment des événements, l'a appelée au secours aussitôt. Emma, ne pensant qu'à son projet et bravant même le danger de Marie Croax, a sauté dans sa voiture et a grillé toutes les limites de vitesse. Y passant la soirée



et quelques points de pouvoir, elle sortira les joueurs des pattes de la police, confirmera la version de l'assassin en fuite, doublera le salaire des ouvriers survivants, et réussira à joindre la directrice de Bis, travail temporaire, pour remplacer aussitôt les manquants pour le lendemain matin.

Tous ces problèmes réglés, elle invitera les joueurs à se remettre de leurs émotions dans l'aumonerie, pendant que Jean Burne, épuisé, ira coucher à l'hôtel.

- Samedi, Minuit : Les joueurs et Emma prennent un petit dîner calme à l'aumonerie. Soudain, on frappe. Jacques de Milos, (accompagné de Marie Croax si celle-ci a des soupçons après son entrevue avec les joueurs) entre. Très poliment, il demande à Emma un instant d'entretien.

Tous deux entrent dans le bureau adjacent. La porte en est vitrée, si bien que les joueurs peuvent voir ce qui se passe, mais pas entendre la conversation, à moins d'avoir une Perception très élevée.

Jacques, qui a beau être de Dominique n'en est pas moins assez décent, commence calmement. Il essaye de la convaincre de ne pas tout foutre en l'air, lui assure qu'en tant que Grade 3 elle peut obtenir une seconde chance, et l'adjure de le suivre calmement. Il est sincère, mais Emma sait que Dominique veut sa peau, ésotériquement parlant. Elle n'est pas sûre de pouvoir tuer Jacques assez rapidement, et de plus elle sait que les joueurs l'observent. Elle hésite un instant, puis ouvre soudain la porte, et dit aux joueurs "Tuez le ! C'est un Démon".

Elle même invoquera son épée à ce moment là, mais ne frappera pas tout de suite, car Jacques n'esquissera tout d'abord pas de geste de défense. Il dira, toujours très calmement : "Non, je ne suis pas un Démon. Emma est un Ange Renégat. Aidez moi, si vous ne voulez pas subir la colère divine." Si Marie Croax est là, elle ordonnera à ce moment aux joueurs de passer de son côté. Emma se retournera alors aussi vers les joueurs. "Aidez moi, et je vous expliquerai tout !"

L'instant de vérité

La chronologie cesse à ce moment d'être linéaire. La suite du scénario sera en effet très différente selon que les joueurs choisiront le parti d'Emma ou le parti de Jacques.

- Si les joueurs choisissent le parti d'Emma : Jacques et Marie, si elle est là, attaqueront Emma sur le champ. Celle-ci se défendra, s'attaquant en priorité à Jacques à cause du pouvoir de jugement divin (l'épée ne disparaîtra que quand Jacques sera mort), pouvoir que Jacques utilisera après une courte hésitation. Marie combattrait deux rounds, en tapant plutôt sur les joueurs, puis tentera de fuir, se disant que l'opposition est trop forte pour elle.

- Si les joueurs choisissent le parti de Jacques de Milos : Jacques, se sentant en position de force, redemandera à Emma de le suivre. Emma refusera, et, brisant la vitrine d'un coup d'épée, s'envolera vers le ciel étoilé. (C'est beau, non ?). Jacques, pensant qu'il y a encore une chance, et sans doute subjugué plus qu'il ne veut l'admettre, n'utilisera pas son pouvoir de jugement divin, malgré les exhortations de Marie Croax - si elle est là.

- Si Emma est tuée : Dans le premier cas : C'est très mal pour les joueurs, qui seront poursuivis d'abord par Jacques et Marie, puis qui seront considérés comme des ennemis personnels de toutes les forces du bien. Le scénario se terminera là. S'ils survivent, ils pourront nouer des contacts utiles chez les Renégats.

Dans le second cas : Les joueurs seront considérés comme amis des forces du bien, qui n'hésiteront pas à leur confier de futures missions. Le scénario se terminera là. Ils "bénéficieront" d'une mauvaise réputation générale chez les Renégats.

L'apothéose

- Si les joueurs ont pris le parti d'Emma : Après le combat, celle-ci emmènera les joueurs dans une retraite sûre (si bien que les joueurs ne seront pas à l'aumonerie au moment où François Louis fera l'échange des plans), et leur



expliquera tout. Elle les remerciera pour leur aide et triplera la somme initialement proposée pour que les joueurs l'aident le lendemain, pour le discours qu'elle a préparé pour l'inauguration. Elle pense en effet qu'il se peut qu'il y ait des Anges dans l'assistance, et que ça risque, comme on dit, de cartonner.

- Si les joueurs ont pris le parti de Jacques : Après le combat, Jacques de Milos leur expliquera la situation. Après avoir entendu leur histoire, il en déduira qu'Emma a prévu quelque chose pour l'inauguration de la cathédrale et comme les joueurs peuvent malheureusement être considérés par les forces du bien comme ayant collaboré avec une Renégate, il leur "conseillera" d'être à ses côtés pour protéger l'inauguration, et ainsi se laver de tout soupçon. Les joueurs et Jacques passeront alors la nuit à l'aumônerie (pouvant alors intercepter François Louis au moment où il essaiera d'échanger les plans).

Quel que soit le choix des joueurs, dans la nuit, à trois heures du matin, François Louis essaiera de changer les plans que Jean Burne aura laissé là (plans correspondant au cercle du Yin et du Yang dans la nef) contre les plans où la nef est dotée d'un magnifique pentacle.

La matinée se passera calmement. Jean Burne, épuisé par le choc de la nuit dernière, restera à son hôtel, sous calmants, passant un coup de fil aux ouvriers pour leur dire de se référer au plan déposé dans l'aumônerie. Quel que soit ce plan (Le cercle ou le pentacle), les ouvriers le suivront. Mais si Marie Croax a entendu parler d'un problème de plan pendant l'interrogatoire des joueurs, et qu'elle n'est pas morte pendant la nuit, elle sera aux premières heures du jour sur le chantier pour le vérifier, ce satané plan. Comme de toute manière ce ne sera pas celui qui comporte une croix, les ouvriers prendront une sacrée engueulade et après un coup de fil au ministère, elle fera ressurgir le plan original qui sera alors appliqué.

Enfin, à midi, devant une multitude d'invités, de journalistes et de caméras, les portes de la cathédrale s'ouvriront et le sol de la nef, baigné par un magnifique vitrail, sera exposé aux

yeux de tous... qu'il soit en forme de croix, de cercle ou de pentacle. Quant au discours, deux solutions :

- Si Marie n'a jamais été au courant de rien, et que Jacques a été tué, aucune "force spéciale" n'a été appelée. Marie Croax est dans l'assistance, pour voir l'inauguration, mais n'est prévenue de rien. Emma entrera dans la cathédrale, superbe, sa cape sur les épaules, prendra le micro et agira comme elle l'avait prévu (Voir l'introduction). Marie, épouvantée, interviendra du mieux qu'elle pourra... Mais Emma, avec ou sans les joueurs, ne devrait pas avoir de mal à la mettre hors d'état de nuire.

- Si Marie a été à un moment au courant de quelque chose, ou si Jacques est sorti vivant de sa nuit : Se doutant de quelque chose, l'un ou l'autre ont appelé de l'aide, en l'occurrence deux Anges au service de Laurent. A ces deux Anges pourront s'ajouter Marie ou/et Jacques, qui n'hésitera pas cette fois là à utiliser son pouvoir de jugement - il sera d'ailleurs en conséquence la première cible d'Emma. Celle-ci, les ayant repérés, pensera qu'il sera trop dangereux pour elle d'entrer par la porte... et passera par le haut : en l'occurrence, par la rosace au dessus de la nef, qu'elle brisera en arrivant, d'une manière très spectaculaire. Il risque d'y avoir de la baston, et les joueurs feront peut-être pencher la balance d'un côté ou de l'autre, sans trop de risques au moins au début, car les Anges concentreront leur "feu" sur Emma et réciproquement. Emma combattra cette fois jusqu'à la mort. Si elle gagne, elle fera son discours puis fuira, avec les joueurs si ceux-ci l'ont aidée.

Conclusion

Pour l'opinion humaine : Les attachés de presse et les spécialistes médias des forces du bien vont travailler à toute vitesse pour faire brûler les vidéos, arrêter les rediffusions et baillonner la presse. Le fait est que ce sera plus facile qu'on ne peut le croire : en effet (N'oublions pas qu'il peut très bien n'y avoir aucun cadavre), la plupart des journalistes ont pris toute l'histoire comme... comme une pièce de théâtre à effets spéciaux organisés par Jean Burne.



Pour l'opinion angélique : Il n'y aura de retentissement que si Emma a fait son discours. Dans ce cas, il y aura en effet une sorte de vague de mécontentement et une recrudescence de Renégats pendant un temps, que le Maître de Jeu peut faire sentir dans ses prochains scénarios. Au bout de quelques mois, la vague retombera.

Pour les joueurs : Le camp qu'ils auront choisi influencera leurs futurs scénarios. Si ils ont pris le parti d'Emma, ils se seront fait des ennemies mortelles des forces du bien, mais une amie sûre, loyale et fidèle d'Emma et de tous ses contacts. Si ont pris le parti des forces du bien, celles-ci manifesteront leur reconnaissance en faisant souvent appel à eux pour diverses missions. Jacques pourra leur rendre de menus services. Si ils ont pris le parti d'Emma et que celle-ci est morte, en voir les conséquences à la fin du chapitre "Chronologie".

Les PNJ : Plaisants Nazguls Joyeux

Emma, Ange Renégat anciennement au service de Blandine

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	4	4	6	3	3	34

Talents : Séduction +2, Discrétion +1, Parler en Public +2, Baratin +2, Comédie +2, Arme de contact (Épée) +2.

Pouvoirs : Sommeil +3 (132), Charme +2 (166), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Volonté supra-normale (221), Régénération (226), Psychométrie (312), Détection de l'invisible +1 (313), Détection du mensonge +2 (316), Lire les sentiments +1 (324), Rêve +3 (325), Aug d'apparence (354), Aug d'Agilité (355), Aug de Perception (356), Arme de contact bénite (épée) (411), Ailes (grandes) (625), Rêve divin +3 (spé).

Jacques de Milos, Ange au service de Dominique

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	4	3	2	4	3	13

Talents : Discussion +2, Séduction +0, Savoir-faire +2.

Pouvoirs : Lumière +1 (122), Peur +1 (134), Psychométrie (312), Détection du futur proche +1 (314), Jugement +1 (Spé).

François Louis, Démon aux ordres de Morax

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
1	4	3	4	3	3	12

Talents : Parler en public +2, Baratin +2, Séduction +2, Savoir-faire +2.

Pouvoirs : Charme +0 (131), Volonté supra-Normale +2 (221), Invisibilité +0 (261), Télépathie +1 (321), Oeuvre d'art (Spé).

Jeannot Lecornu, Démon aux ordres de Bifrons

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	2	4	1	4	3	11

Talents : Esquive +1, Corps à corps +0, Stratégie +1, Discrétion +1, Ventriloque +2 (Agil), Arme de contact +0 (Couteau).

Pouvoirs : Cornes +0 (116), Poison +0 (161), Armure +0 (211), Pas de nourriture (215), Volonté supra-normale +0 (221), Détection du Danger +0 (315), Téléportation +1 (331), Résurrection (Spé).

Marie Croax, Ange au service de Walther

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	5	3	2	4	4	15

Talents : Discussion +1, Interrogation +2, Baratin +0, Loi +2.

Pouvoirs : Paralysie +1 (163), Pas de nourriture (215), Détection du mal +2 (311), Détection du mensonge +1 (316), Exorcisme +1 (spé).

Un ouvrier de base

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

Talents : Maçonnerie +1, Corps à corps +1, Esquive +0.

Équipement : Boîte à outils.

2-0-3

Deux Anges de Laurent

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	4	4	3	2	3	13

Talents : Arme de contact lourde (Hache) + 2, Corps à corps +2, Discrétion +1, Esquive +0.

Pouvoirs : Armure +1 (211), Volonté supra-normale +1 (221), Détection du mal +1 (311), Bond +1 (333), Arme de contact bénite (Hache) (411).

(*a) Aux mauvais esprits qui vont dire que ça fait le second scénario avec un Ange de Blandine Grade 3 Renégat, nous répondrons quelques insultes bien senties, puis nous ajouterons quand même que ça doit un peu tenir au caractère de Blandine elle-même, qui est très orgueilleuse et qui ne doit pas être très agréable à fréquenter tous les matins au petit déjeuner.

Compatibilité entre les divers groupes

Au tout début, alors que seule existait la boîte de base d'INS/MV, le problème était simple: Les Démons tapaient sur les Anges et vice-versa. Ce n'est plus du tout (mais alors plus du tout le cas). Il existe maintenant les sorciers, les vaudous, les Vikings, les psioniques, les... Arrêtons ici cette énumération inutile. Le tableau ci-dessous devrait vous permettre de vous repérer un peu et de savoir quel est réellement votre ennemi.

Ce qu'ils pensent de...	Anges	Démons	Vikings	Vaudous	Anges ren.	Démons ren.	Vikings ren.	Mort-vivants ren.	Psioniques	Sorciers inv.
Anges	-	E	N	N	E	H	N	E	H	H
Démons	E	-	E	H	H	N	E	H	H	N
Vikings	N	E	-	H	N	E	N	H	N	N
Vaudous	N	E	N	-	N	H	N	N	N	N
Anges Renégats	N	H	N	N	-	H	N	H	N	N
Démons Renégats	H	N	H	N	N	-	N	A	N	N
Vikings Renégats	A	E	N	N	A	E	-	H	N	N
Mort-vivants Renégats*	E	H	H	A	H	A	H	-	H	A
Psioniques	N	N	N	N	N	N	N	N	-	N
Sorciers Invocateurs	N	N	A	N	N	N	A	N	N	-

*: Ce groupuscule n'existe que si vos joueurs ont joué et raté la campagne intitulée Mors Ultima Ratio.

E: Ennemi (feu à volonté!).

H: Hostile (combat possible et même probable).

N: Selon les cas et à la tête du client.

A: Allié (contre les ennemis communs).

Comme de bien entendu, les individus eux-même peuvent faire varier cet "avis" de leurs supérieurs d'un cran vers le bas ou vers le haut. On peut donc ainsi concevoir, par exemple, un Ange renégat Ennemi ou Neutre envers un Démon. Ce qui, ceci dit en passant, n'arrange pas les choses pour tous ceux qui croient encore qu'INS/MV est un jeu manichéen!

Vos Scénarios : Où, comment, et surtout : pour qui ?

Au fur et à mesure des extensions, INS/MV se complique. Au début, c'était beau, c'était simple, il y avait les Anges et les Démon, et basta. Puis on vous a introduit les Vikings et les Sorciers, et aujourd'hui les Renégats et les Psioniques.

Or, comme vous le savez, tous ces "groupes" ne servent pas uniquement à enrichir vos PNJ : vous pouvez aussi les utiliser pour former des équipes de joueurs, ce qui vous permet de voir l'univers INS/MV sous un autre angle. La vie est beaucoup plus dangereuse - et peut être d'autant plus intéressante - pour un Psionique ou un Ange renégat que pour un solide Démon de Baal baveux et sûr de son bon (?) droit.

Malheureusement pour ces courageuses minorités, les scénarios proposés dans les 9 extensions jusqu'ici sorties sont majoritairement pour les Anges et les Démon de bonne compagnie, ni renégats, ni rien.

Cependant, avec un peu d'imagination, il n'est pas très difficile de les adapter. Voici donc un récapitulatif de tous les scénarios sortis jusqu'ici. "P" signifie qu'ils étaient "Prévus" pour tel ou tel type de groupe, et "A" qu'ils peuvent être "Adaptés" pour tel ou tel autre groupe, grâce à un certain nombre de changements qui vous seront succinctement précisés.

Nous nous excusons auprès de tous les auteurs des excellents scénarios parus dans les fanzines, mais ils sont trop nombreux pour que Dominique, Archange de la Justice, et Andromalius, Prince du Jugement, aient eu le temps de tous les rassembler et d'y apposer leur tampon officiel.

Titre du Scénario INS MV Vikings Sorciers Ren. Psis

Maleficarum Daemons

Une petite fille qui...	P	A	A	-	A	-
Une petite maison...	-	P	-	-	-	-
Stormtroopers of God	P	-	-	-	-	A
Les guerriers du sommeil	A	P	-	-	A	A
Les maîtres du métal	A	P	-	-	A	A
Nuit de chine, nuit...	-	P	A	-	A	A
The monster squad	Sp.	Sp.	Sp.	Sp.	Sp.	Sp.
Hardcore Holocaust	-	P	-	-	-	-

Intervention Divine

Tout ça c'est du cinéma	P	A	-	-	A	A
Le casse du siècle	P	-	A	-	A	A
Cette manie que...	-	P	A	-	A	A
Philippines, Philippines...	A	P	-	-	A	-
Satan m'habite	-	-	A	-	A	-

Ecran

Ça se passe comme ça...	-	P	A	-	A	-
-------------------------	---	---	---	---	---	---

Demonis Compendium

Tant va la cruche à l'eau...	P	P	-	-	-	-
------------------------------	---	---	---	---	---	---

Berserker

Pour qui sonne le Gland	P	P	P	-	-	-
Qui veut la bite de... ?	P	P	A	-	A	A

Baron Samedi

Campagne	P	P	Sp.	Sp.	Sp.	Sp.
----------	---	---	-----	-----	-----	-----

Mors Ultima Ratio

Campagne	P	P	A	-	A	-
----------	---	---	---	---	---	---

DemonixRemix

Arrête de sucer mon...	A	P	A	-	-	-
Pourquoi les castors...	P	-	-	A	-	A
Accroche toi au pinceau...	P	P	A	A	A	A
Chatel-les-Roses	-	P	A	A	A	A
C'est Lundi c'est Ravioli	P	P	-	-	-	-





Titre du Scénario INS MV Vikings Sorciers Ren. Psis

Il était une fois...

Alouette...	-	P	-	-	-	A
Accroche toi aux clous...	-	P	-	-	-	A
Reviens, Georges...	P	-	P	-	-	A
Le pouvoir derrière...	P	P	P	-	-	A

Mindstorm

Turlututu	P	P	A	A	A	A
Basile, il y a un éléphant...	-	-	-	-	-	P

Plasma n°1

Un jour viendra où les...	-	P	A	-	-	A
La Avalé la Machine Avalé	-	P	A	A	A	A

Plasma n°3

Secte, Sex and Sun	-	P	A	A	A	A
--------------------	---	---	---	---	---	---

Plasma n°4

Supercon !	P	P	-	-	-	-
------------	---	---	---	---	---	---

Plasma n°5

Thérèse a le feu au...	P	-	-	-	-	A
------------------------	---	---	---	---	---	---

Plasma n°6

Mon beau Navire...	-	A	P	A	P	A
Petit Bouddha	P	P	A	-	-	P

Casus Belli n° 56

Bisque bisque...	P	P	-	-	-	-
------------------	---	---	---	---	---	---

Casus Belli n° 59

Les Aryens, c'est beau...	P	A	A	A	A	A
---------------------------	---	---	---	---	---	---

Quelques principes généralement applicables :

- Pour adapter les "méchants" d'un scénario d'INS pour un scénario de MV, augmentez très légèrement leur puissance.

- Pour adapter les "méchants" d'un scénario de MV pour un scénario d'INS, laissez les comme ils sont, cela leur fera les pieds.

- Pour adapter un scénario d'INS ou de MV pour une équipe de Vikings ou d'Ange et de Démons renégats, réduisez drastiquement leur puissance. Pour donner une idée un peu simplificatrice, un seul "méchant" surnaturel est suffisant en termes de potentiel de feu. 20 à 21 points de pouvoirs suffiront largement.

- Pour adapter un scénario d'INS ou de MV pour une équipe de Sorciers ou de Psioniques, réduisez encore plus drastiquement leur puissance. Pour donner une idée un peu simplificatrice, un seul "méchant" surnaturel est suffisant en termes de potentiel de feu. 10 à 14 points de pouvoirs suffiront largement.

Exemple : Vous adaptez "Tout ça c'est du cinéma..." pour des humains dotés de pouvoirs psys. Quant aux PNJ, vous pouvez déjà oublier les deux sections lourdes et les soixante soldats de Dieu (A la limite, deux gardes humains...). Inkist, transformé en Démon de Vapula se contentera de 12 points de pouvoirs... Et tous les "Ange de Laurent" deviendront des humains, efficaces et bardés de mauvaises intentions, mais humains tout de même. A la limite, vous pouvez rajouter un "méchant" psionique... Et encore, nous sommes bons.

Une petite fille qui n'a plus de papa et qui est très triste

MV : Laure est protégée par des Anges et des Démons renégats. Pour le reste, tout s'enchaîne.

Vikings : Laure a tué un des leurs, et ils sont envoyés pour le venger. Elle est protégée par des Anges et des Démons renégats.

Ange et Démons renégats : Laure (un peu tarée) a tué l'un des leurs. Elle est protégée par des Anges.

Stormtroopers of God

Scénario où les joueurs remontent dans le passé. Voir "Il était une fois".

Les guerriers du sommeil

INS : Les deux Démons sont transformés en Démons renégats, poursuivant le même but, mais pour des raisons privées. Les autorités démoniaques ont elles, leurs raisons de protéger l'homme politique.

Renégats : L'homme politique a souvent aidé les joueurs, et ils ont des raisons de le sauver. L'Ange de Blandine ou le Démon de Bebeth qui les a introduit dans le rêve est lui aussi un renégat.

Psis : Les joueurs sont engagés par un Ange de Blandine ou un Démon de Bebeth renégat que





l'homme politique a souvent aidé et protégé. Dans les deux cas (Renégats et Psis), les "méchants" restent les Démon.

Les maîtres du métal

MV : L'affaire Cynthia (Ange au service de Janus)/Valefor peut être transformée directement, et pour cause, en Cynthia (Démon aux ordres de Valefor)/Janus. La suite s'enchaîne. Sorciers, Renégats, Psis : Cynthia est alors un Ange renégat demandant de l'aide aux joueurs (Sans protection de Prince-Démon).

Nuit de Chine, nuit câline

Vikings : Un contact des joueurs a remarqué l'histoire et "sent" le Démon. La haine ancestrale a fait le reste.

Sorciers, Renégats, Psis : Il suffit que les joueurs soient mis sur l'enquête. Les motivations les plus simples, comme dans tous les cas semblables, sont l'argent et l'amitié. Les joueurs peuvent avoir été engagés par un parent ou ami de Mme Peng (parent ou ami qui ne serait pas au courant de l'incinération illégale de M. Peng) pour découvrir la vérité. Ils peuvent aussi avoir été eux mêmes des amis de M. Peng, et se sentir très inquiets de ce qu'a vu Mme Peng : ça sent franchement le soufre..

The monster squad

Ce scénario est prévu pour des familiers. En tant que tel, il ne peut pas être adapté. N'hésitez pas à le jouer, ça vous changera un peu !

Tout ça c'est du cinéma

INS : Même principe, mais retourné. Ce sont des Démon qui contrôlent la chaîne de télévision. Les techniciens de la télé, (donc les Démon), doivent être plus "déliants" que ne le sont les techniciens Anges de Laurent.

Renégats : Il s'agit d'un piège monté par des Anges de Dominique ou des Démon d'Andromalius pour "casser du déviant". L'émission est destinée à être étudiée et non diffusée : en effet, officiellement les renégats n'existent pas.

Psis : Même chose, organisée par des Démon. Il s'agit là aussi d'un sujet d'étude pour voir comment réagissent des humains doués de pouvoirs en situation de stress.

Le casse du siècle

Vikings, sorciers, renégats et psis : Même principe, seules les motivations changent. Faites jouer l'amitié (les joueurs connaissent Georgio, qui peut être autre chose qu'un Démon), ou l'argent (Un PNJ puissant et non affilié au bien ou au mal les a engagé pour récupérer le dossier). Selon votre humeur, changez la nature du mafiosi de la fin pour qu'il reste un allié... ou non.

Cette manie que vous avez, vous les moniteurs de natation, de vouloir toujours tout dramatiser

Vikings, Sorciers, Renégats ou Psy : Seules les motivations changent. Adrien Roche, la première victime, peut avoir été un viking tué par hasard. Le Valhalla envoie alors une équipe pour enquêter. Adrien peut aussi se transformer en un jeune homme riche, tué là aussi par hasard. La famille explorée engage alors une équipe pour retrouver le meurtrier... Autres possibilités : les joueurs sont supposés protéger une jeune fille de milliardaire insupportable et se retrouvent entraînés dans l'histoire, ou sont à la recherche d'un tueur motorisé (style Hitcher), et sont amenés à croire qu'il s'agit là d'un de ses crimes... Mélez alors les deux enquêtes.

Philippines partagent le pain, Philippines partagent la...

INS : Les deux Démon, utilisant un de leurs contacts, font venir une équipe de Démon (même prétexte que pour les Anges, mais transformer le monastère en secte) pour jouer à leur petit jeu. Ce manège serait désapprouvé par les autorités d'en bas. On a pas le droit de gâcher de la bonne chair à canon démoniaque pour des querelles intestines...

Renégats : Roger, d'une manière ou d'une autre, a repéré les joueurs. Ils sont parfaits pour ce qu'il a à faire : Anges ou Démon, même renégats, ils sont puissants, et ils ne seront recherchés par personne une fois morts... Roger les engagera donc en tant que mercenaires.

Satan m'habite

Ce scénario, le seul en son genre, est prévu pour des humains. Il est donc applicable directement à des sorciers ou à des psioniques, et



même à des Vikings. Rehaussez (pour un coup, si ça ne fait pas de bien, ça ne peut pas faire de mal) un tout petit peu la puissance des PNJ.

Ca se passe comme ça

Vikings ou renégats : Le Vahalla envoie les joueurs enquêter. Pour des renégats, seule la motivation change. Là aussi, ce ne devrait pas être très difficile : l'argent ou l'amitié, comme toujours, les feront fouiner dans la fameuse baraque. Pour les deux groupes, la suite s'enchaîne sans problème. N'oubliez pas de faire évoluer les fameux bouquins et autres fausses litanies pour coller avec les futures victimes : "Un être pur sur un lit de salade" n'est valable que pour un Ange...

Qui veut la bite de Roger Rapeau

Sorciers, Renégats, Psioniques : Cet excellent scénario sur lequel tant de joueurs ont souffert (Mathias, on te hait) comporte une majeure partie d'enquête. En tant que tel, il est facilement adaptable. Là aussi, vous n'avez qu'à trouver des motivations valables pour vos joueurs.

Si vous faites jouer des Vikings, le scénario est presque trop facile : rajoutez alors une équipe d'Ange et une de Démons sur la même enquête et réduisez les délais.

Baron Samedi

Cette campagne parfaite pour des Anges et des Démons bon teint est inadaptable en son ensemble pour les autres groupes. Cependant rien ne vous empêche de prendre les quatre premiers scénarios et d'en faire des "One shot" pour vos joueurs. Ange ne sera dans ce cas qu'une petite fille aux pouvoirs comparables à ceux d'un Ange ou d'un Démon normal, que les joueurs pourront grâce à un bon roleplaying faire rejoindre leur groupe.

Mors Ultima Ratio

Vikings : Envoyés par le Vahalla pour enquêter sur le problème, on leur demande de prendre parti pour Beleth.

Anges et Démons renégats : Les renégats se sont fait repérer par Beleth, qui au lieu de les dénoncer s'en sert comme sujets d'expérience

et les envoie sans explication dans son monde. Confronté au problème "Hornet", il échangera la liberté des joueurs contre leur aide.

Dans les deux cas, vous pouvez faire un panaché élégant des scénarios pour Ange ou pour Démons, les deux étant applicables.

Arrête de sucer mon gros crayon

Vikings : Il suffit que les joueurs soient mis sur l'enquête, un Viking puissant d'Aubervilliers se demandant si le fameux dessin ne correspondrait pas à une recrudescence d'activités angéliques ou démoniaques dans le secteur. Attention, dans ce cas, Claire de Lesdolne n'est plus une alliée... Quoiqu'elle ne fasse pas non plus une ennemie très farouche.

Pourquoi les castors ont la queue plate

Sorciers ou psioniques : Les joueurs sont engagés pour tuer Thierry Gévé. La deuxième partie de l'aventure doit être complètement remaniée (ou carrément annulée).

Remplacez la par une équipe de Démons lancés sur le même assassinat, croyant que les joueurs sont les Anges, et pourquoi pas une équipe des Services Secrets d'Arabie Saoudite pour embrouiller le tout.

Accroche toi au pinceau, j'enlève l'échelle

Vikings, Sorciers, Renégats ou Psy : Il suffit de lier d'une manière ou d'une autre les joueurs avec Irma pour lancer l'enquête. Deux solutions, classiques : Les joueurs connaissent personnellement Irma ou sont payés pour la protéger. Lucie et Louis ont tous les pouvoirs qu'ils faut pour rendre barjo n'importe qui, même s'ils ne sont pas Démons ou Anges.

Jouez avec les Dieux Nordiques (pour les vikings), Les Anges, Archanges, Démons et Princes Démons à la recherche des joueurs (renégats), avec les membres de l'équipe, des personnes de la famille, des amis, des contacts (pour tout le monde). N'oubliez pas que Louis peut entrer dans les rêves et les souvenirs pour apprendre les terreurs secrètes des joueurs...



Il y a quelque chose de pourri dans le royaume de Chatel-les-Roses

Vikings, Sorciers, Renégats ou Psy : Les joueurs sont engagés par Isaac Lutrain en tant que mercenaires-détectives (S'ils sont Renégats ou Vikings, Issac n'est pas au courant de leur véritable nature) pour régler rapidement cette histoire de meurtres d'enfants. L'arrivée de Charles du Bonnet vers la fin du scénario peut être alors un danger aussi bien qu'une aide.

Il était une fois

Tous les scénarios de cette extension, et d'une manière générale, tous les scénarios où les joueurs remontent le temps peuvent n'être joués que par le groupe pour lequel il ont été initialement prévus et par des Psioniques. Ceux-ci sont alors engagés à la place de l'équipe d'Ange ou de Démon initialement prévue, pour leur bonne connaissance de l'époque concernée, parce que la première équipe a fait faux bond ou à cause d'une erreur administrative...

Turlututu tu l'as dans le...

Vikings, Sorciers, Renégats ou Psy : Le principe du scénario est tel qu'il est tout à fait possible d'engager une équipe de mercenaires, les joueurs, pour récupérer ce fameux dossier. Faites bien attention à soigneusement adapter les histoires de première et seconde équipe, après, c'est tout bon c'est du bonbon. Les histoires d'"inquisition" de la fin ne sont bien entendu plus applicables.

Un jour viendra où les schtroumpfs seront maîtres du monde

Vikings : Ben Ratif devient alors le contact des Vikings, appelés pour résoudre le problème. Les Vikings ont en effet des intérêts politiques au Liban, et la guerre intestine des Chrétiens ne les arrange pas.

Psis : Ben Ratif, toujours Ange de Dominique, n'a pas confiance en ses propres "troupes" depuis l'incident qui a séparé les deux généraux. Il engage donc une équipe extérieure (les joueurs) pour enquêter.

La Avalé la Machine Avalé

Vikings, Sorciers, Renégats ou Psis : Il suffit que les joueurs, par argent ou par amitié, soient amenés à enquêter sur le meurtre du petit garçon.

Secte, Sexe and Sun

Vikings, Sorciers, Renégats ou Psis : Il suffit que les joueurs, par argent ou par amitié, soient amenés à enquêter sur "La logique de la Béatitude".

Une possibilité : Un ami des joueurs, membre de la secte, est tué. Le meurtre a été commis par Jessica, "l'ami" ayant deviné sa machination et voulant prévenir Frédéric. Dans tous les cas, Laurene restera un Démon renégat (sans quoi le reste du scénario ne peut pas s'enchaîner), mais elle sera présentée aux joueurs sous la couverture appropriée (Viking, Sorcière, Renégate ou Psi...).

Thérèse a le feu au cul

Scénario où les joueurs remontent dans le temps. Voir "Il était une fois".

Mon beau navire, O ma mémoire

MV : L'Archange Jean a senti les fluctuations du CST et envoie les joueurs enquêter discrètement sur l'affaire, en leur décrochant une place comme gardes du corps de Louis. Ahmed et ses loubards sont une seconde équipe, envoyée sur la même enquête à cause d'une erreur administrative. Augmenter à la pelle les caractéristiques de Marie-Ange Morin et de Laura Morès, prévues pour des renégats.

Sorciers et Psis : Les joueurs sont engagés comme gardes du corps de Louis. Baisser légèrement les caractéristiques des PNJ.

Petit Bouddha deviendra grand

Vikings : Adaptable sans aucun changement. Il est très peu probable que des Anges ou des Démons renégats s'intéressent à cette enquête, le but ultime n'étant que d'obtenir des renseignements sur la secte en question. Même très puissant et bien armé, aucun renégat ne pourrait lutter contre les forces en présence (déjà que le Bien et le Mal ont de gros problèmes).



Crédits

Création: CROC

Mise en page: CROC

Corrections: G.E. Ranne

Nouvelles: G.E. Ranne

Scénario "Turlututu": Mathias Twardowski

Scénario "Basilie": G.E. Ranne

Annexe II: G.E. Ranne

Inshâ'a Allah

Dixième extension pour INS/MV

Malgré les intégristes musulmans, les prises d'otages et les attentats aveugles, Siroz Productions n'a pas hésité une seule seconde à se jeter à corps perdu dans l'enfer glauque des mosquées et du Moyen Orient pour vous ramener tout ce que vous vous êtes toujours demandé sur les Musulmans.

L'Islam disséqué de façon minutieuse et exhaustive, avec la rigueur historique et scientifique qui a fait la réputation d'INS/MV, s'ouvre enfin en version Intégrale devant vos petits yeux ébahis. Tout, absolument tout, depuis les origines obscures jusqu'aux agissements actuels de ses Anges, est dans Inshâ'a Allah. Une recherche historique et religieuse extrêmement poussée nous a permis, comme pour toutes nos extensions passées, d'apprendre tous les secrets de cette branche du Monothéisme.

Après avoir lu Inshâ'a Allah, une conclusion s'impose:
Quand Dieu déconne, ça fait très mal.

Club Siroz

Le bonheur, si je veux !

Afin de mieux vous servir et de répondre de façon encore plus complète à vos attentes, la Siroz Productions met à votre disposition ce nouveau service.

Le Club Siroz vous propose:

- Une adhésion entièrement gratuite.
- Des fiches techniques sur les nouveautés avant leur parution détaillant leur contenu.
- La possibilité de dialoguer avec les créateurs et de donner ainsi votre avis sur les extensions passées et à venir, de recevoir vos jeux dédiacés et bien d'autres choses encore.

Renvoyez votre carte dûment remplie à:

Club Siroz

N°:

Nom: Prénom:

Adresse:

La carte du Club Siroz est strictement personnelle et ne peut en aucun cas être prêtée ou échangée. Elle donne à son titulaire droit aux divers services du Club Siroz. Siroz Productions décline toute responsabilité quant à l'utilisation qui pourrait être faite de cette carte en tant que pièce d'identité officielle.

Signature:

Idéojeux, 7 rue Jean Mermoz, 78000 Versailles.

WINDSTORM

Creusez-vous la tête !



Cette toute nouvelle extension pour In Nomine Satanis / Magna Veritas (la neuvième du nom) va vous permettre de découvrir une toute nouvelle force surnaturelle: Celle des humains psioniques. Alliés aux Démons et Anges renégats, leur but ultime est le contrôle de la terre entière. Ils ont comme moyens d'actions de puissants pouvoirs mentaux, une technologie très avancée et des trusts surpuissants qui les soutiennent et les dirigent.

Saurez-vous, en tant que messager du Paradis ou de l'Enfer, lutter contre ces nouveaux adversaires ?

Pourrez-vous, en tant que membre d'un trust international, déjouer les plans des suppôts de Dieu ou de Satan ?

Vous le saurez en lisant cette extension et en jouant les deux scénarios qu'elle contient.

Vous trouverez aussi des conseils pour adapter tous les scénarios existants aux diverses forces antagonistes qui peuplent désormais le monde d'INS/MV.