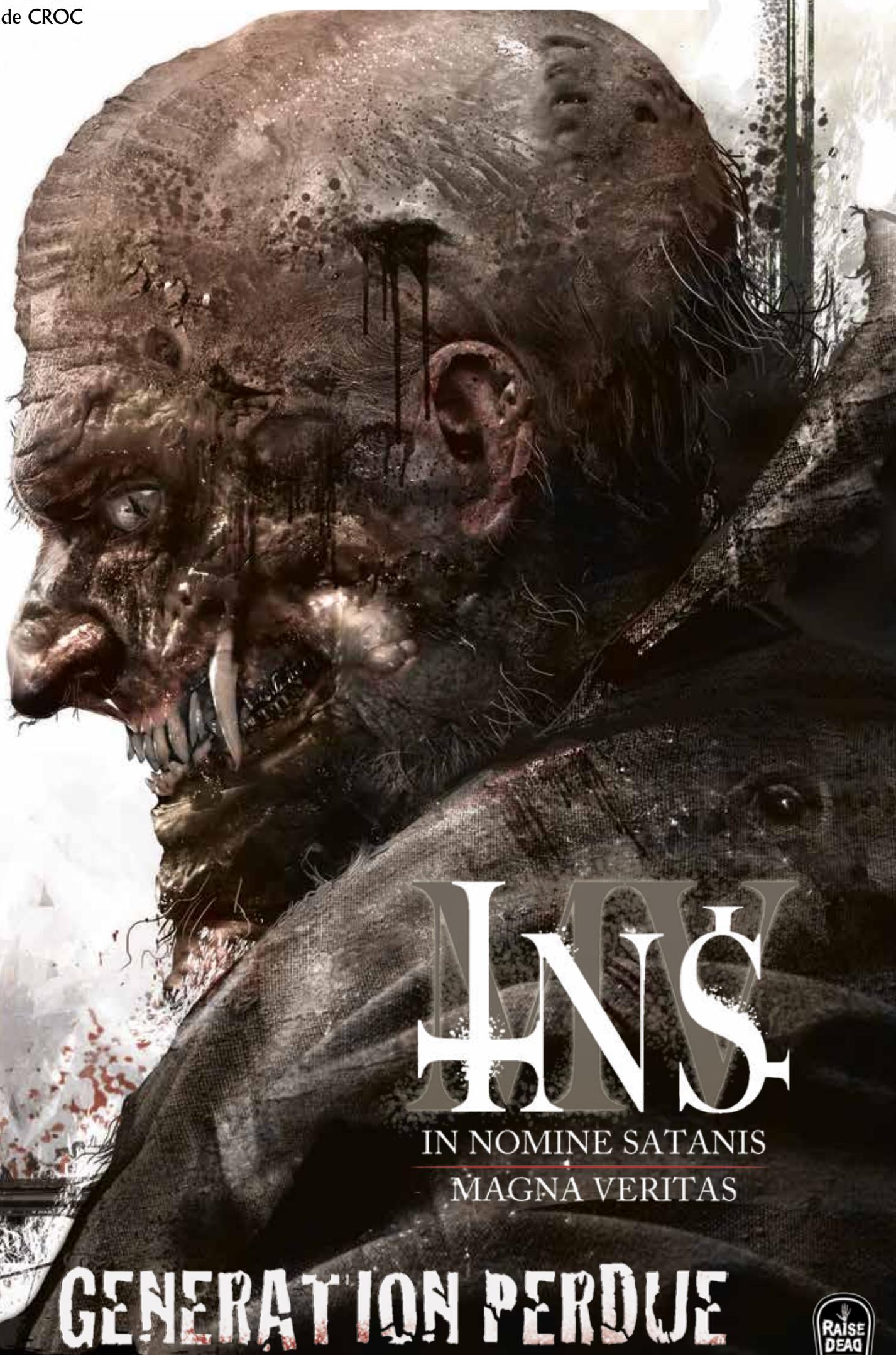


Un jeu de CROC



IN NOMINE SATANIS
MAGNA VERITAS

GENERATION PERDUE



CROC dédie cet ouvrage
à Jacques « CFC » Mucchielli

En fait, pour le jeu de rôles, il faut des amis.
Pour les jeux de plateau, des connaissances suffisent.
- El Commandante

Nan pis ce qu'est bien aussi, c'est de voir
des stars du passé faire leur come-back, il y a
un petit côté voyeur à voir les effets ravageurs
du temps à la fois sur leurs performances mais
aussi sur nos goûts de l'époque. La déchéance
nostalgique partagée, y'a que ça de vrai.
- Udo Femi

IN NOMINE SATANIS

MAGNA VERITAS

GENERATION PERDUE



REMERCIEMENTS

10 « LES III »

Alexandre Norman / Xael
Alexandre Quicroix
Anthony « Selketh » Dennetiere
Anthony Kerignard
Antoine Burdot
Arnaud Spicht
Aymeric.L
Benoît Forget
Benoît LELANDAIS
Benoît Philibert
Bernard Nicolas
Calie
Cédric Galey
Chernobyl & Druideria
Christophe Laudon
Clément Jacquet alias Hipoum
Copycat chat sauvage
Cyfere
Cyrille « Sirill » Bonard
David « Doops »
David BARTHÉLÉMY
David DARDOU
Devilien
Docteur Half
Eddy Nazet
Elyandel
Etienne Goos
Fabien « calimero » HUMETZ
Fabrice Brabon / Kahlong
Fabrice Vergnaud
Florent
Florian G.
Florian TURCHET (Littlerogue)
Franck Dégremont
Frankoisi.
Fred Joly
Frederic - Toubibfree76
Frédéric DELMAS
Frédéric Habran
Frederic Le Picard
Gabriel Guardiola
Gwenn Brogniart
Histoire de coeur depuis 1989
Irwin « Irwinator72 » Dusséaux

Jean- Hrhrukh
Jean-François & Olivier Blanc
Jean-François The Tanuki
Jean-Frédéric Maille
Jean-Noël CAMPANER
Jean-Paul Gourdant
Jerome - Eiji
Jérôme Isnard
Jérôme MERCIER
Jérôme Rutily
Joffrey Carozzi
Jojo « Teyson d'acier »
Julien André
Julien Corroyer
Julien Maneval
Julien NEGRO
Julien Palluel
Kekouse
Khoral
Krinie et son démon voyageur
Krum
La Confrérie des Jeteurs de Dés
La Mare Aux Diables
La Sauce aux jeux
L'association Les Playades
Laurent Garrigues
Lego Wolfy, Fumble Team leader
Lionel Thébé
Liono
Loan & Maelle « Les Lalas »
Loïc Lendemaine
Lucie Marchi (Jezacain)
MadMartigan
Manuel Ponce
Marc DIEU « Qui vivra verra ».
Marcellus Lesendar
MARTIN « Tyrendia » Pierre
Mathias D.
Maxence Delsaut
meje.yayant
Morgan LOUARN
mouxou aime Kren
neobeb
Nesar Nabukad
Nicholas « Elwood Bob » Dubois
Nicolas « Oswar » Benloulou
Nicolas Muggianu

Nicolas Suc
Nicolas Szakacs
Nital
Olivier
Olivier CRESPIN
Olivier Nowak
Olivier Prieto / Pô
Olivier Tétaz
Patrice Mermoud
Perceval Quintin
Pierre Deyris
Ranibe
Richard Westerlynck
Roland LEANG
Sam DA
Samuel Mouillé
Sanchez Nicolas Asclel
Sandrine Bakaher
Sébastien « Fox » Gras
Sébastien Forria / Centurius
Sébastien Gottis (Elderwan)
Sebcergy
Sedryk
Silx, Capt des Armées Humaines
SoulAngel Fedaykin
StéphEins GERARD
Thomas Darçot
Tsagoï
Uvogovine (FumbleTeam Master)
Vincent Egurbide
Warf & Belzebulon

10 NOS GÉNÉREUX MÉCÈNES

Baaberith
Cyrille « Timbre-Poste » De Foucauld
Dan - NostraDramus
Fab4, l'ex-Daniel de l'équipe DiceTeam
Fred Henry et Marc Nunès
Gilles le Gobelin
Les Philiboyz
Pierre Rosenthal
Samuel « Ramon le prince de la Baraka » Tissier
Sylvain Thesnières
Remy de Rêves et Légendes

Auteur : CROC

Design et dessin de couverture : Stéphane Gantiez

Maquette : Marc « Maître Bouly » Mathaly

Feuilles de personnages : Julien de Jaeger

Illustrations : Stéphane Cocheteux, Gwennaël Codet Hache,
David Demaret, Christian « Sloop » Gaudin, Boris Moncel,
Radja Sauperamaniane, Christophe Swal, Valp.

Nouvelles : Thomas Hervet (TH), Timbre-Poste (TP), GE Ranne (GER),
Zlika (Z), Ebenezer Dickens (ED), jeff (J), Laurent Sarfati
(LS), 7.7, Sandy Julien (SJ), François Doucet (FD).

Corrections : Traduit de la langue divine par Vlad Croitoriu, le stagiaire roumain
(avec un petit coup de pouce de Cyril « Bobby » Derny).

Culs de lampe : Pierre Radice, Frédéric Genêt, Emilie « Emy » Garcia.

Playtesteurs : Gilles Cadeau, Frédéric Delmas, Fabrice Azorin-Lara,
Philippe Simon, Jonathan Semel, Christian Gaudin,
Steve Gaudin, Adrien Desprat, Benoit Vermont.

Jeff remercie les souscripteurs, les fans, sa femme et ses filles, Jim Gaudin, Virginie Renard,
Marc Nunès, les gars des BBE, les Philiboyz et ses collègues d'Asmodee.

Introduction	7
Les bases du système de jeu	9
Les caractéristiques	9
Les réserves	9
Le dé 666	9
Les pouvoirs	9
Les personnages	9
La création d'un Ange	12
La méthode normale	12
La méthode rapide	12
Ange de Christophe	13
Ange de Daniel	13
Ange de Dominique	15
Ange de Janus	15
Ange de Jordi	15
Ange de Joseph	15
Ange de Laurent	15
Ange de Michel	16
La création d'un Démon	19
La méthode normale	19
La méthode rapide	19
Démon d'Andrealphus	19
Démon de Baal	21
Démon de Belial	21
Démon de Bifrons	21
Démon de Crocell	21
Démon de Malphas	23
Démon de Malthus	23
Démon de Vapula	23
Le système de jeu	27
Les caractéristiques	27
Les réserves	27
Les différents états d'un être surnaturel	28
Sur la plage arrière	28
Au volant	28
Le dé 666	31
L'investigation	35
Obtenir des informations d'un individu peu coopératif	35
Obtenir une autorisation d'un individu	35
Trouver des indices dans un lieu	35
Les actions	38
Se déplacer en silence ou se cacher	38
Se déplacer autrement qu'en mettant un pied devant l'autre	38
Casser quelque chose	38
Le combat	39
On agit dans quel ordre ?	39
Que peut faire un personnage qui agit ?	39
Description des actions	39
Porter une attaque	39
Déclencher un pouvoir	39
Préparer son coup	40
Se défendre	40
Se déplacer	40
Soigner un être surnaturel	40
Les dégâts	41
Les effets des dégâts	45
Gravement blessé	45
État critique	45
Guérison	45

La progression	47
Les adversaires	51
Les humains	51
Agent de sécurité	51
Membre du GIGN	51
Mercenaire	51
Militaire	52
Policier	52
Policier municipal	52
Racaille	52
Skinhead	53
Truand	53
Les êtres surnaturels mineurs	54
Familiers	54
Squelettes	54
Zombies	56
Les êtres surnaturels majeurs (Anges et Démons)	58
Ange de Daniel	58
Ange de Jordi	58
Ange de Laurent	59
Ange de Michel	60
Démon de Baal	61
Démon de Belial	62
Démon de Bifrons	62
Démon de Crocell	63
Les pouvoirs	64
Les points de pouvoir	64
Les pouvoirs communs aux Anges et aux Démons	64
Aura d'identification	64
Langue divine	64
Les pouvoirs qui dépendent des caractéristiques	64
Force 4	64
Force 5	65
Volonté 4	65
Volonté 5	65
Agilité 4	65
Agilité 5	65
Perception 4	65
Perception 5	65
Apparence 4	65
Apparence 5	65
Les domaines	67
Les auras	67
Les dégâts automatiques	67
Liste des domaines	67
Conspiration démoniaque	68
Zizanie	68
Contrôle mental	68
Grand vide	68
Polymorphie	68
Détection du bien	68
Dégénérescence	69
Petit bobo	69
Blessure purulente	69
Parasite interne	69
Projection d'acide	69
Maladie	69
Dévotion céleste	71
Sacrifice ultime	71
Aura de protection	71
Aura d'invulnérabilité	71
Soins divins	71
Chance	71
Exorcisme	72
Lire les pensées superficielles	72
Remords insidieux	72
Exorcisme mineur	72
Détection du mal	72
Exorcisme majeur	72

Feu ardent	73	Technologie impie	86
<i>Jet de flammes</i>	73	<i>Machine explosive</i>	86
<i>Explosion</i>	73	<i>Générateur psychique</i>	86
<i>Combustion spontanée</i>	73	<i>Transmutation électrique</i>	86
<i>Vol</i>	73	<i>Éclair</i>	86
<i>Absorption de chaleur</i>	73	<i>Choc mental</i>	86
Force marmoréenne	75	Transformation sanglante	87
<i>Crâne de pierre</i>	75	<i>Armes corporelles</i>	87
<i>Peau de pierre</i>	75	<i>Pointes acérées</i>	87
<i>Aura de courage</i>	75	<i>Cachette interne</i>	87
<i>Peur</i>	75	<i>Sang acide</i>	87
<i>Chair en pierre</i>	75	<i>Gigantisme</i>	87
Froid mordant	77	Les avantages	89
<i>Aura de glace</i>	77	<i>Alliés humains</i>	89
<i>Jet de glace</i>	77	<i>Ambidextre</i>	89
<i>Charge féroce</i>	77	<i>Anaérobie</i>	89
<i>Banquise</i>	77	<i>Arme escamotable</i>	89
<i>Paralysie</i>	77	<i>Arme mortelle</i>	89
Infiltration	78	<i>Aura réduite</i>	89
<i>Aura de discréption</i>	78	<i>Aux portes de la mort</i>	89
<i>Doigts de fée</i>	78	<i>Chef de groupe</i>	89
<i>Forme brumeuse</i>	78	<i>Compétence exotique</i> (nom de la compétence)	89
<i>Invisibilité</i>	78	<i>Compétence spécialisée</i> (nom de la compétence)	89
<i>Passe-muraille</i>	78	<i>Contact avec un vétéran</i>	90
Instinct animal	80	<i>Couverture</i>	90
<i>Aspect du (animal fétiche)</i>	80	<i>Dur à cuire</i>	90
<i>Réflexes de combat</i>	80	<i>Éclair de lucidité</i>	90
<i>Rage frénétique</i>	80	<i>Familier</i> (Démons uniquement)	90
<i>Bond</i>	80	<i>Moment de gloire</i>	90
<i>Appel des animaux</i>	80	<i>Pouvoir spécialisé</i> (nom du pouvoir)	90
Jugement divin	81	<i>Premier de la classe</i>	90
<i>Lame du jugement</i>	81	<i>Rapide</i>	90
<i>Aura de jugement</i>	81	<i>Soldats de Dieu</i> (Anges uniquement)	90
<i>Prescience</i>	81	<i>Trompe-la-mort</i>	91
<i>Psychokinésie</i>	81	Les défauts	92
<i>Projection d'eau bénite</i>	81	<i>Ailes</i> (pour les Anges) ou <i>Queue</i> (pour les Démons)	92
Légion sacrée	82	<i>Asocial</i>	92
<i>Bénédiction martiale</i>	82	<i>Calculateur</i>	92
<i>Aura de la légion divine</i>	82	<i>Code d'honneur</i>	92
<i>Sang et honneur</i>	82	<i>Déjà mort</i>	92
<i>Bénédiction</i>	82	<i>Haine des animaux</i>	92
<i>Volonté supranormale</i>	82	<i>Hygiène déplorable</i>	92
Nécromancie	83	<i>Malsain</i>	92
<i>Drain de vie</i>	83	<i>Monomaniaque</i>	92
<i>Résurrection de combat</i>	83	<i>Objet fétiche</i>	92
<i>Épitaphe</i>	83	<i>Pacifiste</i> (Anges uniquement)	93
<i>Douleur</i>	83	<i>Peau d'apparence surnaturelle</i>	93
<i>Invocation de morts-vivants</i>	83	<i>Phobie des (élément effrayant)</i>	93
Perversions obscènes	84	<i>Problème de poids</i>	93
<i>Icone sexuelle</i>	84	<i>Sanguinaire</i>	93
<i>Confidences sur l'oreiller</i>	84	<i>Suicidaire</i>	93
<i>Orgasme mortel</i>	84	<i>Tatouages envahissants</i>	93
<i>Sommeil</i>	84	<i>Yeux d'apparence surnaturelle</i>	93
<i>Poison</i>	84	Les personnages prêts à jouer	95
Pruesse martiale	85	Les scénarios	129
<i>Attaque en puissance</i>	85	« Vous êtes tous dans une auberge »	129
<i>Attaque en finesse</i>	85	Index et résumés	142
<i>Mur d'acier</i>	85		
<i>Attaque à outrance</i>	85		
<i>Aura magnétique</i>	85		

AU SUJET DE LA BITE

« Car la Parole de Dieu est vivante et efficace, et plus pénétrante que nulle épée à deux tranchants... »

Hébreux 4:12

Il sentait presque toujours la bière ou le vin. Il parlait avec autorité. Et bien qu'il n'abordât pour ainsi dire jamais aucun sujet personnel, j'ai cru comprendre qu'il avait tenu un poste important avec des responsabilités. Il avait une obsession autours du pénis. « Ah ça la bite, de tout ce que j'ai fait, c'est tout ce qu'on retiendra de moi ! Ça j'en suis sûr ! » Il ne tenait pas en place sur le divan et se tournait régulièrement vers moi, ce qui ne manquait pas de m'irriter. « Vous savez aux oiseaux, j'voulais pas leur en donner une bite ! J'me disais, la bite c'est une vraie bonne idée, mais faut pas en abuser. Mais je ne sais plus quel sous-fifre a insisté. Et j'ai cédé. J'ai été faible, la voilà la vérité. J'ai filé une bite aux canards. Et ça je l'ai toujours regretté vous savez ? » Sur une tirade de ce genre, il finissait par pleurer, des larmes sincères exprimant une profonde détresse. Dépression, avec construction mégalomaniacque. Ni beau à voir, ni facile à soigner. Je lui tendais la boîte de Kleenex. Il se mouchait. Et c'était reparti sur les bites.

Il était aussi ponctuel qu'un coucou suisse. Tous les jours à onze heures, il était sur le divan de mon cabinet et moi, assis derrière lui, j'écoutais avec bienveillance ses divagations. C'était un patient qui ne manquait ni d'humour, ni d'imagination. Il était misogyne aussi, mais raisonnablement disons. Il évoquait parfois les « gros nichons » en faisant rouler les r, et en tendant les mains comme pour en tripoter avec délice une paire imaginaire. Il avait un truc avec les Juifs aussi. Mais rien d'autant récurrent et obsessionnel que le phallus.

En tout cas nous avions notre petite routine. Une demi-heure après le début de la séance, j'y mettais traditionnellement fin en disant quelque chose comme « Je pense que c'est bon pour aujourd'hui... ». Il se levait, me tendait les soixante-dix euros, me serrait la main et partait tête basse. Parfois il se tournait vers moi avec un regard infiniment désespéré. Il lâchait un dernier mot pathétique comme « Pardon ». Je hochais la tête, toujours bienveillant et il partait, pour de bon cette fois. J'ai été désolé d'apprendre sa disparition.

Au cours de la dernière séance à laquelle il s'est présenté, il s'était montré particulièrement agité

et sur la défensive : « Si vous pouviez faire ce que vous vouliez, hein ? Tout ce que vous vouliez, hein ! Vous feriez quoi, hein ? Moi j'ai fait la bite ! C'est déjà pas mal non, hein ? Mais j'ai fait plein d'autres trucs, hein ! J'ai même TOUT fait en réalité ! Tout ! O.K., y en a qui m'ont aidé... mais ceux qui m'ont aidé, hein, c'est qui qui les a faits ? C'EST MOI ! C'est moi qui les ai faits ! Alors qu'on me la raconte pas, hein ! C'est comme si j'avais tout fait pas vrai ? Ha ! Mais le seul truc important c'est quoi, hein ? »

Comme je sentais qu'on allait immanquablement en revenir à la bite, j'essayais de l'orienter vers un autre sujet, mais il l'a mal pris. Il s'est levé, m'a secoué en m'attrapant par la veste : « C'est-la-bite-le-plus-important, vous comprenez ? J'ai TOUT conçu autour de la bite. Tout ce que vous voyez, hein ! Les étoiles ? À quoi ça servirait les étoiles s'il n'y avait pas la bite ? La bite c'est la pierre de voûte de toute ma création ! Vous en êtes content de votre bite ? Alors ? Hein ? Merde quoi ! » Je ne pouvais pas le laisser partir dans cet état. J'ai essayé de le faire revenir à un calme relatif, et je l'ai orienté vers un service d'urgence psychiatrique. La suite de l'histoire, vous la connaissez probablement mieux que moi.

Quelqu'un à l'hôpital Mignot m'a appris qu'il s'était échappé de leur établissement. Il aurait laissé une note disant en substance : « Faites comme si que je n'existaient pas ». Et non, il n'a pas essayé de me contacter. Je n'ai plus eu de ses nouvelles depuis. Il est difficile d'évaluer sa dangerosité. Il est très possible qu'il se montre agressif envers autrui. Il parlait souvent de « Tout casser » ou de « Tout faire péter ». Mais pour moi l'hypothèse la plus probable, c'est qu'il a simplement mis fin à sa triste existence. Pour quel service de police vous enquêtez exactement ?



LS



INTRODUCTION

Nous sommes en 2015. Des Anges et des Démons incarnés dans des corps humains se combattent pour faire triompher le Bien ou le Mal.

Bon, là je crois qu'on a bien fait le tour. J'avais prévu de résumer rapidement le background. Je suis assez bon sur ce coup-là. Parce que passer après G.E. Ranne faut faire gaffe. Ils ne sont pas commodes. Et ils ont des fans. Finalement, tout ce qui a été écrit dans les éditions et suppléments précédents ne valait pas grand-chose. Ou alors je suis un génie. Ou les deux.

Lecteur, je crois que tu es un peu décontenancé par tant de concision (j'utilise le tutoiement parce que ça crée un rapprochement entre celui qui écrit et celui qui lit, c'est très fin comme technique). Tu es donc prêt maintenant à connaître la base même de cette nouvelle édition, le cœur de toute chose, le fil conducteur. C'est ce qui m'a décidé à reprendre le clavier pour te livrer ce message :

Satan est une cacahouète.

Quand j'ai révélé ce secret à mon fils, il m'a dit : « Mais c'est complètement con ton truc, tu vas quand même pas écrire ça ? » Nous y sommes. Au fin fond du fond : je lui révèle une clef avec laquelle il pourra forger toute sa culture religieuse et voyez comment il me traite. Ce que ça peut être ingrat un adolescent. Mais je m'égare. Reprenons.

Satan est une cacahouète. Pas une simple graine d'arachide, ce serait trop simple. Non, elle appartient à la variété entourée d'une couche de chocolat, elle-même recouverte d'une couche de sucre coloré. C'est un peu compliqué comme description mais je ne peux pas me permettre de citer la marque.

Reste à savoir de quelle couleur elle est.

Bon ce secret, tu es le seul à le connaître. D'une part parce que tu as payé ce livre (tu l'as bien payé hein ? Tu ne serais quand même pas en train de lire un PDF sur ton iPad à 500 boules ?), et d'autre part parce que ça casserait l'ambiance si tout le monde était au courant, en particulier les joueurs.

Les joueurs, eux, sont dans une sacrée merde. Enfin, pas eux, leurs personnages. Tout a commencé il y a plusieurs années, en mai 2006. Sans aucune raison

apparente. Quelqu'un a dû marcher sur une prise et Dieu a dû rebooter le serveur. Mais ce qui est certain c'est qu'en l'espace d'une seule nuit, tout s'est écroulé. L'organisation, les lieux de rendez-vous, le passage de la Terre vers le Paradis et l'Enfer, le pouvoir des supérieurs à s'incarner et même la mémoire des Anges et des Démons sur Terre.

Le Grand Jeu s'est arrêté. Et n'a jamais repris. Les Anges et les Démons eux, ont fini par récupérer. Petit à petit ils ont recouvré la mémoire et une partie de leurs pouvoirs. Mais pas moyen de savoir ce qui s'est passé réellement. Au début, ce fut un sacré jeu de massacre avec les uns qui faisaient flasher leur aura pour voir ce que ça faisait, et de l'autre des fauves déjà en chasse qui cassaient du camp adverse pour se marrer. Le chaos.

La paranoïa s'est installée mais, malgré cela, les Anges et les Démons ont commencé à se regrouper. Familles, associations, groupes de combat ou sectes, tout est bon pour garder un œil sur ses alliés. Huit ans plus tard, les solitaires sont soit très puissants, soit très morts.

Morts ? En tout cas, sauf preuve du contraire, on va appeler cela comme ça. Les Anges et les Démons qui meurent sur Terre ne reviennent pas. Ils n'entrent plus en contact avec personne. Le Paradis et l'Enfer existent-ils encore ? Peu osent l'imaginer mais ce qui est certain c'est que le grand voyage est un aller simple.

Les personnages de vos joueurs font partie d'un groupe anonyme caché parmi les humains. Soudés par un danger omniprésent, ils continuent la lutte coûte que coûte (oui, on part du principe qu'ils sont volontaires pour brandir bien haut la bannière de leur camp, sinon ils ne feraient pas l'objet d'une partie de jeu de rôles). Ils croiseront des alliés et des adversaires qui ont choisi de se cacher parmi les humains pour survivre ou simplement parce qu'ils n'ont pas encore compris ce qui se passait désormais. Que la mort était définitive et que des dizaines d'ennemis avaient voué leur vie à les détruire.

Le principe de discrétion est plus que jamais à l'ordre du jour. S'il avait auparavant pour objet de laisser les humains dans une inconscience bien pratique il est maintenant devenu un paramètre obligatoire pour qui ne veut pas se retrouver avec un groupe d'exterminateurs aux trousses.

LES GRAINES DE L'ESPOIR, 1^{RE} PARTIE

Kurkhemistan : tout est dans le nom.

Encore que vous ne l'ayez pas en entier, je vous fais grâce de trois syllabes. Certains autochtones me crucifieraient, s'ils le savaient. Il faut dire que dans le secteur, on plaisante peu. Ça doit venir du paysage : à l'ouest, des chaînes de montagnes brunes, hautes. À l'est, rien de nouveau, des plaines desséchées et poussiéreuses, un chien errant qui s'ennuie. Au nord, d'où je viens, cette route droite, enfin si route convient à la succession de nids-de-poule et de trous d'obus que je viens de me taper. Au sud, où je me rends donc, la même.

Une autre idée du vide, en somme.

Une couche âcre et marron me colle au visage – que j'ai buriné et creusé de rides joyeuses – et aux vêtements, que j'espérais sauver du désastre. Même mon béret de chez Zadig et Voltaire est bon à jeter. Je soupçonne le guide de s'être foutu de ma gueule.

« Tout droit sur deux kilomètres, vous trouverez le village. »

Mon œil. Je marche depuis des heures, sous un soleil assassin, mon sac jeté sur l'épaule, en vain. Tout ça pour soigner mon entrée en scène. Kurkhemistan : le colonisateur qui a laissé ça en guise de nom à ce pays devait avoir un sacré sens de l'humour, ou une belle dose de cynisme. Vingt-sept ethnies, seize tribus, douze idiomes, quatre habitants au dernier recensement : le gouvernement n'a jamais payé la rançon de ses fonctionnaires partis formulaires en bandoulière.

Et c'est d'ici que je vais lancer ma campagne : *Les graines de l'espoir*. Parce que Les raisins de la colère, c'était déjà pris.

Mais la chaleur m'accable, il faut que j'organise mes idées. Déjà, mon nom : *Bernard Grandpain*. *Bernard*, c'est pour le clin d'œil. *Grandpain*, c'est une question de marketing. C'est moins exotique que *Kouchner*, et ça présage du lourd, du bon franchouillard qui ne se laisse pas marcher sur les escarpins – qui n'apprécient guère les crevasses de la région. Je roule ma bosse pour la *Croix-Noire*, une O.N.G. allemande : c'est un peu l'*Internationale des bonnes œuvres*, il faut suivre, la mondialisation des actions caritatives est en bonne marche.

Tout ça est à destination des gardes-frontières et des plaquettes de présentation. Car, en vérité,

je vous le dis, mon nom véritable est Azraël – tremblez ! Le premier ou la première qui miaule a droit à une tarte. Azraël, Ange de Jordi, rescapé de la Grande Coupure, de la fin de la Détente des Puissances céleste et infernale. Je me suis réveillé un matin, sans plus rien savoir du Paradis – vautré, pas vautré ? – et de l'Enfer – bouché ou congestionné ? Sans plus deviner quoi faire de ma vie. Alors, comme tout un chacun, devant mon café matinal de chômeur, je me suis dit : « Allons sauver les affamés du monde émergent ! »

Ce qui ne m'a pas été d'une grande aide : les populations n'ont pas besoin de nous, franchement. À la rigueur qu'on leur lâche la grappe, l'économie et la politique. Qu'on leur foute la paix, justement.

Ma déprime a duré, s'est épaisse, m'a englué tout entier. J'ai commencé à déconner – dope, trips extrêmes, sensation néfaste de n'être plus complet, jamais. Jusqu'à ce club de fist-fucking crade, Au rectum, rectification anale en tout genre, où un type tout en cuir et sueur a proposé de me bifler.

Il l'a fait sans attendre de réponse.

« Tends la joue gauche », a-t-il poursuivi.

Je lui ai tendu mon front, droit dans le plexus, à lui en défoncer la cage thoracique et plusieurs côtes. Voilà comment je suis passé du coffre de cette 206 fatiguée au volant d'une berline toutes options, finition de luxe et jantes pour jeune branleur cadre sup'. Éveillé aux anciennes merveilles du Tout-puissant avec, gisant dans sa morve à mes pieds, un Démon d'Andrealphus que j'avais déjà corrigé par le passé. Il m'avait reconnu, pensait tenir sa vengeance en me la mettant Profion et s'était ramassé un coup de tête magistral, digne des plus grandes rencontres footballistiques.

Bernard Grandpain a tout laissé derrière lui : famille, fréquentations douteuses, poursuites judiciaires, pour se donner à fond dans la *Croix-Noire*, la Teutonique de la charité. Se croyant seul à bord, il a pensé son plan, son action, choisi ses assistants, réuni des fonds, fait appel à d'autres associations, des États, rédigé des pétitions – dans une belle grosse frénésie d'énergie.

J'étais à la manœuvre, en coulisse, sur la banquette arrière de mon bolide. Bien que l'image de la plage arrière me laisse de marbre. Quand je dirige en sous-main ce beau véhicule, je me

considère plutôt à la place du mort : si on se crashe, hop, c'est fini pour tous les deux ! Et la ceinture de sécurité, elle a pour but d'épargner aux sauveteurs de devoir te ramasser sur dix mètres d'asphalte.

Bref, une fois l'opération présentée aux médias, avec un prime time au journal régional du midi de Picardie, restait à se rendre sur place. C'est chose faite. Là, sur cette route étouffante de sable, de crasse et de poussière, je maudis Tahar, alias Vahishtael, mon contact à Marseille, un Ange de Janus, qui a décidé de rester en arrière.

Le choix du guide, c'est lui.

Enfin, nous y voilà : un village typique se dresse en contrebas d'une légère déclinaison, entre les restes rouillés d'un char d'assaut russe et les débris épars d'un avion de chasse libanais – souvenirs de la guerre froide. Des bicoques en terre cuite, des toits de paille et de chaume, au milieu de trois champs, de tentes rapiécées et d'une herbe qui se brise quand on la foule. Des

habitants vêtus de fringues grises, en toile râche, me regardent descendre vers eux. Les femmes portent le voile, les hommes et les enfants un chapeau ridicule. En revanche, les mâles sont armés de vieilles pétoires.

J'en souris d'avance – ce seront de bons clients – et active mon téléphone satellite, d'une simple pression sur la touche d'appel.

Ils m'encerclent, gardent une distance raisonnable, m'invectivent un peu et se figent lorsque j'écarte les bras : le vacarme de l'hélicoptère de transport lourd qui descend vers nous y est pour quelque chose. La poussière nous fouette, un toit s'éparpille en lambeaux, le pavot d'un des champs ploie et se couche, les enfants hurlent et courrent se cacher. Soudain, la « chevauchée des Walkyries » résonne. Une idée de Tahar. Malgré ce vacarme ma voix porte, puissante, quoiqu'un peu entamée par le tabac : « Je vous apporte la paix ! »

Amen !



LES BASES DU SYSTÈME DE JEU

Pour bien comprendre ce qui suit, il est nécessaire de connaître les principes de base du jeu.

LES CARACTÉRISTIQUES

Les personnages de *INS/MV* possèdent tous cinq caractéristiques (la Force, la Volonté, l'Agilité, la Perception et l'Apparence) qui permettent de gérer toutes les actions du jeu. Pour savoir ce qu'un personnage « peut faire » ou s'il utilise un pouvoir, on jette les dés. Mais ce que sait faire/peut faire le personnage dépend de ses caractéristiques et de son métier. Chaque domaine de compétence/connaissance et chaque pouvoir utilisé en cours de jeu sont associés à une caractéristique. Chaque caractéristique possède une valeur comprise entre 1 et 5.

LES RÉSERVES

Une réserve, c'est un peu comme une caractéristique à la différence près qu'elle varie au cours du jeu. Chaque personnage de *INS/MV* possède deux réserves : les points de pouvoir (PP) et les points de vie (PV).

LE DÉ 666

Le succès de toutes les actions de jeu que le maître de jeu décide de simuler plus précisément est déterminé à l'aide du jet d'un dé 666. Pour ce faire, le maître de jeu ou le joueur concerné lance 3 dés à 6 faces (on appelle cela un test). On prend en compte chaque dé séparément et on le compare à la caractéristique associée à l'action entreprise. Chaque dé dont le résultat est inférieur ou égal à la valeur de la caractéristique indique un succès. Si le jet de dés indique 666, Satan intervient. Si le jet de dés indique 111, Dieu intervient.

LES POUVOIRS

Tous les êtres surnaturels possèdent des pouvoirs. Ces pouvoirs peuvent venir de trois sources : de leur nature même, de leurs caractéristiques particulièrement hautes et des domaines qu'ils maîtrisent.

LES PERSONNAGES

Pour jouer à *INS/MV*, chaque joueur doit incarner un personnage. Ce sera son alter ego durant la partie.



PIQUE-NIQUE

À six heures du matin, la Fiat Uno partie deux heures plus tôt de Massy, se garait sur le bas-côté de la silencieuse départementale. L'équipe était expérimentée : André aux manettes, Angèle à l'opérationnel.

À six heures trente précises, les pliants étaient étirés, le parasol fièrement planté, la glacière disposée à portée de bras.

À sept heures, la toile du premier pliant se tendait, moulant la partie charnue d'André. Il poussa un soupir d'aisance. Le premier pastis était enfin servi.

À sept heures cinq, Angèle recevait le premier blâme, pour avoir tardé à chercher un morceau de glace. André se servit un deuxième petit jaune, non sans pester contre un pauvre moucheron, dorénavant anisé.

À huit heures, Degaule, le petit caniche abricot soulagea sa vessie sur l'arrière du transat d'André. Le liquide se mêla à la sudation qui avait auréolé l'arrière de la toile.

À neuf heures, le transistor à piles RI4 fut sorti. Angèle mit un peu de temps à trouver la fréquence de RTL, ce qui agaça André. Lui arrachant le réceptacle d'informations, il fit jouer la molette de son doigt boudiné et, après quelques grésillements, une voix familière se fit enfin entendre.

À dix heures, André redonna un coup de vis à son bob anisettement sponsorisé. Angèle fit de même avec son chapeau de paille, qu'elle avait elle-même affublé de fleurs et d'un canari en plastique à l'occasion du mariage d'un cousin éloigné.

À dix heures cinq, André regretta d'avoir oublié ses boules de pétanque. Un peu d'entraînement avant le camping estival n'aurait pas fait de mal. Pour se réconforter, il demanda à Angèle de lui servir un nouvel apéritif anisé. Celle-ci s'exécuta et, prévenant les coups, mit un glaçon au fond du verre.

À onze heures moins le quart, André réclama un sandwich. Angèle, obéissante, se mit en quête des denrées. Malgré une recherche acharnée dans le frigo portatif branché sur allume-cigare, les rations restaient introuvables. Angèle, saisie d'un éclair de clairvoyance, fila

vers la plage arrière de la voiture et attrapa les pain/œufs/tomates/mayonnaise qui cuisaien au soleil.

À onze heures quinze, une légère pression commença à se faire sentir sur la vessie d'André. Il choisit courageusement d'y opposer une résistance acharnée.

Entre onze heures vingt et onze heures quarante-cinq, la vessie s'employa à envoyer de plus en plus de messages à l'ensemble du corps d'André. Ce dernier, allant à l'encontre de la tradition familiale, persista dans la résistance.

À midi moins dix, André se leva d'un bond de sa chaise et fila se soulager au pied d'un platane. Angèle se concentra sur son crochet, pour tenter d'oublier les bruits d'éclaboussures. Au bout d'une minute dix, André poussa un râle de soulagement, et partit se rasseoir, tout en terminant de resserrer la ficelle de son jogging. Puis, après avoir essuyé ses doigts sur ses cuisses, il attrapa son Petit Turfiste et commença à remplir une feuille de paris.

À midi, André, concentré, réclama un deuxième sandwich. Angèle, aimante, posa son ouvrage, et tendit à son mari de quoi se restaurer.

À midi et demie, l'odeur d'urine, dont les vapeurs ammoniacées étaient exacerbées par les rayons solaires se fit peu à peu omniprésente. Angèle pressa discrètement un mouchoir imprégné de quelques gouttes de lavande sous son nez.

À treize heures, Angèle entendit André ronfler à ses côtés. Elle en profita à son tour pour se soulager derrière le platane.

À quatorze heures, un deuxième moucheron, probablement à la recherche de son frère, s'engouffra dans la bouche béante d'André, qui l'avalà aussi sec. Manquant de s'étouffer, il se réveilla en sursaut. Voyant son épouse endormie, il en profita pour éructer avec bruit. Angèle, salive aux lèvres, eut à peine un léger sursaut.

À dix-sept heures, le passage de la voiture-balai du Tour réveilla André.

À dix-sept heures trente, Angèle tenta un rapprochement et posa sa paume sur la cuisse humide d'André. Celui-ci décida de lui

pardonner l'oubli des glaçons, et décida avec bonté de ne pas la repousser, et lui saisit la main.

À dix-huit heures, la jonction de leurs paumes dégageait une légère lueur mauve qui se faisait, au fil des secondes, de plus en plus soutenue. Angèle retira sa main avec frayeur. Un halo rouge de plus en plus net se dessinait. À ses côtés, André brillait en bleu.

Tout leur revint.

Les deux Massicois se regardèrent. Leurs yeux d'amoureux étaient remplacés par la fureur.

Le lendemain, l'inspecteur saisi de l'enquête se grattait la tête au milieu d'un charnier où se mêlaient lambeaux de toile et poils abricot. Comment une Fiat Uno en flammes pouvait-elle se trouver suspendue à trois mètres du sol dans les branches d'un platane décharné ?



LA CRÉATION D'UN ANGE

Créer le personnage que vous allez incarner est important. Il est bon de lui consacrer du temps. On peut aussi le faire rapidement. Voire très rapidement.



LA MÉTHODE NORMALE

Le joueur doit choisir :

Le type d'Ange qu'il va incarner.

1) Son nom.

2) L'humain qu'il habite et son métier (ou son occupation s'il ne travaille pas).

3) Sa caractéristique haute (elle a pour valeur 4).

4) Sa caractéristique basse (elle a pour valeur 2).

Les 3 autres caractéristiques ont une valeur de 3.

Il note le domaine de prédilection qui correspond à l'Ange qu'il incarne et le pouvoir de niveau 1 qui correspond.

Il note le pouvoir que lui accorde sa caractéristique haute (de valeur 4).

5) Deux avantages parmi ceux proposés.

6) Un défaut aléatoire.

Il calcule ses points de vie (Force x 2, +2) et ses points de pouvoir (Volonté +2).

LA MÉTHODE RAPIDE

C'est très simple. Il vous suffit de répondre aux trois questions qui suivent puis de photocopier ou de recopier le personnage qui vous est proposé.

- *Est-il progressiste ou intégriste ?*
- *Privilégie-t-il la violence ou le dialogue ?*
- *Est-il indépendant ou solidaire ?*

Progressiste, violent, indépendant :

Ange de Michel page 109.

Progressiste, violent, solidaire :

Ange de Jordi page 103.

Progressiste, diplomate, indépendant :

Ange de Janus page 101.

Progressiste, diplomate, solidaire :

Ange de Christophe page 95.

Intégriste, violent, indépendant :

Ange de Laurent page 107.

Intégriste, violent, solidaire :

Ange de Daniel page 97.

Intégriste, diplomate, indépendant :

Ange de Joseph page 105.

Intégriste, diplomate, solidaire :

Ange de Dominique page 99.





ANGE DE CHRISTOPHE

Protecteur réservé qui est prêt à donner sa vie pour sauver celle de son prochain.

Si on te gifle sur la joue droite, tends la joue gauche.

L'Ange de Christophe est la vision archétypique que peuvent avoir les chrétiens de ce que doit être un Ange. Sorte de croisement entre Joséphine et le grand con des *Routes du paradis*, il ne conçoit sa vie sur Terre que pour venir en aide aux humains qui l'entourent. Dès qu'il a repris conscience de son état, l'Ange de Christophe a commencé à aider son prochain avec ses petits moyens. Nombreux sont ceux qui sont tombés sous les coups et les machinations des Démons. Ceux qui restent sont de vrais survivants, moins innocents et naïfs que tous ceux qui sont morts.

Domaine de prédilection : Dévotion céleste.



ANGE DE DANIEL

Chef des armées divines terrestres qui luttent pour la destruction des préceptes démoniaques au quotidien.

Sang et honneur.

L'Ange de Daniel est le berger des forces armées chrétiennes sur Terre. Il est leur lumière dans la nuit, le phare sans lequel elles finiraient irrémédiablement par sombrer dans le vice, les plaisirs matériels et l'abrutissement provoqué par les médias. Résolument intégriste, Daniel ne supporte aucune incartade de la part de ses ouailles, ce qui limite d'autant la taille de son armée.

Domaine de prédilection : Force marmoréenne.

LA CHASSE

L'ambulance stoppe au beau milieu du dédale de containers. Une jeune femme en blouse blanche en sort. Elle jette un regard suspicieux alentour. Personne. Au beau milieu de la nuit, ce quai du port commercial de Marseille est désert. La demoiselle semble nerveuse et inquiète. Elle marche rapidement, longeant les containers, examinant les codes inscrits sur leurs côtés, qui indiquent leur provenance. Elle se fige devant les portes de l'un d'entre eux. Elle sourit, soulagée. Elle plaque son oreille contre la paroi, concentrée. Soudain, ses yeux prennent une autre expression. Alors qu'elle ouvre sa bouche, sa tête explose, sans autre avertissement qu'un furtif claquement sec !

La seconde suivante, ce qui reste de la femme disparaît.

Loin, en haut d'une grue mobile, le tireur, tout de noir vêtu, s'empresse de démonter son arme. Il a hâte d'aller là-bas. À peine son SIG-550 rangé dans son étui, il descend de son perchoir et se dirige d'un pas rapide vers le container où se tenait sa cible quelques instants auparavant. Il pose immédiatement la main sur le cadenas qui bloque le verrou. D'une torsion, il l'arrache tandis que de l'autre main il fait jouer le battant droit. À peine entrouverte, la structure laisse échapper deux corps sans vie. Des Africains. Morts d'asphyxie. À l'odeur âcre qui s'en échappe,

de nombreux autres cadavres pourrissent à l'intérieur.

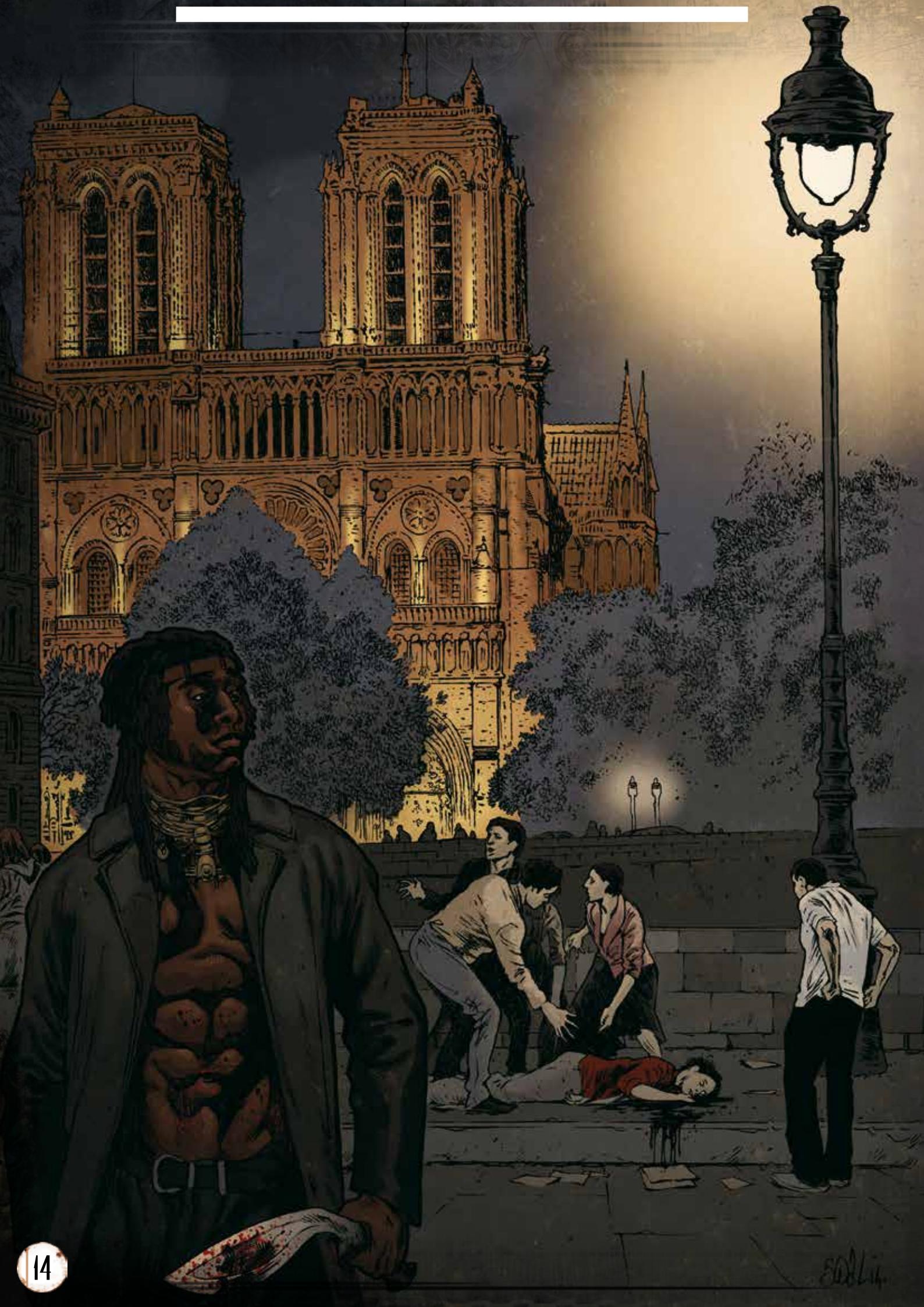
L'homme soupire, puis tourne les talons pour se diriger vers l'ambulance. Il se glisse à l'intérieur, à la place du conducteur, balance son étui sur le siège passager. Il fouille dans sa poche, attrape son mobile et compose un numéro.

« Ouais... C'est bon... Je les ai trouvés... Non. Non, trop tard... Ouais comme d'hab quoi. Ouais dommage. Bon, t'envoies l'équipe des légistes. Non, j'ai un truc à faire, faut que je me casse... Oui, oui... Mais ils ne vont pas se barrer les gus. Ah, ah. Très drôle ! Un mail des douaniers espagnols ? Un bateau rempli de réfugiés libyens ? Ouais, faut voir. Je m'en charge, balance le mail. Non, t'inquiète... je repasse à la caserne après. Je m'en charge, je te dis ! »

Et il raccroche, un rictus aux lèvres, perdu dans ses pensées.

« Mais pas tout de suite..., continue-t-il pour lui-même. Dans une semaine, quand les cadavres boursouflés remonteront à la surface. Ah les clandestins sans papier ! Du macchabé tout frais que personne ne vient réclamer. On ne peut pas y résister... Ce qui fait la différence, à la pêche ou à la chasse, c'est la qualité de l'appât. »





ANGE DE DOMINIQUE

Bureaucrate nostalgique qui tente par tous les moyens de remettre sur pied les bases de la hiérarchie angélique.

Ce n'est pas parce que je suis paranoïaque que je ne suis pas entouré d'ennemis.

Ce n'est pas parmi les Démons ou même parmi les humains que l'Ange de Dominique cherche des proies. Pour lui, ce sont les rangs de son propre camp qui abritent les créatures les plus abjectes : renégats, Démons infiltrés et blasphémateurs en tous genres. Lâché par sa hiérarchie, il a décidé de faire le ménage lui-même et son opiniâtreté a de nombreuses fois porté ses fruits.

Domaine de prédilection : Jugement divin.

ANGE DE JANUS

Jouisseur qui estime que l'on peut parfaitement combattre les forces du Mal sans faire vœu de pauvreté ou de chasteté.

Il vaut mieux être riche et bien portant que pauvre et malade.

L'Ange de Janus a cédé aux plaisirs matériels offerts par la Terre. Il s'est tout doucement laissé bercer par les sirènes de l'argent facile et des filles qui ne le sont pas moins. Utilisant ses pouvoirs pour gagner toujours plus, il file un bien mauvais coton. Mais ses connaissances, ses biens matériels et sa haine des Démons en font un allié de choix pour la lutte contre le mal qui reprend de plus belle.

Domaine de prédilection : Infiltration.

ANGE DE JORDI

Militant violent de la cause animale qui considère l'humain comme un animal comme les autres.

La meilleure arme du fasciste c'est la tolérance du pacifiste.

Des squats de Paris aux manifestations anti-G8 de Lagos en passant par les défilés des drapeaux noirs à Berlin, l'Ange de Jordi est de tous les combats. Il lutte contre les inégalités, le capitalisme, l'ordre

fasciste et les multinationales. Il vit cependant très mal la violence qu'il utilise ou qu'il subit selon les jours tant il est proche de la nature et de toutes les formes de vie qu'elle accueille. Il arrive même que son jugement soit troublé par une injustice trop insupportable, ce qui le mène vers le terrorisme et l'extrémisme.

Domaine de prédilection : Instinct animal.

ANGE DE JOSEPH

Érudit dont la lutte contre les forces du Mal passe par l'exorcisme de tous les esprits malins.

Tu peux répéter ? Comment ça ma mère pousse des cubes en bois en Enfer ?

L'Ange de Joseph pense que la destruction physique d'un corps humain possédé par un Démon n'est pas la meilleure façon de s'en débarrasser. L'exorcisme et le combat psychique sont des pratiques plus complexes, plus longues et plus dangereuses mais elles permettent de sauver la vie de nombreux humains. Bien entendu, ces humains doivent être de bons chrétiens, sinon ils ne méritent pas que tant d'efforts soient déployés pour les aider.

Domaine de prédilection : Exorcisme.

ANGE DE LAURENT

Guerrier intégriste qui voit en son courroux l'incarnation terrestre de la parole divine.

Je ne suis pas venu apporter la paix, je suis venu apporter l'épée.

À l'instar de l'Ange de Michel, l'Ange de Laurent est un chasseur de Démons. Préférant utiliser sa foi plutôt que sa force brute, c'est un combattant intégriste et intolérant qui ne transige jamais avec les forces du Mal. Détesté par la plupart des Anges progressistes, l'Ange de Laurent reste un rocher au milieu du maelstrom de violence qui déferle dans les rangs des forces du Bien depuis des mois.

Domaine de prédilection : Légion sacrée.





Combattant converti et solitaire qui vole sa vie à éradiquer les forces du Mal sans idéologie religieuse très prononcée.

Je ne veux pas mourir pour Dieu, je veux juste que ceux d'en face meurent pour Satan.

Dans le grand n'importe quoi cosmique qu'est devenu la hiérarchie angélique, l'Ange de Michel

LES GRAINES DE L'ESPOIR, 2^e PARTIE – « ON DÉBOULONNE BIEN LES ANGES »

Concentre-toi, Bernard. Focus.

Surtout ne pas céder à la panique, à l'afflux de souvenirs, bons et mauvais, suivre le cours des événements. Certes, les villageois dépouillent les compartiments de la cargaison de l'hélicoptère et répartissent entre eux le fruit de leur pillage. Ce n'est pas important. O.K., ils encerclent l'appareil et forcent l'équipage à détacher les caisses, à les vider, ce qui représente une simple nuisance. Pour couronner le tout, on a laissé, à Igo et à moi, la garde d'un môme de onze ans à peine, armé d'un pistolet-mitrailleur et du Tsar-Pétard, le Joint Ultime, celui que je réservais au chef du patelin. Le gamin a les yeux d'un bleu incroyable, bleu azur, aussi vides qu'une page Google plantée. Et il fume la Douille Céleste sans gémir ni tousser.

Focus, Grandpain, analyse la situation. Fais abstraction d'Igo, qui sue comme un otage de Daech à l'abattoir. Son regard roule dans ses orbites enfoncées, il déglutit mais ne produit plus de salive.

— Ils vont nous égorer, ressasse-t-il. À la machette, ou nous découper d'abord.

Sa rengaine me porte sur les nerfs. Igo, c'est le guide que Vahishtael m'a trouvé, à peine mieux qu'une mule, à ceci près que le petit homme ne porte pas son poids en bagages et paquets, et a déjà abusé de la cargaison — il est raide défoncé.

— Tais-toi, nom de Dieu ! rugis-je. Tu les vois où, tes machettes ?

C'est vrai, à la fin, il les a confondus avec des Hutus et des Tutsis, les Kurkhemistanais ?

est un élément incontrôlable mais utile. Il tue des Démons ou meurt en essayant. Il peut s'allier avec d'autres Anges mais cette collaboration n'est souvent que temporaire car la paranoïa qui le ronge et les bains de sang auxquels il est confronté quotidiennement en font un être asocial. Certains Anges parmi les plus tolérants pensent même qu'il perd petit à petit son humanité et qu'il n'est pas vraiment meilleur que certains Démons. Qui va se dévouer pour le ramener dans le droit chemin ?

Domaine de prédilection : Prouesse martiale.

Concentre-toi, Grandpain, ne les lâche pas une seconde. Les vieux et les vieilles s'agglutinent autour de l'hélicoptère, un sublime Mi-24D russe, un appareil d'attaque huit places, avec cinq pales actionnées par deux turbomoteurs Klimov TV3-117. Ses deux cent soixante kilomètres à l'heure de vitesse de croisière et ses onze tonnes et demie de charge maximale en font un candidat rêvé pour toute opération humanitaire.

Focus !

Aucun des autochtones qui se sert dans le stock d'herbe et de cigarettes ne sait qu'on a dû se séparer de son canon Gatling à quatre fûts et de ses missiles 9M17P. Sans quoi on n'aurait pas quitté Marseille. Concentre-toi, Azraël ! Aucun sauf elle.

Fusil sur l'épaule, vêtue d'un manteau ample, gris et troué, elle observe ses villageois. De Paris à Istanbul, d'Ankara à Nice, elle est de toutes les combines foireuses, de tous les plans qui tournent mal. Ariel. Une trentenaire rousse, dont la queue de cheval, au sommet de la tête, vole au vent. Je la pensais crevée depuis des mois.

On la surnommait dans son dos Ariel Charogne, « Décolonise et déporte en masse — Démons de préférence ». D'après mes renseignements, elle a monté certaines sections de la Cellule, un réseau destiné à aider des Anges nouvellement éveillés et à casser de l'infernal. Elle a baptisé ces entités clandestines de noms saugrenus. Genre « Cellule-Hortefeu, section auvergnate ». Ou « Cellule-Debré, spécialisation en explosifs à but d'exploser ». La meilleure restant la « Cellule-Valls, pour expulsions massives ». Chez les suppôts du

Malin, Ariel est surnommée Barbie. En souvenir de Klaus, pas de Ken. Je vous laisse imaginer les raisons derrière ce pseudo.

Elle se tourne vers moi et vient à notre rencontre.

— Ils vont nous découper à la machette, à la machette !

Ariel s'adresse à moi en langue divine, qu'elle a fluide et puissante. Un torrent d'émotions me submerge.

Focus !

— Azraël, c'est une surprise. Que viens-tu trafiguer ?

Son sourire me terrasse. Elle est plus belle que dans mes souvenirs.

— Je... C'est...

— Des machettes !

Je colle une baffe magistrale à Igo, qui s'effondre. Le môme finit le Tsar-Pétard et écrase le mégot sous son talon nu. Il force le guide à se relever du bout de son canon. Ariel m'entraîne dans son village. Nous perdons de vue l'hélicoptère, rapidement des bruits de taule résonnent dans la plaine poussiéreuse.

— Je monte un business, réponds-je. À but lucratif. Pour répandre la paix.

Son sourire s'élargit, Igo nous suit tant bien que mal, un œil sur notre geôlier qui, perché, marche un peu de travers.

— La paix, lucrative ? rit-elle.

— Oui, et pour ça j'aurais besoin de toutes vos armes. Enfin... Presque toutes.

Elle s'arrête, quelque part entre une bicoque éventrée et un mur seul, criblé d'impacts de balle. Je ne lui laisse pas le temps de répliquer — rien qu'au son de sa voix, je sens ma volonté chanceler, s'effriter, se rompre et lui céder.

— En échange de quoi, vous remplacez vos plants d'opium contre de la White Widow, de la Jack Herrer et des pieds expérimentaux ! Je subventionne les semis, la récolte, tout ! Une fois la culture en fût, je charge, direction Marseille. Ici, plus d'armes, plus de conflits. Là-bas, je prends le contrôle des gangs, j'impose ma loi. Et je monte

une annexe de la Cellule. Du bon argent, de la bonne herbe, un arsenal — les Démons n'ont qu'à bien se tenir.

Tout ça sans prendre ma respiration.

— Et que dois-je faire du Démon que j'ai traqué jusqu'ici ?

— Ah. Un cornu, au Kurkhemistan ? Arrête, tu déconnes !

— Parce que tu penses que je suis venue admirer les peintures rupestres, peut-être ? ricane Ariel.

— Il y en a ?

— Plus depuis les talibans, courant 90.

— Mince. Et ce Démon ?

— J'ignore où il se planque, ni à quoi il ressemble, d'ailleurs. Et sans armes, comment fera cette tribu pour se défendre contre les autres de la région ?

— Je les inviterai à faire de même. Ce sont des mortels, les agneaux de Dieu tu vois, ils ne pourront résister à mon offre.

— Et la base américaine ?

Je grince des dents.

— Tu compliques toujours tout, dis-je.

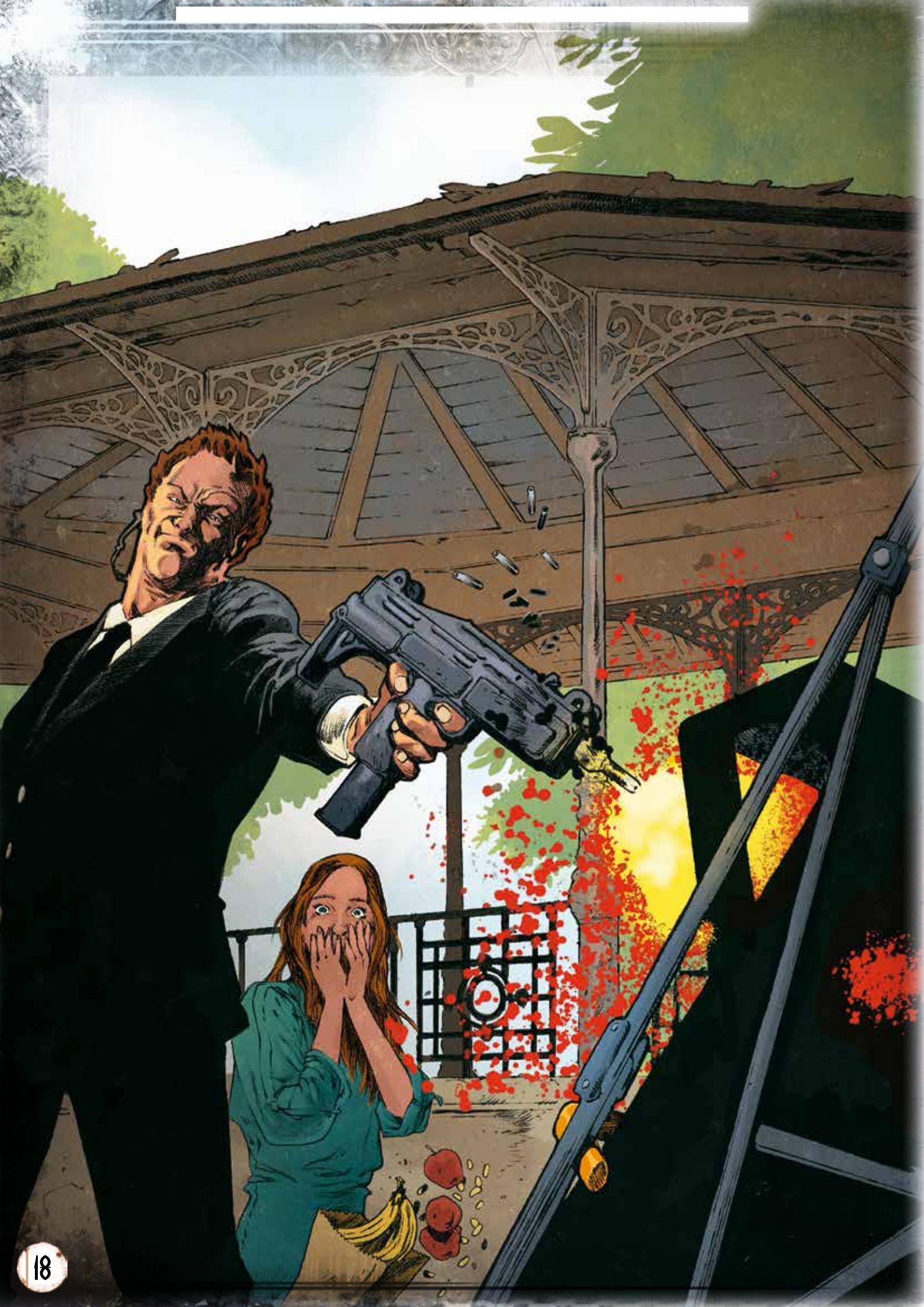
Le vacarme métallique s'accentue, nous reprendons la marche.

— Laisse-moi faire et je t'aiderais pour ton infernal. En prime, je te laisse mon guide : il parle six langues !

Nous retournons à la « place » principale. Igo ravale un hurlement, je serre les poings. Ce qu'aucune équipe d'ingénieurs moscovites ne serait parvenue à accomplir, une trentaine de pauvres l'ont fait en moins d'un quart d'heure. Parce que mon hélicoptère, je peux faire une croix dessus. Ils l'ont dépecé. Les plaques de blindage serviront de tables. Les capteurs et équipements électroniques, de grigris. Les pales ? Igo pâlit.

Elles feront d'excellentes machettes.





LA CRÉATION D'UN DÉMON

Créer le personnage que vous allez incarner est important. Il est bon de lui consacrer du temps. On peut aussi le faire rapidement. Voir très rapidement.

LA MÉTHODE NORMALE

Le joueur doit choisir :

Le type de Démon qu'il va incarner.

1) Son nom.

2) L'humain qu'il habite et son métier
(ou son occupation s'il ne travaille pas).

3) Sa caractéristique haute (elle a pour valeur 4).

4) Sa caractéristique basse (elle a pour valeur 2).

Les 3 autres caractéristiques ont une valeur de 3.

Il note le domaine de prédilection qui correspond au Démon qu'il incarne et le pouvoir de niveau 1 qui correspond.

Il note le pouvoir que lui accorde sa caractéristique haute (de valeur 4).

5) Deux avantages parmi ceux proposés.

6) Un défaut aléatoire.

Il calcule ses points de vie (Force x 2) et ses points de pouvoir (Volonté +1).

LA MÉTHODE RAPIDE

C'est très simple. Il vous suffit de répondre aux trois questions qui suivent puis de photocopier ou de recopier le personnage qui vous est proposé.

- *Préfère-t-il détruire ou pervertir ?*
- *Est-il bourrin ou mesquin ?*
- *Est-il asocial ou volubile ?*



Destructeur, bourrin, asocial :

Démon de Baal page 113.

Destructeur, bourrin, volubile :

Démon de Bifrons page 117.

Destructeur, mesquin, asocial :

Démon de Crocell page 119.

Destructeur, mesquin, volubile :

Démon de Belial page 115.

Pervers, bourrin, asocial :

Démon de Malthus page 123.

Pervers, bourrin, volubile :

Démon de Vapula page 125.

Pervers, mesquin, asocial :

Démon d'Andrealphus page 111.

Pervers, mesquin, volubile :

Démon de Malphas page 121.

DÉMON D'ANDREALPHUS

Pervers narcissique qui utilise les humains comme autant d'objets animés juste bons à souffrir et à lui donner du plaisir.

*J'ai rêvé d'un bonobo qui tenait un cactus.
Et j'avais mal au cul quand je me suis réveillé.*

Votre passage sur Terre est une occasion de passer du bon temps tout en pervertissant ces millions de tonnes de chair qui ne demandent qu'à être pénétrées, remplies et vidées. Vous aurez transmis votre semence dans des centaines d'êtres vivants avant qu'un Ange ne vienne vous faire jouir une dernière fois, par le fer ou le feu. La douleur est si proche du plaisir que ce dernier orgasme sera sans aucun doute le plus puissant que vous aurez jamais ressenti. Mais avant cela, vous continuerez à procurer du plaisir à tous ceux qui croiseront votre route, qu'ils soient volontaires ou pas.

Domaine de prédilection : Perversions obscènes.

LA FÊTE DU SLIP

Fond de teint. Poudre. Touche de blush.

Rituel.

Freddie applique méthodiquement les couches de maquillage qui la feront paraître ordinaire. L'opération nécessite une coordination hors du commun, en raison du léger lag qui persiste entre elle et son miroir : tant qu'elle ne se sera pas volontairement enlaidie, la surface moirée tentera de retenir son image, s'y accrochant obstinément. Certains pouvoirs ressemblent à des malédictions.

Non. Tous les pouvoirs sont des malédictions au bout du compte. Quand on ne sait pas s'en servir.

D'autant que ceux de Freddie sont du genre qui vous font immédiatement repérer par les gars d'en face. Et depuis que les règles ont changé, on ne la joue plus vraiment décontracté. La tenue de camouflage cosmétique est donc de rigueur.

Pas question de se louper, de dévoiler son jeu un peu trop tôt. Quand le maquillage de Freddie Sirocco tombera, révélant son époustouflante et parfaite beauté, c'est dans son public qu'il y aura des « précoce ».

Dès que sa peau se trouvera à l'air libre, dégagant des phéromones irrésistibles, ce sera la réaction en chaîne. Il y aura des frémissements dans l'air, la température augmentera sensiblement. Y compris dans certains calbut' et autres petites culottes. Ça virera carrément tropical humide sous pas mal d'équateurs.

Ouais, ce genre de précoce-là.

Encore un peu de fard un peu trop lourd, pour casser la courbe élégante des paupières délicates : il faut des doigts de fée pour l'appliquer avec tant de maladresse simulée. Les deux traits asymétriques de rouge qui lui barbouillent les lèvres sont soigneusement étudiés eux aussi. Un peu trop « dirty » et ils laisseront transparaître sa nature volcanique. Or, il faut que ce feu-là reste couvert, il faut laisser monter les degrés à l'intérieur, jusqu'à ce que...

Il fut un temps où les Démons d'Andrealphus avaient les coudées franches, mais les temps changent. La discréction est désormais de mise. Ce qui convient parfaitement à Freddie. Elle officie dans le secret huppé des alcôves où se vautrent en toute intimité les huiles des nations. Là où elle passe naissent des orgies flamboyantes,

inoubliables. Mais il lui faut veiller à ne pas laisser derrière elle le genre de piste incandescente que des « chasseurs » pourraient suivre. Depuis le Grand Changement, les extrémistes d'en face se sont encore radicalisés... et en parlant de radical : ceux qui disparaissent, dans un camp comme dans l'autre, ne reviennent pas. Mieux vaut éviter de s'annoncer.

Quand Freddie fait son apparition dans un bordel ou une boîte échangiste, c'est à l'improviste. Elle sème les partouzes comme autant de happenings dans toute l'Europe, et parfois au-delà. Ceux qui ont entendu parler d'elle se transforment en véritables bêtes, impatients d'accomplir ses quatre voluptés (et toutes les autres aussi). Pour beaucoup, il s'agira de leur dernière soirée : certains n'y laissent que la vie, mais la plupart y perdent le goût à tout. Après avoir connu Freddie, plus rien ne les satisfera jamais. Ils essaieront tout, s'évertuant chaque jour à franchir une nouvelle limite, s'enfonçant pas à pas dans l'abîme d'où personne n'émerge. Ces coquilles vides et avides sont des bombes à retardement, et finiront par répandre autour d'elles souffrance et misère.

Freddie ne se souviendra même pas d'eux.

Ne comptent à ses yeux que les moments d'extase où le mari irréprochable cède aux sirènes du stupre, où les plus pervers se发现 de nouvelles perversions, où les timides se transforment en fauves.

Et pourtant, à côté de ce qu'elle s'apprête à faire, tout ceci lui semble anodin. Ce soir, elle donnera tout ce qu'elle a. Elle a trouvé le public idéal, la matière parfaite pour une orgie pharaonique, démente. Des sujets prêts à se vautrer dans les plus immondes turpitudes, de ceux qui ne se contenteront pas d'aller plus loin, mais qui continueront jusqu'aux limites des limites. Un condensé de frustrations, de libido, du concentré de fornication bien serré dans des sacs de chair rose prêts à exploser.

Freddie se sent comme une étincelle devant un tonneau de poudre. Un tonneau de poudre qui ne demanderait qu'à se faire péter le couvercle, et plutôt deux fois qu'une.

Ils vont adorer ça.

Quand Freddie donnera le départ en leur faisant un petit show topless, ce sera le délire. Une vraie réaction en chaîne, avec les petits effets annexes

tellement rigolos, comme les coming out spontanés dans le feu de l'action, un grand classique. La porte de la salle de bains s'ouvre brusquement.

— Faut te magner, Freddie ! Faudrait pas qu'on loupe le début ! la presse Tabitha, sa coloc', en agitant un accessoire indispensable et en ajoutant : et où je le mets, ça ?

Freddie, se jugeant suffisamment fardée, se retourne et considère la jeune femme à l'air

guindé, dans sa petite tenue sage et étriquée. Son regard s'arrête sur la pancarte « Un papa, une maman, on ne ment pas aux enfants ! ».

— T'inquiète pas, répond-elle à Tabitha, on trouvera bien un endroit où la planter tout à l'heure... Et avec un charmant sourire, elle ajoute d'un ton guilleret et faussement pudique : ma chérie, en route pour la Manif pour tous !



DÉMON DE BAAL

Monstre violent qui considère la Terre comme un immense champ de bataille.

Le seul gars capable de rater sa cible avec un gun comme ça, c'est celui qui a les moyens de se le payer.

Depuis la disparition de toute hiérarchie démoniaque, vous n'avez aucun but dans la vie à part la destruction de toute forme de vie divine. Vous errez au hasard des rencontres et des combats sans vous attacher à qui que ce soit. Votre chemin n'est qu'une suite de massacres. Les Anges tombent, les humains aussi. Le Mal triomphe, pour le moment... Vous avez de plus en plus de mal à cacher les résultats de vos exactions. Ce n'est plus qu'une question de temps avant qu'ils ne finissent par vous coincer. Et ce jour-là, vous partirez en priant Satan pour qu'il vous accueille. L'odeur du sang sera mêlée à celui de la poudre. Le soufre, vraiment, c'est dépassé.

Domaine de prédilection : Transformation sanglante.

DÉMON DE BELIAL

Tueur froid pour qui la violence est un art et qui ne laisse jamais rien au hasard.

Je possède autant d'humanité qu'une lame de couteau sur une gorge peut mesurer.

Votre seul but est de faire triompher Satan. Faire que tous les humains vénèrent votre seigneur et maître. Vous détestez les Anges autant que les Démons anarchistes qui ne vivent que pour la destruction de tout ce que les humains ont créé. Pour régner, il faut bien disposer de sujets et même s'il vous arrive de passer vos nerfs sur la population humaine, vous essayez de garder vos accès de colère sous contrôle. Demain, l'étendard

des forces du Mal flottera sur tous les édifices humains et vous pourrez enfin accueillir son fils afin qu'il règne sur une Terre enfin livrée aux légions infernales.

Domaine de prédilection : Feu ardent.

DÉMON DE BIRFONS

Maître des armées immortelles de Satan qui voit les corps humains comme autant de troupes à tuer, à réanimer et à martyriser.

*Comment tu m'as appelé ? Edward ?
C'est bon, va te faire en Cullen...*

Pourquoi faire le boulot vous-même alors que des hordes de corps humains feront très bien l'affaire. Quitte à risquer de se faire tuer, autant utiliser ceux qui sont déjà morts. Dans la guerre qui vous oppose aux forces du Bien, vous êtes le responsable des morts-vivants, celui qui les ranime, les planque et les fait intervenir. Toujours discrètement bien entendu. Faut dire que cinquante zombies qui prennent d'assaut une église ou un commissariat de police, c'est bien votre concept de la discrétion.

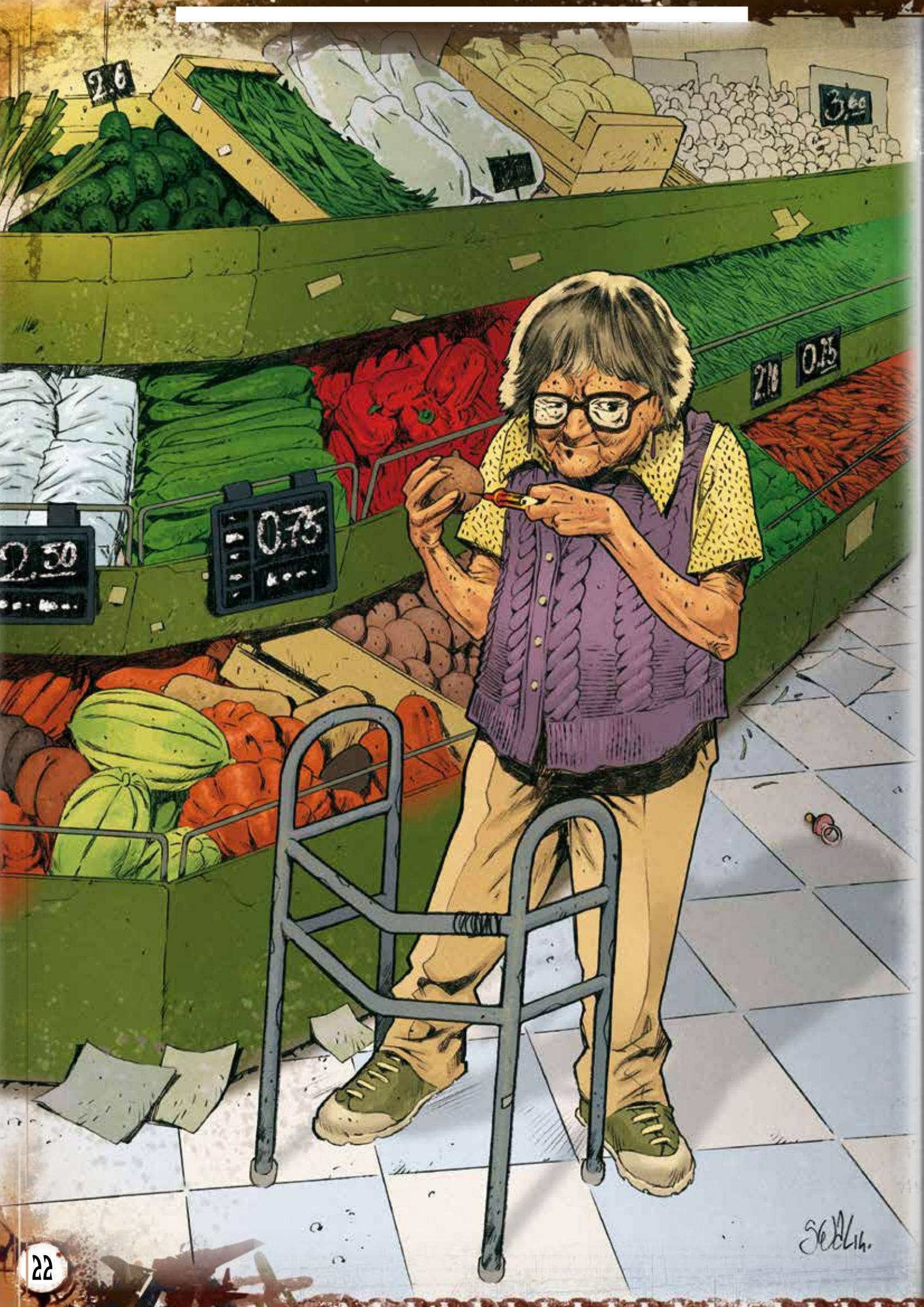
Domaine de prédilection : Nécromancie.

DÉMON DE CROCELL

Anarchiste cruel dont le seul but est la destruction et le plaisir immédiat.

Si Dieu n'avait pas voulu que l'on tue les humains, il les aurait faits plus solides.

Vous êtes une sorte d'ado attardé, fan d'ultra-violence et des plaisirs interdits. Vous voyez la déliquescence



de la hiérarchie comme une opportunité. Une licence pour faire n'importe quoi. Pour flinguer les cons de chez Belial, pour fritter de l'Ange ou tout simplement pour passer du bon temps à semer la destruction sur Terre. Forcément, si vous êtes encore vivant c'est que vous faites tout cela avec un minimum de discrétion. Ou sans laisser de témoins. Vous savez bien que cela ne va pas vous mener très loin et vous profitez de chaque minute que vous passez sur Terre avec délectation.

Domaine de prédilection : Froid mordant.

DÉMON DE MALPHAS

Créature nihiliste et mégalomane qui estime que seul Satan peut comprendre ses plans et ses machinations.

Trente deniers ? J'ai pas la monnaie, garde tout.

Les Anges sont des abrutis et les Démones des crétins. Vous seul êtes capable de tirer votre épingle du jeu. Vous laissez tous les autres se rechercher, se battre et s'éliminer. Quant aux humains, ils sont sourds aux avertissements de leurs guides spirituels et de la nature — cette grosse pute qui les a enfantés — qui leur hurlent des conseils qu'ils ne suivront jamais. Vos murmures et vos suppliques sont tellement plus agréables à entendre et à suivre. Lorsqu'il ne restera plus que vous et des milliers d'êtres décérébrés vous pourrez quitter ce monde qui ne vous mérite finalement pas tant que cela.

Domaine de prédilection : Conspiration démoniaque.

DÉMON DE MALTHUS

Scientifique sadique dont les passions sont la torture, les manipulations génétiques et le meurtre de masse.

Jaunes, les Japonais étaient déjà drôlement marrants. Mais fluorescents, ils sont impayables.

La Terre est devenue tellement polluée et ravagée que les simples maladies n'ont plus grand intérêt. Maintenant, il faut voir grand pour se faire remarquer. Malbouffe, radiations, cancer, c'est au niveau planétaire que ça se joue. Pourquoi faire pisser le sang par tous les orifices à quelques milliers d'Africains quand on peut rendre obèse tout l'hémisphère nord à coup de hamburgers ? Et les forces du Bien peuvent toujours se brosser pour vous repérer. Les plus belles

conneries ont même été déclenchées par les humains eux-mêmes. L'humanité roule vers un mur dans une Ferrari. Et vous avez saboté les freins.

Domaine de prédilection : Dégénérescence.

DÉMON DE VAPULA

Bricoleur de génie qui a bien compris que la civilisation humaine est totalement dépendante de la technologie et qui compte bien en profiter.

Pour crucifier Jésus, tapez 1. Pour le noyer, tapez 2.

Vous avez pris conscience que pour devenir célèbres les humains sont capables des choses les plus perveres et les plus dépravées. Même pas besoin d'utiliser des pouvoirs magiques, la seule vue de leur face sur du papier glacé ou dans une télé leur suffit pour commettre tous les excès. Vous êtes le berger d'un troupeau d'idiots incultes et dociles. Ils boivent vos paroles et se prosternent devant votre toute-puissance. Un millier de larbins à vos pieds. Lorsque le moment sera venu, ils cracheront sur le Christ et les institutions. Mais pour le moment, vous devez continuer à leur distiller le poison multimédia dont ils sont friands.

Domaine de prédilection : Technologie impie.



LES GRAINES DE L'ESPOIR, 3^E PARTIE

NightSight, ça vous parle ? Je parie que non. Aux crétins qui me cernent non plus, rassurez-vous.

Ils me sourient, me congratulent, m'aiment, se succèdent pour que je les prenne en photo, avec mon iSmartBerry dernière génération. Une poignée de main, un cadeau, un selfie et le tour est joué : buddies pour la vie ! Ils repartent avec le paquet de cigarettes que je leur ai offert, frappé de la Croix-Noire de l'humanitaire teutonique. L'un d'eux me serre dans les bras. Son uniforme empeste le sable et la sueur. Son frère d'armes m'offre un sourire resplendissant de vide : il lui manque toutes les dents de devant.

L'aumônier de la troupe rit et applaudit. Il est bourré au liquide de refroidissement, je l'ai surpris en arrivant.

Ces soldats sont à l'image de leur base : un aéroport désuet perdu au milieu de rien, rafistolé avec les moyens du bord. À savoir des bâches et des échafaudages rouillés. Le Kurkhemistan dans toute sa splendeur ! Le tarmac fracturé, où poussent des herbes folles et cassantes, sert de hangar à ciel ouvert. Des caisses hermétiques y font figure de bancs et de sièges. La bannière étoilée éponge la sueur de quelques culturistes sur le retour, des bêtes à stéroïdes.

Bordel, on se croirait dans une colonie pénitentiaire de série B.

Igo surveille les opérations d'un œil boursouflé, depuis le pick-up que nous ont prêté les tribaux. La stéréo crache du Faith No More. Lui aussi ignore ce que dissimule ce nom : NightSight. Le type louche qui me suit à la trace depuis notre entrée doit en être – mais tandis que je lui tends un paquet de cigarettes, je l'ignore encore. De ce que j'en sais, l'unité NightSight a été victime d'un raid d'Ariel, fameux dans tout le bassin méditerranéen.

– Tu suces des cailloux, frenchie ? Il est petit, malingre, les deux parties du visage sont figées dans des directions contraires. Il fait la grimace, ses canines sont plantées de travers. Son haleine est une réclame pour le Roundup de Monsanto. Son français suinte un accent texan à couper au couteau. Je ris, remarque un peu tard qu'autour de nous l'ambiance s'est nettement refroidie. Le lieutenant Riggs, c'est brodé sur son uniforme, jette un œil torve au paquet que je lui tends.

– Tu suces des cailloux, oui ou merde ? Je le prends par les épaules et l'entraîne à l'écart de la troupe terrifiée, en direction de la tour de contrôle, réhabilitée en Q.G.

– Eh, lieut'nant, je ne suce pas de cailloux : je suis français, je bouffe des grenouilles ! dis-je pour plaisanter. Lui ne rit pas. Nous pénétrons dans un hall désert, meublé de deux canapés éventrés. Une climatisation souffreteuse diffuse un froid humide. Bernard Grandpain y pose un pied – Azraël y vole. Le gnome m'a littéralement jeté à travers la pièce vide. Je me redresse, sonné.

L'officier difforme grandit, sa mâchoire s'ouvre, démesurée, son aura s'affirme. Son dialecte infernal résonne.

– Tu vas crever ! Simple, direct, sans floriture. Je lui jette mon poing en pleine figure. Normalement, je devrais lui briser le crâne. Il se marre et me plaque contre un mur qui se fend. Ses crocs sont à quelques pouces de ma gorge. Ariel, j'ai trouvé ton Démon.

Et il va boire mon sang.

– For Christ sakes ! Le cornu me libère ; à l'autre bout du hall, un gradé avance à grands pas, confus et inquiet.

– Riggs ! Vous en répondrez devant un tribunal ! Riggs s'efface, me jette un œil noir. Je me promets de lui faire bouffer ses dents. Par les narines.

– Vous n'avez rien ? s'inquiète l'homme. La soixantaine, propre, ses galons accusent à peine un grain de poussière. Sa brosse couleur argent étincelle dans la lumière de l'après-midi. Son menton volontaire me rassure.

– Non, je...

– Pardonnez-lui, je vous prie. Les hommes ici sont... Disons que la solitude et l'inaction font des ravages. Je ne devrais pas vous le révéler, mais la plupart de ces soldats ont été refoulés à l'examen psychiatrique par Blackwater. Ce qui veut tout dire, à mon avis. J'acquiesce et le suis jusque dans son bureau. Je suis secoué. Encore une seconde et j'étais cuit. Un traitement tout ce qu'il y a de plus casher et halal m'attendait. Pour une heure d'inattention. Focus, Bernard, focus.

– Je crois deviner les raisons de votre visite, poursuit le gradé. Il s'assied sur le bord de sa table de travail. Aux murs, des portraits de Bush

père et fils, des diplômes, des photos du Vietnam et de Bagdad en flammes. Nul n'est parfait. Il s'empare d'un paquet de la Croix-Noire et en extirpe un joint — ils en comportent tous un. On comprendra mieux mon succès et l'apathie des soldats en faction.

— *Un souvenir du pays, dis-je pour ma défense.*

— *Pour ma part, je préfère le cigare, rétorque-t-il en exhibant une superbe boîte qui en est rempli. Il m'en offre un, nous partageons ce moment de grande civilisation. Alors, qu'attendez-vous du Kurkhemistan, monsieur Grandpain ? Le gradé est bien renseigné. Normal. Il n'a que ça à foutre, dans le coin.*

— *J'espère mettre fin à la culture du pavot, colonel Osborne. En le remplaçant par du chanvre à but narcotique. La passation a pour objectif de désarmer les tribus et de garantir au tissu économique local un avenir. Moi aussi, j'ai consulté mes fiches. Nous savourons des bouffées de cubain. Il réfléchit.*

— *Hélas, les champs de pavot ont reçu l'aval du Congrès et de la DEA, déclare-t-il. De façon à garantir la production d'éléments pharmaceutiques...*

— *Je vous garantis le cachet habituel : dix pour cent des revenus sur l'exportation. Le colonel Osborne tique.*

— *Et les tribus ?*

— *Elles se réunissent demain soir. Je suis certain qu'elles accepteront. J'ai des arguments. Il tapote*

sur son bureau, hésite, flanche, mais ne peut se permettre de céder ouvertement.

— *Revenez après avoir vu les dirigeants locaux, finit-il par lâcher. Je dois discuter avec le lieutenant Riggs. Je croise ce dernier en sortant. Nous auras se croisent, produisent des étincelles. La prochaine fois, je ne serai pas surpris.*

NightSight : l'art d'être sans être vu, d'agir sans être connu et, mieux, d'échapper aux limiers angéliques de la Cellule. Qu'ai-je raté à la suite de notre entretien ? Je l'ignore. Je suppose que le colonel Osborne a fracassé une chaise sur son subalterne, avant d'éteindre son cigare sur la joue de ce dernier.

Puis il m'a observé, quittant sa base.

— *Combien en avons-nous dans la chambre froide ? Riggs a hésité, avant de répondre dans une langue divine monstrueuse, digne des pires concerts de grindcore :*

— *Un peu moins de cinquante.*

— *Soit. Nous avons l'excuse tant attendue. Libérez-les demain soir, mène-les au village de cette catin d'Ariel et éviscère-les !*

— *Mais... Le Congrès, notre couverture... Osborne a-t-il affiché un sourire carnassier, rempli de petites dents pointues ? Mystère.*

— *Les plants de pavot sont autorisés au Kurkhemistan, par décret des Nations Unies. Pas ceux de cannabis.*





LE SYSTÈME DE JEU

Pour jouer à *INS/MV*, il vous faut des amis, un local, du papier, des crayons et des dés. Si vous avez juste un local et des amis, optez plutôt pour une partouze. Quoi qu'il en soit, vous devez commencer par lire les règles qui suivent pour mener la partie correctement. Avant d'attaquer dans le gras, voyons les bases du système.

LES CARACTÉRISTIQUES

Les personnages de *INS/MV* possèdent tous cinq caractéristiques (la Force, la Volonté, l'Agilité, la Perception et l'Apparence) qui permettent de gérer toutes les actions du jeu. Chaque action entreprise et chaque pouvoir utilisé en cours de jeu sont associés à une caractéristique. Chaque caractéristique possède une valeur comprise entre 1 et 5. Voici leur signification :

Valeur Signification

- | Valeur | Signification |
|--------|---|
| 1 | Valeur basse pour un humain. |
| 2 | Valeur moyenne pour un humain, valeur basse pour un être surnaturel. |
| 3 | Valeur haute pour un humain, valeur normale pour un être surnaturel. |
| 4 | Valeur haute pour un être surnaturel. Un tel niveau vous accorde un pouvoir. |
| 5 | Valeur très haute pour un être surnaturel. Un tel niveau vous accorde un autre pouvoir. |

LES RÉSERVES

Une réserve, c'est un peu comme une caractéristique à la différence près qu'elle varie au cours du jeu. Chaque personnage de *INS/MV* possède deux réserves : les points de pouvoir (PP) et les points de vie (PV).

Le nombre de PP possédés par un être surnaturel est égal à sa Volonté +1 (avec un bonus de 1 pour les Anges parce qu'ils le valent bien).

Le nombre de PV possédés par un être surnaturel est égal au double de sa Force. Les Anges reçoivent un bonus de +2. Pour un être vivant normal, les PV sont égaux à sa Force.



LES DIFFÉRENTS ÉTATS D'UN ÊTRE SURNATUREL

Un être surnaturel dans un corps humain, qu'il soit Ange ou Démon, c'est un peu comme un type dans une voiture. Il peut se trouver à plusieurs endroits. En 2006, lors du Grand Reboot, tous les Anges et Démons se sont retrouvés dans le coffre de la voiture, entre la roue de secours et le gilet jaune fluo (qui ne doit PAS être dans le coffre mais bien dans l'habitacle, mais je digresse). Passer du coffre à l'habitacle est un procédé complexe et, pour tout vous dire, pas encore bien expliqué. On ne peut pas forcer un Ange ou un Démon à passer dans l'habitacle. Mais la bonne nouvelle c'est qu'une fois dans l'habitacle, on ne retourne pas dans le coffre. Au pire on peut se faire virer à coup de pied dans le cul de la voiture par un exorcisme si on est un Démon mais c'est une autre histoire... Les deux principaux états qui vont donc nous intéresser en cours de jeu sont « sur la plage arrière » et « au volant ».

10 SUR LA PLAGE ARRIÈRE

Un Ange ou un Démon dans cet état est un peu le spectateur du film de sa vie (c'est beau, on dirait du Coldplay). C'est le petit chien en plastique qui bouge la tête lorsque la voiture prend un virage un peu sec. Le joueur incarne en fait l'être humain avec ses forces, ses faiblesses, ses connaissances et ses envies. L'être surnaturel contrôle bien évidemment son corps d'accueil mais il garde une forte propension à agir comme un humain, pour le meilleur et pour le pire. Il possède la résistance et les caractéristiques d'un être surnaturel. Ses pouvoirs de domaine ne lui sont pas accessibles (en fait, il y a des exceptions). Il ne peut utiliser que l'Aura d'identification, la Langue divine et les pouvoirs dépendant de ses caractéristiques.

10 AU VOLANT

Dans cet état, un Ange ou un Démon prend le contrôle total de la situation. Dès que l'être surnaturel passe aux commandes, il détruit le fragile équilibre qui l'unit à la psyché humaine de son hôte (relisez attentivement plusieurs fois ce passage puis allez vous inscrire à l'ordre du Temple solaire) et redévient pleinement l'envoyé de Dieu ou de Satan sur Terre.

Les compétences, les souvenirs et le savoir de l'hôte humain sont totalement oubliés (mais pas

les expériences « communes » et les événements récents, évidemment). L'Ange ou le Démon a désormais accès à tous ses pouvoirs.

Passer d'un état à l'autre dépend uniquement du bon vouloir du maître de jeu et est instantané. Mais il existe évidemment des exceptions. Par exemple, un être surnaturel qui perd au moins 1PV passe immédiatement au volant. Dans le même ordre d'idée, un être surnaturel en état critique se retrouve immédiatement sur la plage arrière. En général, toute situation de stress permet au personnage de se mettre au volant. Toute confrontation avec un être surnaturel de l'autre camp est une situation de stress, même si l'ambiance est bon enfant (elle ne le reste jamais très longtemps). Dans le même ordre d'idée, une période de calme d'au moins une heure fait généralement passer le personnage sur la plage arrière. Dans tous les cas, le changement d'état n'est jamais volontaire.

Sur la plage arrière, un être surnaturel peut donc utiliser les éventuels talents et connaissances de son hôte. En termes techniques, grâce à ses caractéristiques surnaturelles, l'humain est de toute façon « augmenté ». Ou pas, d'ailleurs.

Un être surnaturel peut se retrouver dans un corps humain qui ne lui correspond pas. Par exemple, un Démon de Crocell dans une petite vieille retraitée et frileuse.

Sur la plage arrière, il est encore meilleur au tricot qu'avant, maîtrise le Sudoku et regarde TF1 comme personne. Aucune importance donc, mais notez quand même que le Crocell sans sa vieille (quand il passe au volant, si vous avez suivi) est totalement incapable de lire *Notre Temps* sans péter un plomb. Et c'est bien dommage.

Dans certains cas, le métier et les connaissances de l'humain peuvent s'avérer précieux. Un flic, un médecin ou un journaliste ont des facilités, des possessions et des contacts utiles, surtout que leurs talents sont renforcés par les caractéristiques du Démon.

En termes techniques, votre bon sens et celui de vos joueurs devraient suffire largement. Et il suffit de rappeler aux joueurs qu'un sniper du GIGN avec son fusil à lunette habité par un Démon de Baal sera de toute façon plus efficace avec ses griffes et sa mauvaise haleine qu'avec son joujou high-tech.

En termes pratiques, la fiche d'un personnage de *INS/MV* est toujours double face : sur un côté sa fiche « sur la plage arrière », et de l'autre sa fiche « au volant ».



Important : ce n'est jamais le joueur qui décide s'il est au volant ou pas. Il peut le demander au maître de jeu, le supplier, lui offrir des bonbons mais le personnage lui-même ne peut pas le provoquer (en se blessant volontairement par exemple).

PASSE-MOI LE VOLANT !

Il faisait noir. Totalement. Un noir d'encre, un noir de mal de crâne. Un noir d'yeux fermés, collés, rivés. Bref, noir.

Dans ces circonstances, vous avez tendance à écouter attentivement. Pas de bol, il n'y avait aucun bruit. Ah si, un gémissement. Mais ça ne comptait pas, c'était lui.

Question odeur, en revanche, super. Sueur, chien mouillé, haleine fétide (la sienne ?)... Et les sensations ? Génial, merci ! Mal partout, des coups sur les articulations, les côtes qui dégustent à chaque respiration. Les dents qui souffrent, la langue pâteuse, un mal de crâne à s'arracher la tête...

Globalement, tout allait bien. Enfin mieux. Après quelques heures passées à se faire (dans le désordre) tabasser, cracher dessus, jeter la tête la première dans une baignoire remplie d'eau glaciale, tabasser, engueuler en ouzbek, tabasser, la simple absence de douleur est une fin en soi. Vous pouvez essayer chez vous : mettez un coup de boule dans un mur. Quand vous relevez la tête, ça tourne et ça fait mal, mais après, ça va mieux.

Là, ça allait donc mieux mais la situation ne pouvait qu'empirer. Les souvenirs revenaient, affluaient comme un torrent. Des trucs horribles, des missions débiles et dangereuses et même... des images de torture et de massacre. C'était en lui, mais il avait oublié. Pendant si longtemps... combien ? Aucune idée. Mais fallait que ça revienne vite. L'Ouzbek allait revenir et il voulait des réponses.

L'autre était là. Il ne dormait plus. Mentalement, il lui donna un coup de pied. Ça paraît con, mais c'est assez facile... avec de l'entraînement. L'autre ne réagit pas. Il était trop occupé à trier ses propres souvenirs pour essayer de comprendre. Plutôt que de chercher une solution intelligente (ou pas) pour se tirer du merdier.

Typique, ça. Bon, il fallait temporiser en attendant que son locataire se bouge le cul. Mentalement. C'est assez facile... avec de l'entraînement.

Un bruit. La porte. Instinctivement, il se tassa sur sa chaise. Bon, enfin, restons calme. Attaché avec des liens en plastique, des trucs modernes en nylon qui vous scient les poignets et les mollets, essayez un peu de vous tasser. Ridicule. Mais c'est l'instinct, ça. On peut rien contre l'instinct.

L'Ouzbek gueula. Il avait un accent russe mais parlait plutôt bien le français. Avant, c'était un supérieur lointain. Un chef dans l'organisation. Depuis peu, c'était un rival. Maintenant, c'était un tortionnaire curieux. Tout ça en un.

— Alors, Lucien. T'as réfléchi ? Toi pas content, hein ? (Gémissement)

— Ha ha ! Petite nature. Bon, je tape ou tu causes ?

(Pain dans la gueule, puis gémissement)

— Ha ha... Ça pas question, en fait. Désolé, je parle pas bien français, ponctuation m'emmerde.

(Conn...)

— Quoi ? Toi, dire connard ? C'est bien. Tu dis connard, tu parles. Explique ! Explique comment tu as fait !

Il tenta de marmonner un truc spirituel (« J'ouvre la bouche et je forme des sons qui veulent dire connard ») mais sans succès. Rapport à la cagoule puante sur sa tête qui l'étouffait à moitié.

Montrant un génie sans limite, l'Ouzbek retira la cagoule, et lui mit un pain dans la tronche pour la route. Bof. Curieusement, il ne sentit presque rien.

— Lucien, Lucien. Me prends pas pour con. Avant, t'étais dealer de merde. Quelques casses et bagarres aussi, parce que tu aimes bien ça. Et puis, tu as eu accident quand on a pris contrôle ici.

— Ouais, c'est ça. Un accident à base de balle dans la tête.

— Tu me fais rire, Lucien. Mais toi pas mort. Ça bizarre. Et d'un coup, tu prends contrôle de arrondissement, tu couches avec filles, la vie est belle, comme vous dites.

...

— Et il y a huit ans, tu redeviens... normal ? Oui, c'est ça. Un suiveur. Un gars qui obéit. Un peu con, moche, pas trop doué... mais fiable. Comme avant la balle dans tête à toi.

...

— Sauf que depuis quinze jours, Lucien costaud revenu. Celui qui emballé gonzesses, joue les chefs et broie les mains des cons qui sont pas d'accord...

— Et c'est pas bien ça ?

(Pain dans la gueule)

— Non, Lucien. Ça, pas bien. Parce que je comprends pas. Et moi, je suis étudiant de la vie et des hommes. Moi, humaniste. Je veux comprendre toi. Alors tu vas me dire pourquoi ! Pourquoi tu es des fois Lucien la merde et des fois Lucien le tsar ?

— Va te faire foutre, ducon.

— Quoi ?

— Va te...

(Détonation, puis terrible douleur à la main, perforée par une balle de petit calibre à bout

portant. Mais soudain, derrière, un être s'éveille. Comme un volcan. Pareil.)

Lucien se redressa sur sa chaise. Incroyablement, il souriait. Le sang coulait de sa paume à petits filets. L'Ouzbek recula.

— Tu as un téléphone, déclara Lucien d'une voix douce et articulée avec soin. Sors-le et tu comprendras.

La sueur coula sur le front de l'Ouzbek. Il regarda d'un air ébahi sa propre main saisir son iPhone 6 tout neuf dans sa poche et l'amener lentement, dans un long tremblement, à son oreille. L'engin blanc vibrait avec une force croissante. Le sourire de Lucien s'élargit.

— Tu sais compter ? Compte avec moi. 6, 5, 4...

— Njet ! Njet ! Madj !

— Mais si, hélas. 2, 1, zé...

Une explosion effroyable retentit, l'iPhone se transformant en éclats de shrapnel et de fragments mortels, réduisant l'Ouzbek à l'état de pulpe sanguinolente et amputé à hauteur d'épaule.

Super, mon pote. Et comment on se détache maintenant ? pensa la conscience de Lucien au fond du coffre.

FD



LE DÉ 666

Le succès de toutes les actions de jeu que le maître de jeu décide de simuler plus précisément est déterminé à l'aide du jet d'un dé 666. Pour ce faire, le maître de jeu ou le joueur concerné lance 3 dés à 6 faces (on appelle cela un test). On prend en compte chaque dé séparément et on le compare à la caractéristique associée à l'action entreprise. Chaque dé dont le résultat est inférieur ou égal à la valeur de la caractéristique indique un succès. La réussite de l'action dépend de sa difficulté :

<i>Difficulté de l'action</i>	<i>Nombre de succès nécessaires</i>
<i>Facile</i>	<i>1 succès</i>
<i>Moyenne</i>	<i>2 succès</i>
<i>Difficile</i>	<i>3 succès</i>

Si le jet de dés indique 666, Satan intervient. Si le jet de dés indiqué 111, Dieu intervient. Quand je dis, « machin » intervient, c'est une façon de parler puisque, effectivement, aucun de ces deux individus ne répond plus aux appels... Mais il s'avère qu'en cas de résultat de ce type, il se passe tout de même quelque chose. Et ça suffit aux plus pessimistes pour garder la foi.

Dans un premier temps, l'action est automatiquement ratée ou réussie selon le résultat obtenu.

Dans un second temps, il se passe quelque chose de visible, d'extraordinaire mais d'anecdote. Dans le cas d'un 666, le temps peut se courrir, les femmes se mettre à hurler à la mort et les chiens à accoucher (à moins que ce ne soit le contraire). Déjà ça doit faire bizarre.

Pour finir, le maître de jeu doit trouver un élément technique à modifier en faveur du camp qui reçoit l'aide. Cela peut passer par la mort d'un Démon ou d'un Ange (pas un joueur), du massacre de nombreux humains ou de la destruction d'un bâtiment. Bref, ça doit être un peu la fête.

Du côté du III, on doit pouvoir compter sur un rayon de soleil alors qu'il pleut, voire sur un vol de colombes. Et pour les effets, c'est plutôt du genre champ de protection qui évite qu'un Ange ou qu'un humain soit tué.

Notez que les tests difficiles le sont vraiment. Pour être trivial, autant dire qu'à part avec un coup de bol, un personnage qui aura une caractéristique plutôt basse n'aura pratiquement aucune chance de réussir. Heureusement, nous jouons à un jeu de rôles et pas à un jeu de plateau. Il suffira donc

au personnage en question de trouver des astuces, des alliés ou des idées pour faire passer le test de difficile à moyen. Les bourrins, eux, pourront juste utiliser leur caractéristique à 4.





LES GRAINES DE L'ESPOIR, 4^E PARTIE – « 28 HEURES PLUS TARD EN ENFER »

Pour faire court, je suis tombé au fond du trou. Une série Z à gros budget, un blockbuster assommant de poncifs, de raccourcis moisis et de mièvrerie. Voilà pour moi, Azraël. C'est Bernard Grandpain qui a connu le pire. C'est lui qui a vécu la descente aux enfers.

J'en suis à ce stade de ma réflexion quand une troupe de six cadavres ambulants entre dans la hutte tribale. Igo hurle, brandit sa machette et l'agit devant lui. Je tire un coup sec sur la corde qui nous relie par la taille. Son cri avorte en un gargouillis misérable. Dehors, les incendies éclairent le visage des créatures qui s'approchent. Des morts. Des morts qui marchent avant l'heure du Jugement dernier.

Banal, pour un feuilleton. Moins drôle, quand aucun réalisateur ne beugle pour refaire l'entrée des cadavres.

Parmi eux, des chefs tribaux, ceux qui sont descendus il y a deux heures du second hélicoptère de la Croix-Noire, un solide appareil de fret. Vingt ans au compteur, deux décennies de rafistolages et de sévices, mais toujours vaillant. J'ai accueilli chaque participant par son nom, son rang, j'ai jeté dans la négociation tous mes effets de manche. Même Ariel en était muette. Ils ont accepté de remettre leurs armes, celles de leurs clans. Et de planter mon chanvre. Nous avons partagé une chicha. Puis les zombies ont pointé le bout de leur museau.

Ils jouaient avec des haches, des pistolets semi-automatiques, des barres à mine. Du mort-vivant de combat, dont des soldats américains. En résumé, j'ai pas mal nagé dans les tripes de Kurkhemistanais. Le feu est venu après, tandis que les premières victimes se relevaient pour se joindre aux festivités, profiter de ce joyeux barbecue.

– Accroche-toi !

Igo s'urine à nouveau dessus. Je charge, épaulé en avant, bouscule un barbu au visage tuméfié, le propulse sur le macchabée suivant, me glisse entre deux autres et, d'un bond, jaillis hors de la hutte. Le guide est traîné à ma suite. Sa machette racle contre le sol, il ne la lâche pas.

Tant mieux pour lui.

L'air chaud, chargé de scories, me frappe la tronche. Riggs est sur la place, dément,

la bouche ouverte sur un gouffre sans fond. Il me voit, s'avance, coupe notre retraite. Nous échangeons un regard, sa tête explose, ensuite le claquement du coup de feu résonne. Avant que les morts ne nous tombent dessus, je crache sur son corps.

Les derniers villageois sont encerclés. Je profite du massacre pour passer inaperçu, à l'autre bout du bled. Ariel s'y trouve, juchée sur un toit. Elle avise ma tenue, déchirée, couverte de sang et de merde, se positionne calmement, recharge et ajuste sa mire. Son tir fait-il mouche ? Sûrement, mais je n'en vois rien.

– Et maintenant ? demandé-je en langue divine.

Ma consommation de tabac n'a pas entamé ma diction.

– Il nous reste une opportunité, une seule. La corde est longue ?

Évidemment, Igo ne nous comprend pas.

– J'en ai noué plusieurs. Quarante, peut-être cinquante mètres si les draps tiennent.

– Allons-y.

Nous nous glissons en bordure du village. Les cris nous parviennent, étouffés en gargouillis d'agonie. L'hélicoptère est cerné d'une vingtaine d'abominations stoïques. Les pires chiens de garde qui soient.

Je me tourne vers Igo.

– Mon pote, tu vois cet hélico ?

Il acquiesce.

– Si tu veux nous être utile, tu vas courir vers lui puis à l'opposé.

Le guide me dévisage.

– Tu as bien compris ?

– Non...

– Si !

Ariel glisse le canon de son fusil sous son nez.

– Cours !

Il s'exécute et part en trombe vers les zombies, beuglant comme s'il avait Bifrons lui-même au cul. Les morts le prennent en chasse, nous nous élançons vers l'hélicoptère, dont les portes sont

ouvertes. Ariel s'engouffre derrière les commandes, et amorce le décollage.

Igo zigzague entre les morts animés, pleure, secoue la corde et distribue des coups de machette dérisoires. Les pales s'actionnent lentement. Trop à mon goût. Du village, des silhouettes incandescentes s'avancent dans notre direction.

— Allez, Ariel, allez !

Rapidement les bouffonneries du guide n'ont plus d'intérêt : soixante cadavres nous croquent du regard. Et nous nous élevons. Les feux se couchent, les braises s'envolent, Igo s'égosille, je m'arrime et le vois qui court un moment avant, lui aussi, de prendre de la hauteur. La horde nous prend en chasse. Nous avons un bel hameçon.

— Où allons-nous ?

Ma voix couvre à peine le vacarme des rotors. Sous nous le Kurkhemistan défile, froid, sombre.

— Régler un vieux compte, maugrée Ariel.

Déjà la base se profile à l'horizon.

— Ariel... Non...

Nous ne gagnons pas d'altitude. Au contraire, nous stagnons et en perdons progressivement. L'ancien aéroport est illuminé de mille feux : des spots balaient toute la zone.

— Ariel, arrête...

Elle ne m'écoute pas. Cheveux détachés, elle fixe la tour de contrôle. Sa proie. Entre la chasseresse et son gibier, plusieurs dizaines de soldats, certes inaptes, mais certainement surarmés. De ce que

je sais, sa réputation veut qu'elle n'a jamais abandonné une cible autrement que vaporisée, criblée ou pendue. La Cellule dispose d'agents comme Ariel, ma belle Ariel à la chevelure de feu. Mais des aussi tarés ?

Pas que je sache.

La tour s'approche à grande vitesse. Elle se tourne vers moi, bloque le manche cyclique entre ses jambes. Son sourire vaut toutes les excuses du monde.

— Allah akbar ! hurle-t-elle.

Belle épitaphe.

Je me précipite vers la porte ouverte et saute dans le vide. Le sol se rapproche, Igo sert de contrepoids — nous nous croisons. Il arbore l'une de ses expressions sottes, quelque part entre la stupeur et la joie. L'arrêt me coupe le souffle, je défais le nœud qui me lie à la corde. Il y a un cri. L'hélicoptère fonce vers la tour, Igo en dégringole et disparaît.

À l'impact une fleur rouge et jaune, éphémère, couronne la base. Puis la pluie de débris l'en chasse. D'autres cris, auxquels je ne prête pas attention. Je chiale. Une minute seulement : la suivante, je m'éclipse, une horde de mort-vivants sur les talons. Je songe qu'ils vont rendre une petite visite à leurs potes soldats.

Et si de nombreux collègues se sont foutus de moi parce que j'ai le polatouche comme animal de prédilection, ce soir je bénis ce hasard.



Tout scénario de *INS/MV* commence par une enquête. Des fois, il se poursuit, voire se termine aussi par une enquête. Plus souvent, les joueurs vont en avoir marre et vont foncer dans le tas. Nous verrons tout cela plus tard.

Dans un premier temps, les joueurs vont tenter d'obtenir des informations, recueillir des preuves et se comporter comme la première Julie Lescaut venue. Afin de simplifier les choses, le maître de jeu ne devrait pas avoir à beaucoup utiliser la technique pour gérer tout cela. Au pire, quelques actions typiques pourront être résolues très facilement :

OBTENIR DES INFORMATIONS D'UN INDIVIDU PEU COOPÉRATIF

Test d'Apparence avec un niveau de difficulté qui dépend de l'attitude de l'individu envers le personnage.

Demander à un voisin s'il a entendu des bruits la nuit dernière : facile.

Demander à un bibliothécaire de faire des recherches pour le compte du personnage : moyen.

Recueillir la confession d'un prêtre pédophile : difficile.

OBTENIR UNE AUTORISATION D'UN INDIVIDU

Test de Volonté avec un niveau de difficulté qui dépend de la méfiance de l'individu et de la nature de l'autorisation.

Demander au gardien le droit de pénétrer dans son cimetière : facile.

Rentrer au *Queen* avec des baskets : moyen.

Obtenir le double des clefs d'une chambre d'hôtel : difficile.

TROUVER DES INDICES DANS UN LIEU

Test de Perception avec un niveau de difficulté qui dépend à la fois de la nature des indices et de la façon dont ils sont camouflés.

Trouver un journal intime dans la chambre d'une fillette : facile.

Trouver des douilles après une fusillade en forêt : moyen.

Trouver des traces de sang dans un lieu qui a été nettoyé avec soin : difficile.

Dans tous les cas, le maître de jeu pourra simplifier, voire même annuler un test (réussite automatique) si le personnage a la bonne idée au bon moment (ou la phrase qui fait mouche dans l'esprit de son interlocuteur ou bien encore le bon matériel). Un bon joueur ne doit jamais être bloqué par un test raté.

Vous noterez qu'il n'y a pas de test opposé. La raison en est simple. Le test opposé est au jeu de rôles ce que le vote Modem est à la politique : la solution du gars qui ne sait pas trop, qui se demande et qui voudrait juste rester au milieu. Votre rôle en tant que maître de jeu est de prendre des décisions et établir une difficulté aux actions des joueurs en fait partie. Vous êtes un berger, pas un mouton.





LES GRAINES DE L'ESPOIR, 5^È PARTIE – « JUSQU'AU FOND DES CHOSES »

Je garderai pour moi les détails – il me reste un brin de conscience professionnelle – mais j'ai quitté le Kurkhemistan sans attendre une seconde de plus. Tous mes contacts angéliques ont écrasé une larme à l'annonce de son décès. Certains m'ont demandé des détails, je n'ai rien lâché. Ariel est morte en martyr, et un bon martyr a droit à sa part de mystère.

C'est de cette façon que naissent les légendes. Et de légendes, j'en ai bien besoin.

C'est à Istanbul que j'ai senti venir les emmerdes. À la manière dont me regardaient les policiers. Les flics, là-bas, on ne plaisante pas avec : ils sont munis d'armes de guerre. Ensuite, à la frontière grecque, j'ai compris que la vieille Europe me préparait un sale coup. Les douaniers m'ont à peine questionné. Moi, un touriste vêtu de fringues trop petites, sans bagages ni sac, rien de plus qu'un passeport corné et taché.

Croyez-moi : si un garde-frontière grec s'entend avec son confrère turc pour vous laisser passer sans encombre, c'est que vos fesses sont déjà roussies. Quelqu'un, dans l'administration, a votre nom et votre signalement quelque part sur un mémo. Et ce quelqu'un ne vous veut pas du bien. Pour peu que vous soyez un Ange ou un Démon, à coup sûr on vous prépare un croc de boucher et une corde à piano.

On m'a suivi d'Athènes à Prague, puis de Berlin à Madrid. À chaque escale des sourires, des facilités.

– Je vous souhaite un excellent séjour !

Mais quel flic n'a jamais souhaité un « excellent séjour » à un bonhomme aussi suspect que moi ? La Cellule m'a fermé la porte de ses succursales. Grillé, dans ce milieu, c'est synonyme de pestiféré.

La mort dans l'âme, j'ai regagné Marseille. En bus. À la descente, ça n'a pas manqué : la douane volante. Ils m'ont passé les menottes, comme à une vulgaire mule. Ils ont à peine été surpris de trouver un joint dans ma poche. La suite

est classique : geôle, interrogatoire, comparution immédiate. J'entends déjà les engrenages s'imbriquer les uns dans les autres, la machine s'activer, s'apprêter à me broyer, à me digérer. Un fonctionnaire zélé découvrira que mon passeport est un faux, que Grandpain est recherché pour violence.

Je vais prendre cher.

J'en suis là, à songer que je n'ai pas semé une seule graine de chanvre mais plein de cadavres, seul dans ma cellule du centre de rétention, quand la porte s'ouvre sur un gardien narquois. C'est celui qui tabasse les Rrom de la pièce voisine et lorgne sur les touristes ivres, surtout lorsqu'elles sont jeunes. Il me fixe une seconde. Pour combien d'années vais-je prendre avant qu'un membre de la Cellule se risque à me faire sortir ?

Sept, huit ans de ce cirque ? Va savoir.

Un nouveau venu passe la porte. Il se déplace en tirant une espèce de caddy, dont les roues grincent, sur lequel reposent deux bombonnes à oxygène. Ces bombonnes sont reliées à des tubes, glissés dans ses narines. Sa respiration est sifflante. Il me fixe, pose sur le sol une valise noire, défait son imperméable gris, sous lequel il est vêtu de lanières de cuir, de fermetures à glissière et de boucles de fer rouillé. Son sexe est lacé de latex rutilant. Sa maigreur m'inquiète, mais moins que son torse, comme enfoncé.

Le gardien ferme la porte de ma geôle, empoigne sa matraque d'une main et dégaine un taser de l'autre. Il défait ensuite sa ceinture.

Tends la joue droite, Grandpain.

Tends la joue droite...





LES ACTIONS

Après avoir enquêté et avant de se battre les personnages vont certainement vouloir réaliser quelques prouesses physiques. On applique la même méthode que pour l'investigation à la différence près que ce ne sont généralement pas les mêmes caractéristiques qui sont utilisées. On peut par exemple avoir besoin de déterminer le résultat des actions suivantes :



SE DÉPLACER EN SILENCE OU SE CACHER

Test d'Agilité avec un niveau de difficulté qui dépend de la vigilance de celui auquel on essaye d'échapper.

Surprendre un être humain normal : facile.
Passer inaperçu aux yeux d'un gardien ou d'un militaire en patrouille : moyen.
Se cacher d'un animal ou d'un être surnaturel : difficile.



SE DÉPLACER AUTREMENT OU EN METTANT UN PIED DEVANT L'AUTRE

Test d'Agilité avec un niveau de difficulté qui dépend du mode de déplacement.

Grimper à un arbre ou sur un mur : facile.
Sauter par-dessus un précipice : moyen.
Courir en forêt et en pleine nuit : difficile.



CASSER QUELQUE CHOSE

Test de Force avec un niveau de difficulté qui dépend du truc que l'on veut réduire en miettes.

Casser la serrure d'une porte ou d'une fenêtre pour entrer par effraction : facile.
Passer à travers une cloison : moyen.
Briser des menottes ou des chaînes pour se libérer : difficile.



LE COMBAT

Il y a bien un moment où les joueurs vont vouloir se défouler. Et là, le temps de sortir les flingues et les épées, de se racler la gorge pour faire monter le feu ou l'acide et les adversaires pourront en découdre. Le jeu va immédiatement prendre une tournure un peu plus technique. En effet, la partie combat du jeu fait honneur aux capacités spéciales et autres tests en tous genres. Voyons donc comment procéder.

Le combat est décomposé en tours. Chaque tour dure environ 6 secondes.

ON AGIT DANS QUEL ORDRE ?

Chaque personnage va agir par ordre décroissant d'Agilité. Si plusieurs personnages ont la même Agilité, ils agiront dans cet ordre :

Les animaux ;
Les Anges ;
Les Démons ;
Les humains.

S'il y a encore une égalité après cette précision, les personnages incarnés par des joueurs agiront avant ceux dirigés par le maître de jeu. S'il y a encore une égalité (ce qui commence à me gonfler un peu), démerdez-vous !

QUE PEUT FAIRE UN PERSONNAGE QUI AGIT ?

Chaque personnage va agir une fois par tour. Lorsqu'un personnage agit, on dit qu'il s'active. Même s'il est du genre paresseux. Il peut alors effectuer deux actions.

DESCRIPTION DES ACTIONS

Les personnages peuvent choisir parmi les six actions de combat suivantes :

PORTER UNE ATTAQUE

Vous ne pouvez choisir cette action qu'une seule fois par activation.

Pour une action, le personnage va pouvoir utiliser son arme contre un adversaire à portée (qui dépend de l'arme utilisée). Le personnage doit effectuer un test de Perception dans le cas d'une arme à feu (ou d'un arc, d'une arbalète, etc.) ou un test de Force/Agilité (au choix de l'attaquant) dans le cas d'une arme de contact ou de jet. Pour toucher sa cible, le personnage doit obtenir 1 succès.

DÉCLENCHER UN POUVOIR

Certains pouvoirs ne peuvent être utilisés que si l'on dépense 1 action (voire 2).



→ PRÉPARER SON COUP

En dépensant 1 action juste avant de porter une attaque le personnage peut, lorsqu'il effectue son test d'attaque, relancer un dé de son choix. Il devra impérativement garder le résultat du dé relancé.

→ SE DÉFENDRE

En dépensant 1 action, le personnage se met en position défensive. Jusqu'au début de sa prochaine activation, tout adversaire qui tentera de le prendre pour cible devra obtenir 2 succès pour le toucher.

En dépensant 2 actions, le personnage se met en position défensive totale. Jusqu'au début de sa prochaine activation, tout adversaire qui tentera de le prendre pour cible devra obtenir 3 succès pour le toucher.

Vous pouvez aussi déclencher cette action pendant le tour d'un adversaire pour augmenter ses chances de rater son action (vous êtes considéré comme étant en position défensive totale). En contrepartie, vous n'agissez pas lors de votre prochaine activation. Notez qu'il est impossible de se mettre en position défensive « simple » en réaction à une attaque adverse.

DEAD HAND

— Vous êtes vraiment des connards. Je vous ai demandé d'être discrets, ça n'est pas pour voir un Ange de Daniel débarquer avec un t-shirt « Tu le sens mon volant ? », ni pour qu'un Malphas déclenche une bagarre entre des S.D.F. juste devant.

— Alors déjà vous allez nous parler autrement, même si Laurent ne répond plus à mes prières, je suivrai ses préceptes jusqu'à Son retour. J'ai accepté de venir dans ce lieu de perdition parce que vous prétendez avoir une idée pour accélérer cela. Est-ce qu'on peut avancer, j'ai un exorcisme à 14h30.

— Bon, peu importe ! Pour ceux qui n'auraient pas remarqué, on est Chez Régis, je ne sais pas si vous vous souvenez de vos passages respectifs ici ? J'ai eu un flash en allant acheter des crochets en inox à Leroy Merlin, j'avais fait apparaître le bar juste à côté il y a quelques années. Comme vous pouvez le voir, ça fonctionne toujours, mais le barman n'est jamais là, ce qu'on peut comprendre. Pour résumer, et j'imagine que je parle pour tout le monde : ça commence à bien faire. Je pense qu'ils sont toujours là, qu'ils nous regardent en buvant des mojitos. Donc soit c'est une « épreuve », comme on dit au caté, soit

→ SE DÉPLACER

C'est très simple, le personnage se déplace de 10 mètres dans n'importe quelle direction par action. En dépensant 2 actions, un personnage peut donc se déplacer de 20 mètres par activation. Si le déplacement se déroule sur un terrain difficile (eau, broussailles, chewing-gum, etc.) ou dans des conditions extrêmes (sur le pont d'un navire en pleine tempête, lors d'un tremblement de terre, etc.), le personnage doit effectuer un test d'Agilité par action. Chaque succès lui permettra de se déplacer de 2 mètres. Un personnage au sol peut utiliser 1 action pour se relever. Ces déplacements s'entendent en situation de combat, dans un environnement hostile où les personnages risquent de se prendre un mauvais coup s'ils piquent un sprint en ligne droite comme le premier Bolt venu.

→ SOIGNER UN ÊTRE SURNATUREL

En dépensant 2 actions, le personnage peut stabiliser un être surnaturel en état critique qu'il touche. Ce dernier devient gravement blessé (OPV). Notez qu'un Démon peut parfaitement soigner un Ange et vice-versa.

ils sont occupés à autre chose mais, dans tous les cas, il faut qu'on sache ce qui se passe. Je vous fais un petit rappel historique et on passe au vif du sujet ? Qui a entendu parler de Dead Hand ?

— Le truc des Russes ? Qu'est-ce que... oh !

— Oui, le truc des Russes, appelé aussi « Perimeter » et oui « oh ! », comme vous dites. Pour ceux qui ne bossaient pas pour Vapula dans les années 80, Dead Hand est un système de défense automatique qui permettrait de répondre à une attaque nucléaire même si les organes de commandement du Kremlin étaient décapités. Et « répondre » signifie envoyer tout ce qui reste comme missiles vers des cibles qui ne sont plus limitées à l'Occident depuis la fin de la guerre froide. Avec comme résultat un hiver nucléaire qui devrait achever les quelques centaines de millions de malheureux survivants.

Le système fonctionne de la manière suivante : il faut d'abord que Perimeter soit mis sur « ON », ce qui est fait régulièrement lors de grandes crises internationales, donc à peu près tout le temps. Quand une attaque nucléaire est détectée par des capteurs placés à côté de cibles stratégiques, le système vérifie que la liaison avec le Kremlin existe toujours. Si ça n'est pas le cas, Dead Hand indique à un

opérateur qu'il doit lancer un missile dit « de commande ». Dès que celui-ci aura pris un peu d'altitude, et au fur et à mesure de son passage sur le territoire russe, il va donner l'ordre par radio à l'ensemble des missiles, bombardiers et indirectement aux sous-marins que c'est le moment de lancer une attaque.

L'idée est de les forcer à réagir, à nous parler, à faire quelque chose qui nous montrerait qu'effectivement ils ne sont pas partis pour toujours, qu'ils ne nous ont pas complètement abandonnés. Parce que, très honnêtement, s'ils se sont barrés, autant retourner dans nos Paradis respectifs. Si on admet qu'ils n'ont pas tout rasé avant de partir, autant aller attendre au chaud.

Et bien sûr, qu'est-ce qu'ils sont les seuls à pouvoir faire ? Un putain de miracle, ou plusieurs petits, ça ira aussi. Je vous propose donc de déclencher une guerre thermonucléaire. Et je ne parle pas de faire semblant, mais de tout faire pour que ça réussisse ! De faire en sorte que ça soit suffisamment bien organisé pour que ça ne puisse pas être arrêté par qui que ce soit à part les patrons. Ils ont beau être omniscients, on leur laisse quand même plusieurs occasions de se manifester.

En fait, ils auraient déjà pu agir, mais ils ont choisi de ne pas intervenir dans la formation des équipes qui bossent leur Trait du lumière et leur Onde de choc depuis des mois pour

simuler très exactement les niveaux de radiation et de surpression d'une attaque sur les capteurs de Perimeter.

Pour être sûr, on va envoyer cinq équipes au même moment, alors qu'il suffit à une seule de couper trois câbles en pleine campagne russe et de péter une parabole satellite pour déclencher la suite des événements. Si eux ne les arrêtent pas, c'est pas le FSB qui va s'en occuper, d'autant qu'on n'est plutôt pas mal en termes de taupes.

Dès que les communications sont coupées, on dit aux capteurs ce qu'ils ont envie d'entendre, et il faudra un minimiracle pour empêcher les cinq officiers dans leurs cinq bunkers d'appuyer sur le bouton rouge, pas très excitant mais probant.

Dernière chance, même si je ne crois pas vraiment au gros miracle, mais ça aurait clairement de la gueule qu'ils arrêtent les ogives en plein vol et qu'elles retombent mollement sur un lit de marguerites ou de grenouilles mortes.

Je ne vous cache pas qu'il est bien possible qu'ils ne fassent rien du tout si tout ça est déjà écrit. Un peu moins de deux mille ogives côté russe, un poil plus chez les Américains, quelques centaines pour les autres, la rédemption, ça a du bon !



LES DÉGÂTS

Un personnage touché par une attaque subit un nombre de points de dégâts qui dépend de l'arme utilisée (généralement entre 1 et 4 points). Chaque point de dégâts fait perdre 1PV au personnage.

1 point de dégâts : coup de poing, coup de pied, morsure de chien, tonfa, taser.

2 points de dégâts : couteau, cran d'arrêt, rasoir, shuriken, pistolet ou revolver de petit calibre, cocktail Molotov, batte de base-ball.

3 points de dégâts : épée, hache, pistolet ou revolver de gros calibre, pistolet-mitrailleur (PM), grenade.

4 points de dégâts : épée à deux mains, canon scié, fusil à pompe, fusil d'assaut, fusil de sniper.

Critique : si l'attaquant obtient plus de succès que nécessaire pour toucher sa cible, il cause des dégâts critiques. Les dégâts de l'arme sont alors majorés du nombre de succès supplémentaires obtenus. Attention : seules les attaques physiques (arme blanche, attaque avec une partie du corps, arme à feu, etc.) peuvent bénéficier des effets d'un critique. Les jets de flammes, glace, acide ou autre ne sont donc pas concernés.

Un gilet pare-balles, un casque ou une armure métallique permet d'éviter 1 point de dégâts par attaque (on peut cumuler un casque et une autre armure). Une armure métallique ne protège pas des armes à feu à l'exception des grenades et canons sciés.



« Allez, fais pas ta pute... laisse-moi faire... la dernière fois, c'était l'autre... moi aussi je veux jouer... »

— Mais je ne lui ai lâché la main qu'une minute, monsieur l'agent ! Juste une minute ! Elle n'était plus là ! Je vous le jure ! Et j'ai vu cette camionnette démarrer ! J'ai entendu ses cris !

— J'ai bien entendu ce que vous me dites, madame, mais vous avez une preuve ? C'est peut-être une fugue ! Vous n'avez même pas relevé le numéro de la camionnette, rentrez chez...

— Mais puisque je vous dis qu'elle a été enlevée ! Vous ne comprenez rien ou quoi ? Il faut lancer une alerte enlèvement !

— Vous croyez qu'on lance une alerte enlèvement comme ça ? Il faut avoir les preuves ! Et arrêtez de hurler sinon, je vous arrête pour outrage à agent !

— Mais on me l'a enlevée, monsieur ! Regardez sa photo, on dirait un ange !

Elle ne lui avait lâché la main qu'une minute... une minute en cette journée du 10 mai 2006. Une minute qui avait suffi pour qu'elle quitte définitivement l'enfance. Une minute qui leur avait suffi pour profiter de la foule qui fêtait l'anniversaire de l'arrivée de la gauche au pouvoir pour la jeter dans le J7 ouvert et arrêter ses cris.

Une minute pour que sa vie bascule. Elle les avait entendus, ils parlaient de nouveaux barbares, d'otage, comment ils allaient se faire de l'argent, comment ce serait trop simple. Et l'un d'eux avait demandé pourquoi ils n'en profiteraient pas avant ? Pourquoi ils ne pourraient pas se faire encore plus d'argent ? Il suffisait de prévenir les cités et de la livrer à domicile comme une Pizza 30. Pas besoin de cave quand on a un J7...

Et l'un d'eux avait demandé qui voulait commencer.

C'était le chef qui avait commencé. Il l'avait regardée dans les yeux et elle n'avait jamais vu autant de mépris et de haine. Elle qui rougissait en regardant les troisièmes s'embrasser au collège, elle était entrée dans le monde des adultes de la pire des façons. Elle avait voulu résister mais ils l'avaient frappée, et elle avait été obligée de céder. Ils l'avaient tenue. Maintenue. Puis lâchée quand c'était terminé.

Elle avait beaucoup pleuré. Beaucoup plus qu'elle ne s'en était cru capable. Comment peut-on

contenir tant de larmes ? Elle avait pensé un moment qu'ils l'oublieraient si elle restait recroquevillée, repliée sur elle-même, roulée en boule, dans un coin de la camionnette. Mais peine perdue. À chaque arrêt, ils étaient venus la prendre avec un malin plaisir, n'essayant même plus de la faire changer de position, se la passant de mains en mains comme une poupée tellement elle était légère. Si jeune. Si fine.

Même avec les cours d'éducation sexuelle, elle ne comprenait pas ce qu'ils lui faisaient, ni pourquoi, ni comment... Elle savait juste qu'elle voulait qu'ils arrêtent, qu'ils ne la touchent plus, qu'ils la laissent seule, jusqu'à la fin... Elle ne voulait pas mourir, non, mais si c'était pour continuer à supporter ce qu'ils lui faisaient subir, elle voulait ne plus vivre... et chaque coup de plus lui donnait un peu plus raison... Pourquoi fallait-il qu'ils continuent de la frapper ? Ils ne pouvaient avoir plus que ce qu'ils avaient déjà... L'éducation sexuelle n'apprenait pas tout, l'anatomie non plus, mais elle sentait à chaque coup des douleurs plus intenses, plus profondes, insupportables un instant avant de disparaître complètement l'instant suivant, et d'engourdir ce qui ne pouvait être que des organes vitaux en train de lâcher.

Elle n'avait pas grand-chose à quoi se raccrocher. Mais elle s'y était raccrochée. Elle avait beaucoup pleuré mais elle avait aussi beaucoup prié. Plus fort qu'elle ne s'en était cru capable. Et alors qu'elles sentaient ses dernières forces la quitter, qu'elle n'entendait même plus ses propres gémissements, qu'elle ne sentait plus les coups ni ce qu'ils lui faisaient, elle vit la lumière. Et elle entendit la voix. Les deux voix. Puis plus rien.

— Je peux t'aider. Laisse-toi faire. Laisse-moi entrer...

— Oooh, on se calme là, moi aussi, je peux aider ! Laisse-toi aller ! Profite bien, ça ne durera plus longtemps...

— Sans vouloir gêner, si nous nous entendons tous les deux, cela signifie que...

— Noooooon...

— Si, je le crains...

— Ouah, trop bon... Bon, c'est pas comme si maintenant elle n'était pas habituée aux doubs...

— Ça suffit ! Elle m'a appelé par-delà les sphères et j'ai répondu !

— Elle est morte. Tu sais comment ça se passe...

— Nous réglerons ça dans un second temps. Il faut la sauver. C'est possible, je sens qu'elle est encore là...

— Il y a peut-être encore quelque chose à sauver. Mais là, d'où je suis, je vois des sacrés damnés en puissance... Il va falloir faire de la place en bas... Enfin quand je dis d'où je suis, elle a la tête bien penchée tout de même...

— Je vais...

— Tu vas rien faire du tout. On va jouer celui qui va la sauver.

— Jouer ? C'est un concept du Malin !

— Ça tombe bien. On fait un chifoumi ?

— Chifouquoi ?

L'incendie de la cité des Alouettes avait commencé ce 12 mai 2006, à minuit une, quand les jeunes du quartier avaient décidé de se suicider en groupe en s'électrocutant, sans doute avec une ligne à haute tension. Toutes les installations électriques s'étaient mises en surcharge et avaient provoqué un court-circuit dévastateur dans l'entrée nord de la barre, facilitant le départ de multiples foyers. Le feu s'était ensuite transmis aux étages supérieurs par les cages d'escalier. La police avait tout de suite suspecté une nouvelle drogue mal dosée, mais les enquêteurs n'avaient trouvé aucun indice dans les décombres et avaient décidé de classer l'affaire quand le deuxième frigo s'était écrasé à leurs pieds. Les émeutes avaient duré dix-sept jours.

Seule la jeune fille découverte sur les lieux aurait peut-être pu les éclairer, mais elle était restée dans un état catatonique et conduite directement dans une institution psychiatrique... C'était il y a tant d'années...

— Regarde-là... Elle est si jeune, si fine, on dirait un ange.

— Ça fait combien de temps qu'elle est là ?

— Huit ans, je crois. Ses parents espèrent encore qu'elle va revenir à elle. Tout ce qu'elle sait faire c'est les regarder avec des yeux vides.

— Ouais, enfin, sa vie, je m'en fous en fait... Il n'y a plus personne dans les couloirs ?

— Non. Et j'ai coupé les caméras de sécurité. Tu as trente minutes avant la prochaine ronde.

— Trente minutes ? Ça laisse à peine le temps...

— Tsss, tu as oublié quelque chose...

— Cinquante ? C'est ça ?

— Non, là, c'est de la qualité supérieure. Cent !

— Cent ? Tu es dur en affaires... et en plus, toi, tu en profites gratuitement... Tu devrais...

— C'est moi qui nettoie. Vingt-neuf minutes. C'est toi qui vois.

— O.K., O.K.... Tiens... Euh... Qu'est-ce que tu fais, tu restes regarder ?

— Je surveille... Tu n'es pas le premier que je vois lui passer dessus... te déconcentre pas.

— Euh... Elle va bouger un peu tout de même ?

— Vingt-huit minutes...

Elle avait beaucoup pleuré. Beaucoup plus qu'elle ne s'en était cru capable. Elle n'était pas morte malgré ses prières. Mais elle était partie loin. Très loin. Il lui avait fallu toutes ces années pour revenir à elle, pour revenir chez elle. Pour sentir à nouveau son corps, ses membres, ses doigts. Pour sentir à nouveau ce corps, différent, meurtri mais guéri. Il lui avait fallu tout ce temps, guidée par les deux voix qui, au début, n'étaient que murmures, mais qu'elle entendait à présent distinctement, ces deux voix qui n'étaient jamais d'accord... Ces deux voix qui lui avaient tout réappris.

Si jeune. Si fine. On dirait un ange.

— Allez, fais pas ta pute... laisse-moi faire... la dernière fois, c'était l'autre... moi aussi je veux jouer...

— D'accord !



LES EFFETS DES DÉGÂTS

10 GRAVEMENT BLESSÉ

Un être vivant dont les PV sont nuls perd connaissance et ne peut plus agir (il s'active tout de même) tant qu'il ne possède pas au moins 1PV.

Un être surnaturel dont les PV sont nuls possède des stigmates physiques de son état (cerveau à vif, sang qui coule à flot de ses plaies ouvertes, éventration, etc.), mais cela n'a aucun effet sur lui. Les humains qui l'observent pensent qu'il va mourir dans les secondes qui suivent (mais ce n'est pas le cas).

10 ÉTAT CRITIQUE

Un être vivant dont les PV sont négatifs meurt.

Un être surnaturel dont les PV sont négatifs est dans un état critique. Il possède les mêmes stigmates que ci-dessus (gravement blessé), perd conscience et passe sur la plage arrière.

Tout être surnaturel qui s'active et qui se trouve dans un état critique doit effectuer un test de Force. S'il n'obtient aucun succès, il meurt. Sinon, il reste en état critique.

Pour sortir de ce cercle visqueux, le personnage dans un état critique doit faire appel à un ami (oui, il doit brûler un joker). Tout être surnaturel qui dépense deux actions à son contact le fait passer à OPV (gravement blessé).

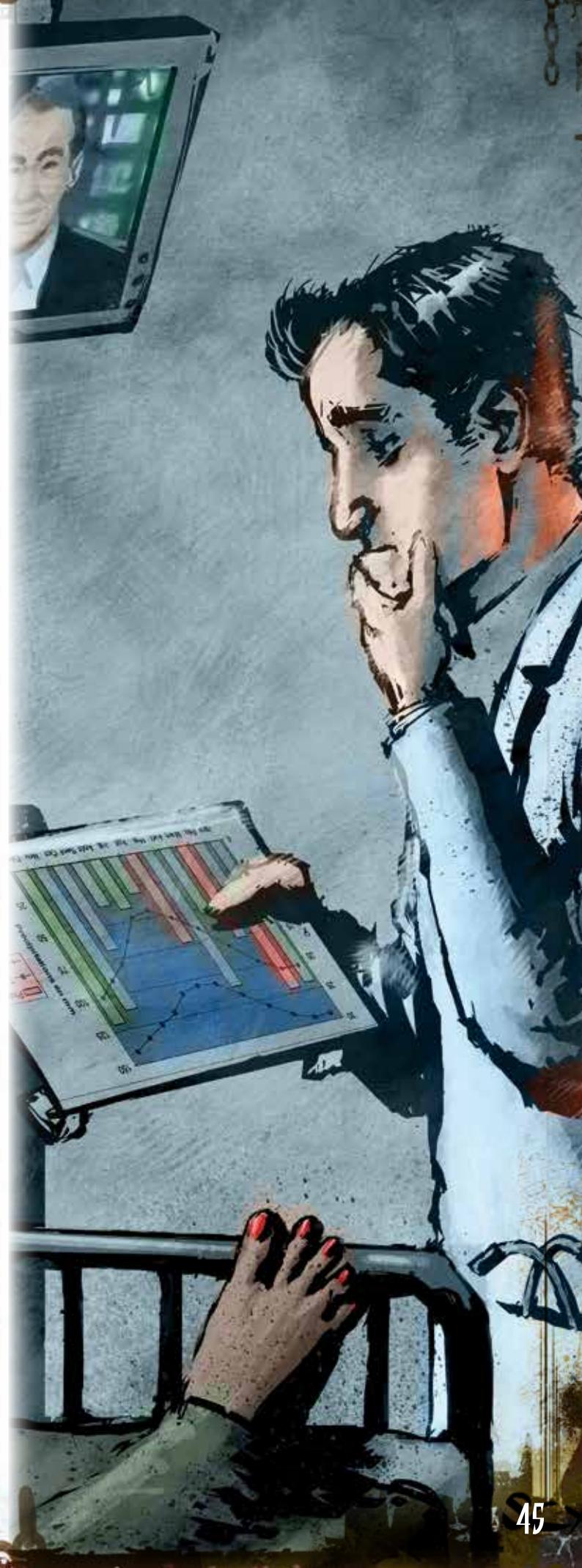
Si personne ne lui vient en aide, il reprend conscience (avec OPV et donc gravement blessé) au bout d'une minute (10 tests de Force).

Pendant tout ce temps, n'importe qui lui portant une attaque peut l'achever et le tuer.

Un être surnaturel qui meurt disparaît entièrement (avec tous les objets qu'il porte).

10 GUÉRISON

Un être vivant récupère ses PV à raison de 1 par semaine.
Un être surnaturel récupère ses PV à raison de 1 par heure.



— Qui ? Rachid ? Jamais entendu parler... Mais j'ai un cousin qui s'appelle Roberto, enfin maintenant c'est Roberta...

— Gilles à toi ! Casse-lui les deux jambes.

— M'enfin Serge, la transcendance et tout ça...

— Gilles y a un temps pour tout, là on est à un moment de nos vies où le mieux c'est quand même la violence, c'est une question d'équilibre, parfois il faut frapper pour vivre, et d'autre fois il faut vivre pour frapper... Comprends-tu ? Là tu dois lui briser les rotules, c'est pour son bien...

— Serge ? Y s'est barré où ?

—

— Serge à tous : où est la cible ?

— Cible rampe sous les voitures à gauche à quatre heures à douze mètres de votre position.

— Viens-là toi !

— M'enfin, je ne voulais pas vous déranger en plein cours de philosophie, on aurait dit un joli

petit couple de gayzous ! Ça ne doit pas être facile de vivre avec un attardé mental néandertalien, enfin vous les neskis, vous devez plus avoir l'habitude que les autres, non ?

— L'a dit quoi Serge, j'ai pas tout pigé ?

— Il a dit que nous étions deux pédés skins et que toi tu étais un abruti...

Gilles sourit et d'un revers de sa batte fait éclater la première rotule. Puis, il enchaîne en fré donnant une vieille comptine parlant de cheval et de montagne, ponctuant chaque strophe d'un swing bien placé... qui déclenche invariablement un cri de douleur...

— Ta maman ne t'a jamais dit que toutes les vérités n'étaient pas bonnes à dire ? Je te conseille de me donner le paquet de Rachid avant que Gilles n'arrive aux yupiyas....



LA PROGRESSION

À la fin de chaque scénario de *INS/MV*, le maître de jeu doit définir le niveau de réussite de chaque personnage. Il existe trois niveaux de réussite : mineure, normale et majeure. Plus bien évidemment, l'échec qui lui est tout seul dans son slip. Le maître de jeu devra définir ce niveau de réussite en fonction des actions de chaque personnage et de son appartenance. En effet, chaque Ange et chaque Démon ont des principes (intégriste, bourrin, asocial, etc.) pas forcément compatibles avec ceux de ses petits camarades, et une réussite majeure pour lui peut correspondre à une réussite mineure (voire un échec) pour un de ses partenaires. Tout ça pour dire qu'à la fin de chaque aventure, chaque joueur recevra des points de réussite (s'il a réussi le scénario) ou rien (s'il l'a raté).

Avec ces points, le personnage peut acquérir de nouveaux pouvoirs, des augmentations de caractéristique et d'autres bonus selon le barème suivant.

Niveau de réussite	Gain en points de réussite (PR)
Mineure	1
Normale	2
Majeure	3

Les pouvoirs doivent être achetés dans l'ordre (on ne peut acheter le troisième pouvoir d'un domaine avant d'avoir acheté le premier et le deuxième).

Les pouvoirs du domaine de prédilection d'un personnage coûtent moins cher.

Acheter un pouvoir du domaine de prédilection du personnage coûte un nombre de PR égal au niveau du pouvoir en question.

Acheter un pouvoir d'un autre domaine coûte 1PR de plus que le niveau du pouvoir en question. Acheter le premier pouvoir d'un nouveau domaine coûte donc 2PR.

Augmenter une de ses caractéristiques coûte un nombre de PR égal au niveau à atteindre plus 1. Une caractéristique ne peut pas dépasser 5. Chaque point de Force augmente de 2 les PV du personnage.

Chaque point de Volonté augmente de 1 les PP du personnage.

Exemple : passer sa Force de 2 à 3 coûte 4PR.

Acheter le deuxième pouvoir qui dépend d'une caractéristique de valeur 4 coûte 3PR (cf. Les pouvoirs qui dépendent des caractéristiques, page 64).

Acheter un nouvel avantage coûte 3PR. Attention cependant, si les autres gains sont utilisables immédiatement, les avantages peuvent mettre un certain temps à apparaître, voire même être le sujet d'une aventure particulière pour être accessibles. Le maître de jeu peut même interdire le gain de certains avantages.

Acheter 1PP supplémentaire coûte 3PR.



Les autres domaines d'un Ange peuvent être :

Dévotion céleste

Exorcisme

Force marmoréenne

Infiltration

Instinct animal

Jugement divin

Légion sacrée

Prouesse martiale

Les autres domaines d'un Démon peuvent être :

Conspiration démoniaque

Dégénérescence

Feu ardent

Froid mordant

Nécromancie

Perversions obscènes

Technologie impie

Transformation sanglante

2 DÉCEMBRE 23H03, PORTE D'ORLÉANS.

— Allo, l'ambassade de Pologne, j'aimerais parler à Natasha Vulvovik de la part d'Alexis Perse, j'attends, merci... Ah salut, alors voilà j'ai une urgence avec mon pote Raimondo, on voudrait savoir si tu pourrais venir nous filer un coup de main, tu seras de retour lundi dans la journée...

— Da, quel matériel ?

— Oh ça... que du standard, radine-toi porte d'Orléans, devant les bus, le plus vite possible.

— Karatcho-moi là-bas dans demi-heure !

2 DÉCEMBRE 23H29, PORTE D'ORLÉANS.

— Nous, on ouvre la route dans l'Audi, et on prévient Raimondo en cas de pépin.

— Et moi, je fais quoi ?

— Eh bien, il faut qu'on ait l'air d'un couple, donc toi tu fais ma copine... Belle comme tu es, ça va être crédible, tu remplaces Sandrine qui nous a plantés. D'ailleurs, ça serait mieux si tu me faisais une petite gâterie...

— La seule chose que je te ferais c'est t'arracher les tripes pour m'en faire un collier.

— Je plaisantais Natasha...

— Pas moi !

2 DÉCEMBRE 23H49, AUTOROUTE DU SUD.

— Y a un accident à un kilomètre devant toi, avec pompiers et flics.

— ...

— J'ai mal à la tête Alexis, arrête la musique.

— Y a pas de musique, qu'est-ce qui se passe ?

— J'entends des gens qui m'appellent par mon vrai nom, c'est incroyable !

— Qui le connaît ?

— Personne, enfin la seule fois qu'un humain s'en est servi, c'était un sorcier soviétique au siège de Stalingrad, il y a plus de soixante-dix ans... Mais il a fait une erreur et j'ai pu me libérer. Je lui ai mangé le cœur et j'ai brûlé sa maison... après j'ai tué des nazis... Stalingrad que ce nom est doux à mes oreilles...

— Argh, nostalgie quand tu nous tiens... T'as toujours des voix dans la tête ?

— Oui, je vais tenter de prier mon prince, mais en ce moment il ne répond jamais...

3 DÉCEMBRE 1H58

— Alexis, ça va vraiment pas, je crois que je vais vomir.

— Attends, mets mon talisman et concentre-toi sur ton nom, t'as une lame ?

— Oui, un push.

— Ouvre-toi la paume et fais pareil pour moi, il faut qu'on mélange notre sang...

— Pourquoi ?

— Fais ce que je te dis ! Tu peux partir d'un instant à l'autre, ça m'aidera à te retrouver... et au fait, dis-moi ton vrai nom, si quelqu'un t'invoque, ça me permettra de communiquer avec toi...

— Tu me prends vraiment pour une conne, aahhhhhhhh !

— Comme tu veux mais je crois que là tu vas partir...

— Ermeziel, merd...

— Ermezielmerd ? J'appelle Raimondo ! Natasha veut pisser, pause à la prochaine station dans trois kilomètres.

— ...

Garé derrière la station entre deux semi-remorques, Alexis dépose le corps sans vie et tout raide de Natasha sur le bitume. À l'aide de son push, il lui arrache son tailleur, le plus vite possible et lui marque les neufs signes des portes au marqueur sur les points de focus. Pour le pentacle, il place cinq bougies trouvées dans son coffre et les relie avec un fillet de son jerrican de secours. Une allumette plus tard, les flammes entourent le corps parcouru de spasmes de la jeune femme. À l'aide de leurs sangs mêlés, il trace une ligne entre elle et lui.

— In Nomine Satanis, Pater Malificorum, Evoco Ermeziel Baal Belli Ancilla...

Le corps se met à léviter légèrement et les ténèbres semblent s'épaissir. Une profonde balafre sanguinolente apparaît sur le flanc gauche de la jeune femme.

— Ermeziel, tu m'entends ? Ermeziel je t'invoque, je t'ordonne de regagner ce corps...

— AHHHGGGG, NOOOOOOOOOON ! ALGEXI...

— Ermeziel souviens-toi de Satan, de ses œuvres et de ses pompes, au nom de Scrox prince des âmes, je t'invoque !

— GRUUUUUUUG..... CREVEEEEEEEEEEZ TOUSSSSSS !

— Ermeziel, souviens-toi de Stalingrad, souviens-toi du sang versé, reviens dans ce corps...

Un impact de balle apparaît en haut de sa cuisse gauche, et plusieurs marques sombres sur son visage.

— Gendarmerie nationale, monsieur, posez ce couteau et reculez !

— Monsieur l'agent, c'est pas ce que vous pensez...

— Reculez monsieur, et posez ce couteau ou nous serons obligés d'ouvrir le feu.

Les deux gendarmes se jettent sur Alexis dès qu'il a lâché le push. Le premier lui passe les menottes après l'avoir plaqué au sol. Le second s'approche du corps frissonnant de la femme nue, et tente de prendre son pouls à la gorge. Elle crache du sang par la bouche et le nez.

— Robert, tiens-le bien, il l'a salement amochée ce maniaque. Appelle une ambulance... Je lui fais le bouche-à-bouche...et le massage cardiaque.

— O.K. Rémi. Toujours le bon rôle. Toi, ne bouge pas !

— Elle a une grosse langue ! EUHHHHHHHHH...

— Rémi ?

Natasha se relève en silence, laissant glisser le corps sans vie dont elle vient d'empaler le cerveau avec sa langue barbelée. Elle n'est plus qu'une plaie. L'autre gendarme se tourne vers

elle tellement lentement. Elle l'enchaîne direct, cornes, griffes, langue, re-griffes, un pingouin dans un mixeur. Elle se penche vers Alexis et tranche ses menottes d'un geste vif avant de s'effondrer dans ses bras.

3 DÉCEMBRE 2H48

— Allo Raimondo, Natasha a déconné, je ne peux pas te raconter, t'es tout seul ?



LES ADVERSAIRES

Il existe deux sortes d'adversaires dans *INS/MV* : les humains et les êtres surnaturels. Les humains sont là pour morfler et les êtres surnaturels sont là pour faire morfler les personnages des joueurs. On parle ici uniquement de puissance de combat. Un humain pourra tout à fait donner du fil à retordre aux personnages pendant le déroulement de l'aventure, mais s'évanouira dans son caleçon en cas de combat. Un être surnaturel peut être une quiche lorsqu'il s'agit de convaincre les personnages que c'est un mec sympa, mais se révèlera une sacrée épine dans le pied dès que la poudre (ou l'eau bénite, ou l'acide) commencera à parler.

LES HUMAINS

Tout ce que vous avez besoin de savoir d'un humain ce sont ses caractéristiques, ses PV et son arme s'il en possède une. Vous trouverez ci-dessous des adversaires humains typiques.

AGENT DE SÉCURITÉ

On trouve des agents de sécurité un peu partout, du centre commercial au camping en passant par la boîte de nuit ou la banque. Ils sont généralement peu enclins à la discussion et prompts à avertir la police s'ils sentent la situation leur échapper.

CARACTÉRISTIQUES

Force	2
Volonté	1
Agilité	1
Perception	2
Apparence	2
Points de vie	2

Armement : tonfa (1 dégât).

Protection : aucune.

MEMBRE DU GIGN

Ces caractéristiques sont valables pour toutes les troupes d'élite du monde (seul l'équipement varie). Évidemment, certains lecteurs pourront trouver que les Spetsnaz russes ne sont pas équivalents aux SEAL américains et ils auront raison (bon, ils font chier quand même), mais dans le cadre d'une partie de *INS/MV*, cela n'a pas beaucoup d'importance.

Ils apparaîtront comme par enchantement si les joueurs ne sont pas assez discrets (en fait juste avant qu'un groupe d'intervention de l'autre camp ne vienne terminer le travail).

CARACTÉRISTIQUES

Force	2
Volonté	2
Agilité	3
Perception	3
Apparence	2
Points de vie	2

Armement : fusil d'assaut (4 dégâts), fusil à pompe (4 dégâts), fusil de sniper (4 dégâts) ou PM (3 dégâts).

Protection : gilet pare-balles et casque (protection 2).

MERCENAIRE

Bons à tout faire, les mercenaires ne se trouvent que dans les pays qui les acceptent comme un mal nécessaire (Afrique, Europe de l'Est, Amérique du Sud, etc.). Ils sont surtout rassemblés dans les régions les plus chaudes du monde (politiquement mais pas que) et sont quelquefois organisés comme de véritables petites armées. Ils se font alors appeler « *contractors* ». C'est plus classe mais ça reste des malades de la gâchette surarmés et avec un permis de tuer permanent.

CARACTÉRISTIQUES

Force	3
Volonté	2
Agilité	2
Perception	3
Apparence	2
Points de vie	3

Armement : fusil d'assaut (4 dégâts), fusil à pompe (4 dégâts) ou PM (3 dégâts).

Protection : gilet pare-balles et casque (protection 2).

¶ MILITAIRE

Bon, il est vrai qu'entre le pioupiou en faction devant une caserne à Provins et un légionnaire en Afghanistan, le matériel et l'entraînement des soldats sont on ne peut plus variés. Dans *INS/MV*, ce n'est pas très grave. Au pire, si vous voulez de vrais guerriers d'élite, utilisez les caractéristiques du GIGN ci-dessus.

→ CARACTÉRISTIQUES

Force	2
Volonté	1
Agilité	2
Perception	3
Apparence	2
Points de vie	2

Armement : fusil d'assaut (4 dégâts) et grenades (3 dégâts).

Protection : casque (protection 1).



¶ POLICIER

Quel que soit son pays d'origine, le policier tente de faire son travail au mieux de ses possibilités, mais son but principal est de rester en vie et de rentrer chez lui une fois son service achevé.

À l'instar de l'agent de sécurité, il préférera appeler du renfort plutôt que de jouer les héros, surtout si la vie d'aucun civil n'est en jeu.

→ CARACTÉRISTIQUES

Force	2
Volonté	2
Agilité	2
Perception	2
Apparence	2
Points de vie	2

Armement : revolver de petit calibre (2 dégâts) et tonfa (1 dégât).

Protection : gilet pare-balles (protection 2).

¶ POLICIER MUNICIPAL

À mi-chemin entre l'agent de sécurité et le policier, le policier municipal est encore moins courageux que ses deux collègues. Il a souvent pris ce boulot dans le seul but de nourrir sa famille, et n'a que très peu envie de passer pour un héros. Il peut néanmoins s'avérer très efficace si la vie de ses concitoyens est en jeu (à son niveau, c'est-à-dire en combat, pratiquement nul).

→ CARACTÉRISTIQUES

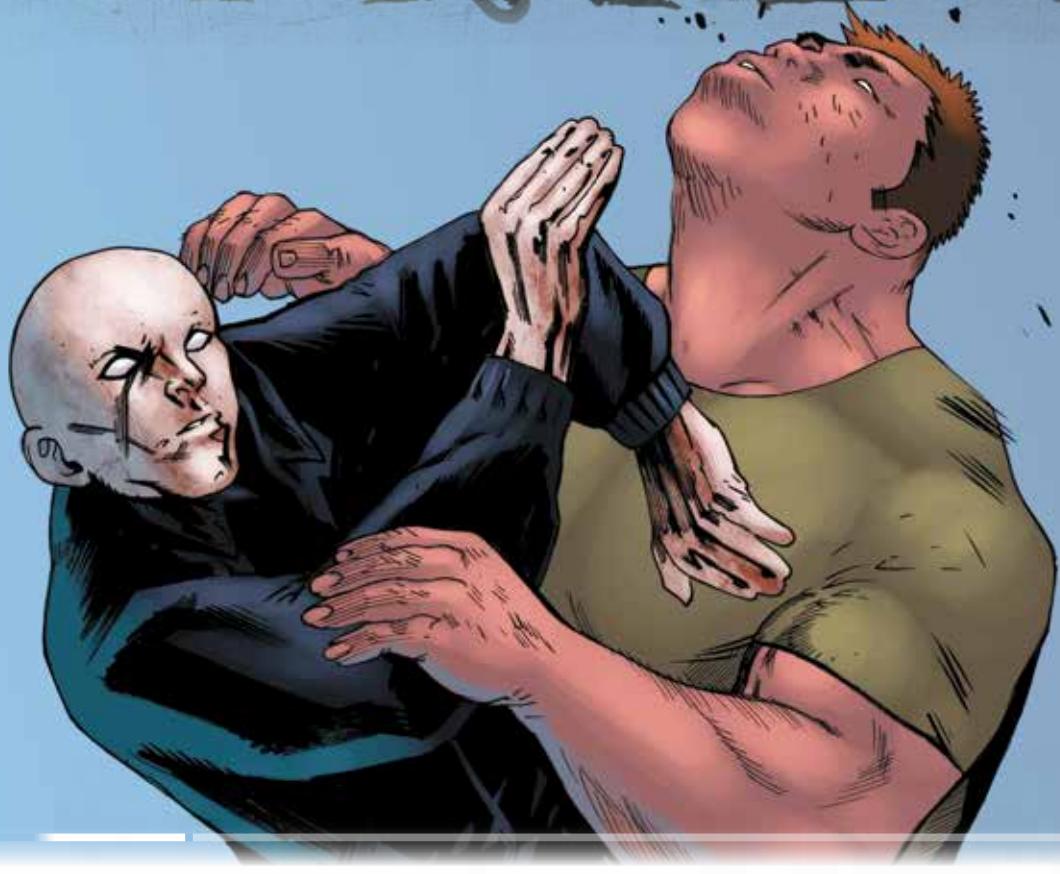
Force	2
Volonté	1
Agilité	2
Perception	2
Apparence	2
Points de vie	2

Armement : taser (1 dégât) et tonfa (1 dégât).

Protection : aucune.

¶ RACAILLE

Les petites frappes des quartiers voient la violence comme un moyen d'expression. Ils sont souvent prompts à déclencher une bagarre, surtout si on leur manque de « respect » ou si on agit d'une façon trop



éloignée de leurs habitudes. Cependant, les racailles ne sont pas des plus courageuses, et une simple démonstration de force suffit généralement à les faire déguerpir. Évidemment, une racaille d'un bidonville de Colombie ou de South Central à Los Angeles ne sera pas aussi lâche (et surtout elle sera bien mieux armée).

→ CARACTÉRISTIQUES

Force	2
Volonté	1
Agilité	3
Perception	2
Apparence	2
Points de vie	2

Armement : cran d'arrêt (2 dégâts).

Protection : aucune.

SKINHEAD

Boneheads, milices d'autodéfense et autres hooligans sont des brutes qui vivent par et pour la violence. La bière et la baston sont leurs principales raisons de vivre, et il sera très facile de déclencher une rixe quand on les rencontre. Bien qu'ils soient politiquement très à droite, c'est surtout leur respect de la force et leur attitude agressive qui les unient. Pour des individus à l'idéologie vraiment structurée, il faudra voir du côté des membres des parties politiques d'extrême droite.

Ces derniers sont alors des « soldats » utilisés par les forces du Bien les plus intégristes pour faire leur sale besogne.

→ CARACTÉRISTIQUES

Force	3
Volonté	1
Agilité	2
Perception	1
Apparence	2
Points de vie	3

Armement : batte de base-ball (2 dégâts), et cocktails Molotov (2 dégâts).

Protection : aucune.

TRUAND

On ne parle pas ici des dealers de quartier ou les racailles qui ont passé deux ans en zonzo pour avoir braqué une boulangerie. On parle bien des vrais truands. Ceux qui ont déjà tué pour se faire une place au soleil (ou à l'ombre des murs d'une prison), ceux qui braquent des camions de la Brink's au lance-roquettes ou ceux qui, rangés des voitures, se la coulent douce sur la Côte d'Azur ou à Miami. Même s'ils ne réchignent jamais à faire le coup de feu eux-mêmes, ils ont surtout de véritables petites armées de seconds couteaux prêts à défourailler pour plaire à leur boss.

➡ CARACTÉRISTIQUES

Force	2
Volonté	2
Agilité	2
Perception	3
Apparence	2
Points de vie	2

Armement : pistolet de gros calibre (3 dégâts).

Protection : aucune.

HO LES ÊTRES SURNATURELS MINEURS

Ces créatures surnaturelles ne suivent pas les mêmes règles que les adversaires humains. En ce qui concerne les dégâts, ils sont considérés comme des êtres surnaturels à part entière.

FAMILIERS

Les familiers sont des esprits démoniaques incarnés dans des objets (poupée, jouet, etc.), des animaux

**30 NOVEMBRE, 15H38,
ÉGLISE SAINT-NICOLAS.**

- Bénissez-moi, monsieur l'abbé, parce que j'ai péché...
- Ma fille, je vais vous entendre en confession, je vous écoute, soyez brève mais précise car Dieu apprécie la sincérité de l'âme.
- Alors voilà mon père, j'ai négligé mon mari !
- Vous l'avez trompé ?
- Non, mon Dieu, j'en serai bien incapable, je l'ai laissé tomber dans les bras d'une autre femme, qui lui a fait les yeux doux pendant qu'il emmenait les enfants à l'école. Et maintenant, elle est enceinte de lui ! Je ne sais plus quoi faire, elle l'a ensorcelé.
- Comment ça ?
- Eh bien, c'est-à-dire qu'il n'est plus comme avant, il ne mange plus, il ne travaille plus, il ne s'occupe plus des enfants... Il passe son temps à envoyer des textos et à se masturber ! Il se réveille la nuit en criant son nom... Le pire c'est qu'elle ne veut plus le revoir. C'est même elle qui est venue me prévenir, un matin à l'école ! C'est

(rat, serpent, corbeau, etc.) ou de petites créatures surnaturelles (diablotin, limon, bébé zombifié, etc.). La forme décrite ici correspond à un diablotin rougâtre dont le seul but dans la vie est de semer le chaos et la zizanie parmi l'espèce humaine. D'autres formes plus puissantes sont décrites page 90.

➡ CARACTÉRISTIQUES

Force	1
Volonté	2
Agilité	3
Perception	2
Apparence	2
Points de vie	2

Armement : morsure (1 dégât).

Protection : aucune.

PH SQUELETTES

Les squelettes sont la version clean mais aussi un peu vieillotte du zombie. Ils sont moins solides que ces derniers mais plus agiles et (un peu) plus intelligents. Ils sont aussi bien moins faciles à camoufler

un comble ! Voilà mon père, tout est de ma faute et je vous supplie de me pardonner. Je ferais tout ce qui est possible pour récupérer mon mari.

— Ego Te Absolvo, In Nomine Patris Et Filii Et Spiritus Sancti. Amen.

— Amen.

— Bien et vous avez le nom et l'adresse de cette personne ?

— Oui mon père, pourquoi ?

— Pour suivre les commandements de Dieu, ma fille.

2 DÉCEMBRE, 15H22, RUE MARBEUF.

La jeune femme marchait nonchalamment sur le trottoir, en regardant amusée le curé en soutane qui venait lentement à sa rencontre. Elle tira délicatement sur ses bretelles, histoire de faire remonter encore un peu sa robe d'été, déjà ultracourte, pour choquer un peu plus l'ecclésiastique. Au moment où leurs regards se croisèrent, elle sentit tout à coup comme une

fraîcheur glacée dans sa nuque, et ses poils se hérissent. Le curé venait de tendre le bras vers elle et tenait une sorte de gros pistolet noir qu'il avait gardé caché jusque-là, dans les plis de sa robe.

— Merde...

La décharge du taser la cueillit en plein mouvement et l'envoya au tapis pour le compte. Aussitôt deux jeunes gens en bomber sortirent de la camionnette garée à sa hauteur et l'embarquèrent. Le curé prit le volant et démarra dans la circulation parisienne. L'enlèvement avait duré moins de vingt secondes et ne semblait pas avoir eu le moindre témoin...

**2 DÉCEMBRE, 16H45,
CRYPTE SAINT-VINCENT.**

— Alors voilà, mon petit Jean-Patrick, vous allez m'aider à pratiquer un exorcisme de première classe.

— Et moi ?

— Vous PSG, vous gardez la porte...

— Ah O.K., parce que sinon j'peux...

— Non ! Vous gardez la porte, en ne laissant personne entrer...

— Ah O.K. !

— Bon alors, je ne l'ai jamais fait, mais j'ai trouvé un livre chez le vieux père Rainçut quand il est mort. Il décrivait le processus pour chasser un esprit mauvais d'un corps en utilisant les quatre éléments. Mon petit Jean-Patrick, vous allez déshabiller cette créature, et lui mettre un pied dans ce pot plein de terreau, et l'autre dans le seau bleu. Vous lui menottez les mains à la chaise et vous mettez un photophore dessous. Enfin, vous lui braquez le ventilateur sur le visage : ça devrait faire l'affaire !

— Mais vous êtes sûr que j'peux rien faire ?

— Bon PSG, ne commencez pas à me courir ! Je vous ai donné une mission, si vous ne voulez pas nous aider, rentrez chez vous ! Et surtout, fermez-là !

— Ah O.K. !

Deux heures que l'abbé récite des prières en latin en tournant autour du corps nu et souple de sa prisonnière. Parfois, à la fin d'un paragraphe, elle est prise de tressautements et marmonne comme si elle faisait un cauchemar. PSG a fini

par s'assoupir sur un tabouret, la tête contre la porte. Tout à coup, la fille se lève d'un bond et assène un terrible coup de boule à l'abbé qui s'effondre inconscient. Jean-Patrick se précipite à son secours, mais un énorme molland le chope en plein vol et va le coller au mur comme un insecte.

— Eh ! Comment t'as fait ça ? demande PSG réveillé par le raffut.

Prise d'une quinte de fou rire, la jeune femme se dresse nue de toute sa hauteur et lance la chaise en fer, sur laquelle elle était attachée, et qui vient emprisonner le skin en le plaquant à la porte.

— Secret de bonne femme, connard ! Bouge pas, j'arrive ! Je vais vous baiser tous les trois jusqu'à vous faire crever... Vous sucer jusqu'à la moelle... Mais avant...

Elle fouille dans ses affaires en boule dans un coin et retrouve son iPhone pour composer un numéro.

— Allo Raimondo, c'est Sandrine, je serai un peu à la bourre à notre rendez-vous. Désolé, mais j'ai failli me faire griller par trois tocards. Je règle ça et j'arrive. À plus !

Elle raccroche et recommence à rire...

— Qu'est-ce qu'y a de drôle ?

— Je ris en pensant à qui je suis, de toute façon je vais te tuer toi et tes potes, alors je peux te le dire, je suis un Démon et je vais manger ton âme... [Elle sort son aura] Et dire que vous n'êtes même pas au courant, la grande lessive du Vieux, je finis par me dire que ça a du bon...

Et là, contre toute attente, le skin se prend la tête avec les deux mains avant de pousser un cri immense...

— Merde...

— Mais... Moi je suis un Ange ! UN ANGE ! C'est ça... Merci !

— Re-merde...

Et là, à son tour il se dresse devant elle, le regard devenu sombre, une aura de lumière entourant sa puissante carrure. Il brandit un maillet et un pieu d'argent reliés par une chaîne d'or.

— Crâature du Malin, AU NOM DU TOUT-PUISANT, je te bannis de ce corps !

(encore que, bien rangés dans des caisses ils font des accessoires d'Halloween tout à fait crédibles). Il est nécessaire de posséder le pouvoir Invocation de morts-vivants (cf. page 83) pour en disposer.

► CARACTÉRISTIQUES

Force	2
Volonté	1
Agilité	2
Perception	2
Apparence	1
Points de vie	3

Armement : lame usagée (2 dégâts).
Protection : aucune.

¶ ZOMBIES

Les zombies sont des morts-vivants inférieurs appréciés en particulier par les Démons de Bifrons ou par ceux qui utilisent la nécromancie pour monter une petite armée personnelle. Le pouvoir Invocation de morts-vivants (cf. page 83) est généralement nécessaire pour posséder de telles créatures.

► CARACTÉRISTIQUES

Force	2
Volonté	1
Agilité	1
Perception	2
Apparence	1
Points de vie	4

Armement : mains nues et morsure (1 dégât).
Protection : aucune.

Si vous obtenez 3 succès lors de votre attaque, vous touchez la tête du zombie et il est tué sur le coup.



23H12

– Allo ? Le police ?

– Police secours, bonsoir, que puis-je faire pour vous ?

– Venez vite, il y a eu grand malheur, 111 rue des roses au Vésinet.

– Quel est votre nom, monsieur ?

– Vite... Il y a peut-être survivants... Tut, tut, tut...

23H37

– Qu'est-ce qu'on fait, chef ?

–appelez les pompiers, caporal Chipon, et restez en couverture, moi, le brigadier Bugnon et l'aspirant N'kruma nous allons rentrer.

– Mais la maison brûle !

– Je sais N'kruma, vous avez peur du feu ? Il y a sûrement des gens là-dedans ! Prenez l'extincteur dans le coffre et suivez-moi.

– Mais...

0H05

– Mais qu'est-ce qui s'est passé ici ? C'est dégueu ! Atroce y a des morts partout !

– Breuuu... Breuu.

– Arrêtez de vomir, N'kruma !

– Là, chef, y en a un qui bouge !

0H14

– Madame, je sais que ça va pas fort, mais dites-moi un truc ?

– Mes jambes, je sens plus mes jambes !

– Oui, c'est normal, elles ont été tranchées au niveau des rotules mais, rassurez-vous, on fait de très belles prothèses... Qu'est-ce qui s'est passé là-dedans ?

– Mes bras je sens plus mes bras ?

– C'est normal aussi, elles ont été dissoutes par une sorte d'acide mais, rassurez-vous, on va vous faire une greffe de peau à partir d'une culture de peau de porc, on ne voit presque pas la différence. Madame, allez, donnez-moi quelque chose !

– Et mon ventre ?

– Écoutez, je vais vous dire la vérité, vous êtes en train de crever, je vous ai shootée à la morphine mais, dans quelques minutes, vous allez sombrer dans le coma alors si vous savez la moindre chose c'est maintenant !

– Ah ? Mais je ne veux pas mourir.

– Dans la vie on ne fait pas toujours ce qu'on veut. Madame ? Madame ? MERDE ! Docteur ! DOCTEEUUUURRRRR...

0H51

– Selon nos premières conclusions, deux des individus sont morts découpés par une sorte de tronçonneuse et trois autres ont été incinérés, peut-être avec un lance-flammes. Le dernier, la seule victime féminine, a été empalé par une sorte de corne au niveau du plexus solaire. Elle a peut-être aussi été violée avant ou pendant par une sorte de taureau.

– Qu'est-ce qui vous fait croire ça, inspecteur ?

– D'après le légiste elle est couverte de plusieurs litres de sperme, des prélèvements sont partis au labo.

– Plusieurs litres, comme dans une tournante ?

– Oui, mais ça ressemblait pas à une tournante, plutôt à une réunion de francs-maçons.

– Qu'est-ce qui vous fait croire ça, inspecteur ?

– Eh bien, tous les morts portaient des robes noires avec des broderies bizarres, et puis il y avait des bougies dans la maison, et un pentacle sur le sol...

– Bon, inspecteur, je reprends les choses en main. À partir de maintenant vous n'êtes plus sur cette affaire.

– Mais chef, c'est une secte qui a fait ça ? Des adorateurs de S...

– Non, inspecteur, ce n'est absolument pas ça !

– Et quoi alors ?

– Si vous voulez le savoir regardez France 3, je viens de leur donner l'explication : c'est encore un jeu de rôles qui a mal tourné !





LES ÊTRES SURNATURELS MAJEURS

Là, il va falloir bosser un peu plus (fabriquer de toutes pièces un personnage et le booster selon le niveau d'adversité souhaité). Mais comme je suis sympa, vous trouverez ci-après une liste de différents êtres surnaturels spécialisés dans le combat et que vous pourrez utiliser pour créer des rencontres improvisées.



ANGE DE DANIEL

→ CARACTÉRISTIQUES

Force	5
Volonté	3
Agilité	2
Perception	3
Apparence	3
Points de pouvoir	5
Points de vie	12

Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine, Poing de fer, Destruction, Crâne de pierre, Peau de pierre.

Avantage : Batte mortelle.

Matériel : docs coquées avec lacets blancs, treillis, t-shirt Fred Perry, poing américain.

Tactiques de combat : avant le combat, le personnage déclenche Peau de pierre (1A, protection : 2 + spécial). Si l'Ange est confronté à un seul adversaire, il va utiliser principalement Crâne de pierre (IPP+1A, FO5, 1 dégât + spécial). Sinon, il frappera ses adversaires avec sa Batte mortelle (1A, FO5, 3 dégâts).

ANGE DE JORDI

→ CARACTÉRISTIQUES

Force	4
Volonté	3
Agilité	4
Perception	3
Apparence	2
Points de pouvoir	5
Points de vie	10

Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine, Coriace, Prouesses physiques, Aspect de l'aigle (Perception), Réflexes de combat.

Avantage : Ambidextre.

Matériel : rangers en mauvais état, treillis, t-shirt sale, deux couteaux de survie.

Tactiques de combat : avant le combat, le personnage déclenche Aspect de l'aigle (IPP+1A, PE5, Point faible et Lecture des auras). Ensuite, l'Ange se jette dans le combat aussi vite qu'il le peut (12m/A grâce à Prouesses physiques) et frappe avec ses couteaux deux adversaires en même temps s'ils sont humains ou deux fois le même s'il est surnaturel (Ambidextre + Point faible, 2A, AG4, 3 dégâts). Réflexes de combat lui offre une défense améliorée.

ANGE DE LAURENT

→ CARACTÉRISTIQUES

Force	4
Volonté	4
Agilité	2
Perception	3
Apparence	3
Points de pouvoir	6
Points de vie	10

Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine, Poing de fer, Connaissance absolue, Bénédiction martiale, Aura de la légion divine.

Avantage : Soldats de Dieu.

Matériel : chaussures vernies, pantalon à pinces, chemise classe, pardessus beige, revolver de gros calibre.

Tactiques de combat : s'il dispose du temps nécessaire, le personnage dépense 4PP+4A pour bénir son arme et celles de ses trois soldats de Dieu à l'aide de Bénédiction martiale. Ensuite, il déclenche Aura de la légion divine (1PP+1A, tests à 3 pour ses alliés) et ordonne à ses hommes d'ouvrir le feu tout en restant à 5 mètres de lui.

Revolver gros calibre de l'Ange (1A, PE3, 5 dégâts).

Fusil d'assaut du soldat de Dieu (1A, PE3, 6 dégâts).

Fusil à pompe du soldat de Dieu (1A, PE3, 6 dégâts).

PM du soldat de Dieu (1A, PE3, 5 dégâts).

Contre une autre cible qu'un Démon, réduisez de 2 les dégâts des armes.

Chaque soldat de Dieu a 3PV et porte un gilet pare-balles et un casque (protection 2).



ANGE DE MICHEL

CARACTÉRISTIQUES

Force	5
Volonté	3
Agilité	3
Perception	3
Apparence	2
Points de pouvoir	5
Points de vie	12

Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine, Poing de fer, Destruction, Attaque en puissance, Attaque en finesse.

Armes de prédilection : machette, AK-47, Desert Eagle.

Avantage : Machette mortelle.

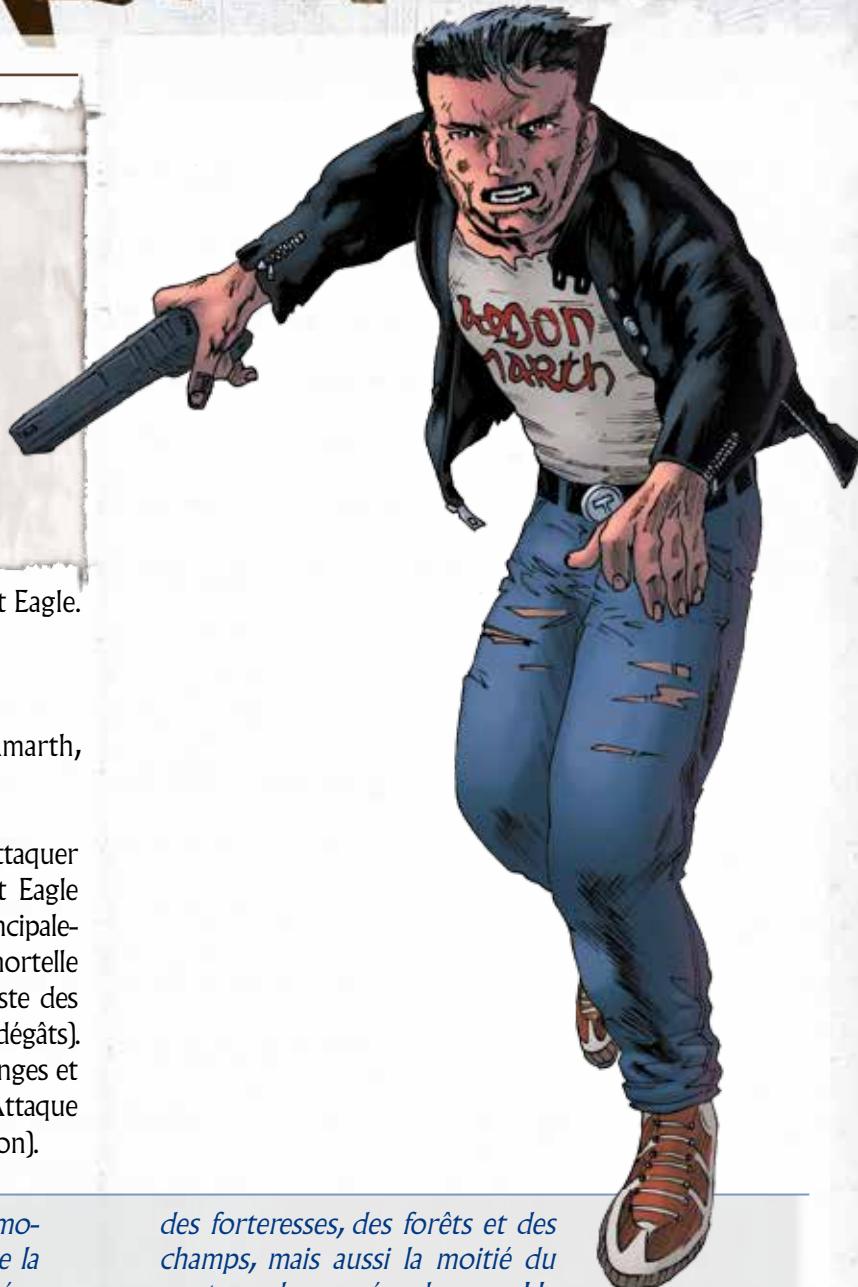
Matériel : baskets, jean sale, t-shirt Amon Amarth, blouson en cuir sale et déchiré, Desert Eagle.

Tactiques de combat : le personnage préfère attaquer au contact. S'il y est obligé, il utilise son Desert Eagle (1A, PE3, 3 dégâts). Au contact, il utilise principalement Attaque en puissance avec sa Machette mortelle (IPP+1A, 5 dégâts automatiques) tant qu'il lui reste des PP. Après, il attaque normalement (1A, FO5, 4 dégâts). S'il est dans une équipe qui comprend d'autres Anges et qu'un adversaire doit être mis hors-jeu, il utilise Attaque en finesse (IPP+1A, perte de la prochaine activation).

L'homme était assis seul sur un banc. Il était immobile dans son grand manteau sombre, bien que la température soit nettement en dessous de zéro. Il était trois heures du matin passées et la place Rouge était déserte depuis longtemps. La neige chassée par le vent tourbillonnait en petites spirales, formant des silhouettes éphémères sous les réverbères espacés tous les cinquante mètres.

Pour la centième fois de la soirée retentirent au loin les sirènes d'une voiture de police. Les nuits de Moscou étaient moins sûres depuis la chute du mur. Le FSB avait remplacé le KGB, les oligarques supplanté les apparatchiks, le dollar vaincu le rouble, mais rien n'avait changé, rien ou presque. Car en cette période de trouble et de corruption, le gouvernement venait de faire passer à la Douma une loi incroyable : l'État russe rendait à l'Église orthodoxe tous ses biens meubles et immeubles.

Les conséquences étaient énormes et représentaient une véritable fortune. Des milliers de bâtiments et de terres. Des églises, des monastères,



des forteresses, des forêts et des champs, mais aussi la moitié du contenu des musées du pays. Un pactole de plusieurs milliards de dollars ! De quoi redonner à l'un des pays les plus grands et les plus riches de la chrétienté des forces incroyables.

Pourtant, pendant presque un siècle, l'athéisme avait eu force de loi sur la terre des tsars. Mais malgré les chasses aux sorcières menées contre les prêtres, les croyants et les fidèles, la flamme ne s'était jamais totalement éteinte. Elle avait survécu cachée, précieusement chérie par des âmes simples mais fortes qui avaient gardé Jésus et tous les saints blottis au fond de leur cœur.

L'homme repensa au camarade Mao, « la religion est l'opium du peuple » avait écrit le Grand Timonier. Les Chinois au Tibet s'acharnaient depuis des lustres contre des superstitions sans parvenir à les faire disparaître, alors chasser la Vraie religion par la force paraissait vraiment un

projet ridicule avec le recul. Pol Pot pensait que la religion était « un poison violent ». Lui aussi avait raison et quatre millions de morts n'avaient pas réussi à prouver le contraire.

Tout à coup, d'une porte dérobée du Kremlin surgit une silhouette râblée, qui s'approcha à grands pas dans un silence sibérien. L'homme du banc resta parfaitement immobile en admirant la silhouette du maître de toutes les Russies depuis au moins dix ans. Vladimir Poutine s'arrêta à moins de deux mètres et toisa ostensiblement l'homme immobile. Les secondes devinrent des minutes, la neige autour de Vladimir devint liquide puis fondit totalement. Alors que les flocons autour de l'inconnu se cristallisèrent pour former des congélations aux formes pointues.

— Dobredine Tovarich, ça faisait longtemps que je n'avais pas vu ta sale tronche de glaçon mal démolé. Qu'est-ce que tu veux ?

— Salut mon frère, moi aussi ça ne me fait pas plaisir de te voir. Sais-tu ce qui se passe ?

— Niet ! Mais, je crois que le Vieux a repris les choses en main...

— Le Vieux, je le croyais sénile, Alzheimer au dernier degré. Ça expliquerait beaucoup de choses...

— C'est la seule explication. Et Sam ? Et notre cité ?

— Aucune idée, quand l'un de nous meurt, il ne revient pas, et ceux qui sont revenus récemment étaient au placard depuis des siècles. Ils sont complètement inadaptés et se font cartonner vite fait... Je crois que nous avons déjà perdu neuf serviteurs sur dix. Il en disparaît presque tous les jours depuis que les communications sont coupées. Qu'est-ce qu'on fait ?

— On fait comme au Moyen Âge. On se cache et on fait notre boulot. Moi j'ai un bon poste...

— Mais c'est quoi cette idée de rendre aux crétins leurs églises et tout le saint-frusquin ?

— Ça, mon frère, c'est mon coup de maître. Car ce que les bolcheviks n'ont pas réussi à détruire en un siècle de répression, moi je l'ai flingué en moins de dix ans avec mon arme secrète.

— Et c'est quoi ton truc, un nouveau type de lance-flammes au napalm ?

— Bien plus fort que ça mon frère, c'est l'idée la plus vicieuse de toute l'histoire : c'est le capitalisme !

DEMON DE BAAL

→ CARACTÉRISTIQUES

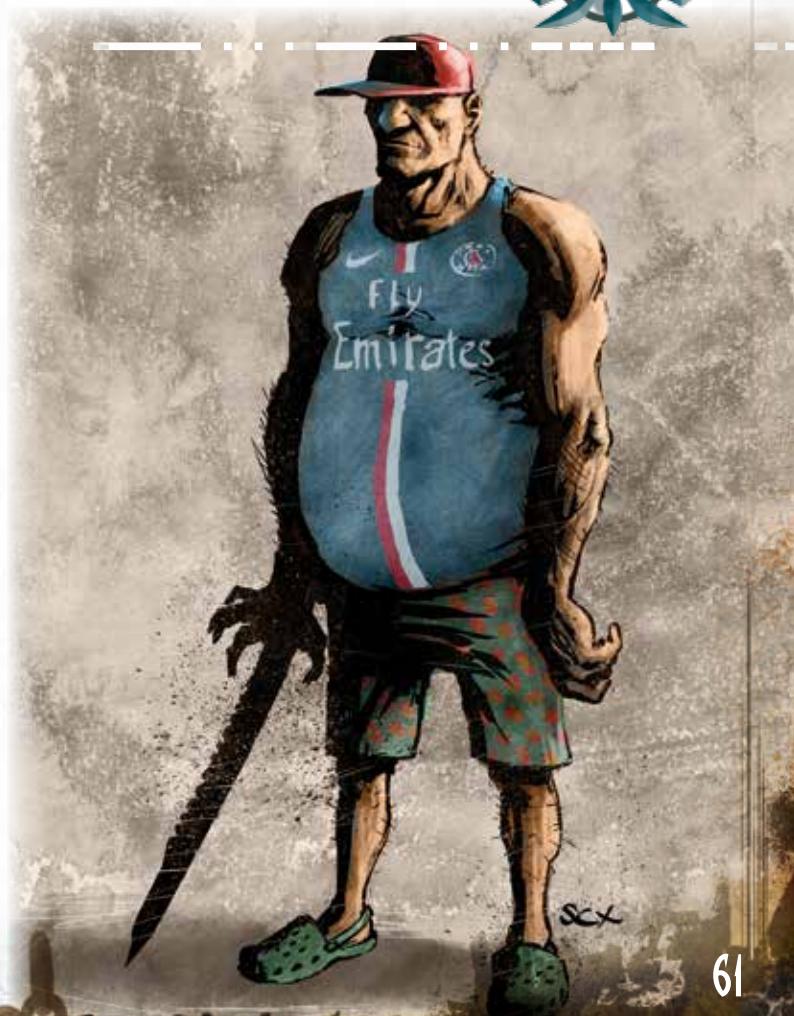
Force	5
Volonté	3
Agilité	3
Perception	2
Apparence	3
Points de pouvoir	4
Points de vie	14

Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine, Poing de fer, Destruction, Armes corporelles, Pointes acérées.

Avantage : Dur à cuire.

Matériel : crocs, bermuda, marcel.

Tactiques de combat : avant le combat, le personnage fait sortir une longue lame sur son bras droit grâce à Armes corporelles (1PP+1A) et se couvre de pointes grâce à Pointes acérées (1A). Cela lui accorde une protection de 1 (+ spécial). Il attaque avec sa lame (1A, FO5, 6 dégâts).





DEMON DE BELIAL

→ CARACTÉRISTIQUES

Force	4
Volonté	3
Agilité	2
Perception	4
Apparence	3
Points de pouvoir	4
Points de vie	8

Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine, Poing de fer, Point faible, Jet de flammes, Explosion.

Avantage : Aura réduite.

Matériel : vêtements quelconques, revolver de gros calibre.

Tactiques de combat : s'il est confronté à un seul adversaire, le personnage utilise Jet de flammes en essayant de rester aussi éloigné que possible de son adversaire (1PP+1A, PE4, 4 dégâts, sans esquive ni parade). S'il est entouré de plusieurs adversaires ou s'il est au contact, il utilise Explosion (2PP+2A, 3 mètres de rayon, 1 dégât par activation pendant 5 activations). S'il manque de PP, il utilise son revolver (1A, PE4, 4 dégâts).

DEMON DE BIFRONS

→ CARACTÉRISTIQUES

Force	4
Volonté	4
Agilité	3
Perception	3
Apparence	2
Points de pouvoir	7
Points de vie	8

Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine, Coriace, Connaissance absolue, Drain de vie, Résurrection de combat.

Avantage : Premier de la classe.

Matériel : costume daté, canne plombée.

Tactiques de combat : le personnage va tenter de rester discret et de s'approcher discrètement d'une victime. S'il y parvient, il utilise Drain de vie (2PP+1A, 3 dégâts automatiques + spécial). S'il manque de PP, il frappe à l'aide de sa canne plombée (1A, FO4, 2 dégâts). S'il est en équipe, il guette la mort d'un adversaire (même humain) pour utiliser Résurrection de combat (2PP) à 5 mètres mais n'attaque pas sauf s'il y est obligé.

DÉMON DE CROCELL

→ CARACTÉRISTIQUES

Force	3
Volonté	2
Agilité	4
Perception	4
Apparence	3
Points de pouvoir	3
Points de vie	6

Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine, Petit énervé, Point faible, Aura de glace, Jet de glace.

Avantage : Compétence spécialisée (MAC-10).

Matériel : MAC-10, short, baskets, t-shirt Jaws, casquette, skate-board.

Tactiques de combat : avant le début du combat, le personnage déclenche Aura de glace (1PP+1A, protection : 2 + spécial). Tant qu'il lui reste des PP, le Démon utilise Jet de glace (1PP+1A, PE4, 1d6+1 dégâts) sur un adversaire à 10 mètres. Après, il sort son MAC-10 et ouvre le feu (1A, PE5, 4 dégâts).

FÉVRIER 1943, FRONT DE L'EST QUELQUE PART ENTRE GDANSK ET KALININGRAD.

Un jeune homme s'enfuit dans la neige. Il vient de faire sauter une voie ferrée pour stopper le ravitaillement allemand. Sans munition, les armées de l'Est ne pourront pas lutter devant les Rouges en marche.

Mais cet acte héroïque et anonyme n'est pas passé inaperçu. Déjà une patrouille de SS l'a pris en chasse. L'homme entend au loin les sirènes et l'abolement des dobermans nazis. Ce n'est pas un grand sportif et la fuite à travers la forêt ne va pas pouvoir durer. Acteur amateur, intellectuel issu d'un milieu modeste, il se dit que sa vie sacrifiée vaut bien toutes celles que son acte désespéré vient de sauver.

Tous ses muscles le brûlent mais, au-delà de la douleur, il continue à courir. Il sait que tomber entre les mains des tortionnaires de la Gestapo est pire que la mort. Il envisage même de mettre fin à ses jours en sautant dans un ravin. Mais la vie est trop précieuse. Elle doit être préservée à tout prix. Le suicide c'est la damnation éternelle !

Le fuyard repère au loin un clocher en bois. Certainement un village dans lequel il pourra se cacher. Il n'est qu'à quelques minutes de course. Mais à chaque pas il a l'impression que ses jambes sont plus lourdes et que ses poursuivants se rapprochent. Il s'accroche à ce clocher comme à son sésame. Et en courant, il se met à prier saint Michel.

« Défendez-nous dans les combats, donnez-moi la force ! »

Enfin, après ce qui lui a semblé des heures, le fugitif s'engouffre dans l'église. Mais la porte à peine refermée s'ouvre à la volée sous le coup de botte ferrée d'un soldat portant un casque à boulon qui brandit un fusil à baïonnette et charge sa victime en hurlant.

Leurs regards se croisent un instant. L'un comme l'autre découvrant stupéfait la jeunesse de son ennemi. Ce ne sont que des adolescents à peine pubères engagés dans la plus grande guerre que le monde ait connue. L'Allemand brandit son arme vers la gorge du Polonais qui, vaincu, s'est effondré au pied de l'autel.

« Saint Michel sauvez-moi... »

Et là, dans un éclair de lumière pure, saint Michel apparaît entre les deux hommes. Fixant le jeune Waffen-SS dans les yeux, il lui dit : « Recule Joseph, car cet homme est notre prochain pape, et il doit vivre aujourd'hui ! »

Désarçonné par l'apparition, le jeune nazi baisse son arme et s'éloigne mais, pris d'une lueur de lucidité, il se retourne et dit à l'archange : « Et moi, quel sera mon avenir ? »

Alors, avant de disparaître, saint Michel lui murmure : « Toi, tu seras le pape d'après... »



LES POUVOIRS

Tous les êtres surnaturels possèdent des pouvoirs. Ces pouvoirs peuvent venir de trois sources : de leur nature même, de leurs caractéristiques particulièrement hautes et des domaines qu'ils maîtrisent.

LES POINTS DE POUVOIR

De nombreux pouvoirs demandent aux personnages qui les utilisent de dépenser des PP. Arrivé à OPP le personnage ne peut simplement plus utiliser de tels pouvoirs. Les êtres surnaturels récupèrent 1PP à midi et à minuit. Mis dans des conditions favorables, un être surnaturel peut récupérer 1PP par heure de repos total. Ces conditions dépendent de la nature du personnage (la liste n'est pas exhaustive, soyez créatifs !).

Type d'être surnaturel	Condition favorable
Ange de Christophe	Crèche, hôpital
Ange de Daniel	Caserne, bar
Ange de Dominique	Église
Ange de Janus	Casino, hôtel de luxe
Ange de Jordi	Zoo, en pleine nature
Ange de Joseph	Église
Ange de Laurent	Caserne
Ange de Michel	En pleine nature, musée
Démon d'Andrealphus	Sex-shop, boîte à partouze
Démon de Baal	Champ de bataille, caserne
Démon de Belial	Haut-fourneau
Démon de Bifrons	Cimetière, morgue
Démon de Crocell	Chambre froide
Démon de Malphas	Plateau de télévision
Démon de Malthus	Hôpital, morgue
Démon de Vapula	Usine

LES POUVOIRS COMMUNS AUX ANGES ET AUX DÉMONS

Les Anges et les Démons possèdent les pouvoirs suivants. Ce sont généralement les premiers dont ils se souviennent, suivis de près par ceux accordés par des caractéristiques particulièrement hautes.

AURA D'IDENTIFICATION

Tous les Anges et Démons peuvent faire apparaître leur aura qui indique immédiatement leur appartenance (Bien ou Mal) et leur puissance approximative en termes de PP (on prend en compte le nombre de PP max et on

divise par 10, arrondi à l'entier supérieur). Montrer son Aura d'identification est un acte toujours volontaire et qui ne peut être forcé par quelque moyen que ce soit (magique ou non). L'Aura d'identification est gratuite (elle ne coûte aucun PP).

Exemple : un Démon qui possède 12PP quand il est au max possède une Aura de puissance 2.

LANGUE DIVINE

On utilise ici le terme langue divine mais chaque camp utilise une version proche mais parfaitement reconnaissable d'une langue de base parlée par les Anges avant la chute. Ce qui donne en quelque sorte un esperanto surnaturel qui permet aux Anges de communiquer entre eux, aux Démons de faire de même et aux deux camps de s'insulter. Mais avec un accent. Pour les Anges, les mots sont chantés avec une voix de castra et pour les Démons, on arrive à comprendre quelques mots dans une soupe verbale que ne renierait pas un groupe de goregrind lituanien.

LES POUVOIRS QUI DÉPENDENT DES CARACTÉRISTIQUES

Même sans connaissance ni entraînement chaque personnage surnaturel dispose des pouvoirs que lui accordent ses caractéristiques surhumaines. Pour en bénéficier, la valeur de la caractéristique en question du personnage doit être au moins égale à 4. Et si elle est de 5, un autre pouvoir est accessible.

Pour les pouvoirs dépendants d'une valeur de caractéristique de 4, le personnage gagne un des deux pouvoirs indiqués. Avec de l'expérience, un personnage-joueur pourra disposer du second. Si une caractéristique atteint temporairement 4, vous choisissez le pouvoir associé (il peut être différent à chaque fois que cela se produit).

FORCE 4

CORIACE

Chaque fois que vous subissez des dégâts autres qu'automatiques, vous en subissez 1 de moins (mais toujours au moins 1).

POING DE FCR

Vous causez des dégâts à mains nues qui équivalent à ceux d'un poignard ou d'un poing américain (2 dégâts).

FORCE 5

DESTRUCTION

Pour 1PP, vous pouvez détruire n'importe quel objet non magique. Si l'objet est assez gros (plus de 100 kg) ou particulièrement solide, vous devrez réussir un test de Force difficile.

VOLONTÉ 4

CONNAISSANCE ABSOLUE

En prenant le temps nécessaire, vous pouvez tout savoir d'un sujet de votre choix. Plus l'information est pointue, plus cela prendra du temps. Ces connaissances peuvent être obtenues sans aucun document ni ordinateur, mais vous devrez vous recueillir dans le calme. On ne parle ici que de connaissance théorique, en aucun cas de pratique : on peut tout apprendre sur un Airbus A380 mais pas à le piloter. Ce pouvoir est censé aider votre personnage et pas défoncer le scénario que le maître de jeu a préparé avec amour. Il est donc évident que tout renseignement un peu trop utile vous sera donné exactement 5 minutes après la fin de l'aventure. C'est ballot !

COUP DE BOL

Par la seule force de votre pensée, vous pouvez, une fois par aventure, choisir de modifier légèrement le scénario. Mais attention, quand je dis légèrement, ça ne veut pas dire de se comporter comme un putain de narrativiste. Juste de considérer que la chance vous a donné un petit coup de pouce : le magasin d'armes où vous vous rendez possède miraculeusement la pièce détachée qui manque à votre fusil à pompe ; vous avez besoin d'aide et une patrouille de flics débarque au bon moment ; vous tentez de joindre la hot-line de Numericable et le technicien au bout du fil connaît son travail, etc. Et, de toute façon, si le maître de jeu n'est pas d'accord, il peut très bien refuser (et vous pourrez utiliser à nouveau votre pouvoir plus tard).

VOLONTÉ 5

RÉSISTANCE À LA DOULEUR

Le total de vos PV est majoré d'un nombre de points égal à votre Volonté (donc 5 si vous avez bien tout suivi).

AGILITÉ 4

PETIT ÉNCRUÉ

Au premier tour de chaque combat, vous agissez en premier. Durant les tours suivants, vous retrouvez votre place normale (dans le trafic, selon Cabrel).

PROCESSIONS PHYSIQUES

Vos capacités physiques (saut, course, natation, etc.) sont trois fois supérieures à celles d'un être humain. Par exemple, en dépensant une action en combat vous pouvez vous déplacer de 30 mètres au lieu de 10.

AGILITÉ 5

ESQUIVE ACROBATIQUE

Si vous dépensez 2PP, une attaque au contact portée par un adversaire qui vous fait face, et qui aurait dû vous toucher, rate automatiquement.

PERCEPTION 4

ET TOC

Lorsque vous fouillez un endroit (la pièce d'une maison, une voiture, un jardin, etc.), vous obtenez un succès automatique en plus du résultat de votre test.

POINT FAIBLE

Vos attaques physiques causent toujours 1 point de dégâts supplémentaire.

PERCEPTION 5

LECTURE DES AURAS

Si vous dépensez 3PP, vous pouvez savoir si un être vivant que vous observez au moins 5 minutes est surnaturel ou non (sauf s'il possède le pouvoir Apparence humaine).

APPARENCE 4

BEAU GOSSE

Lorsque vous entrez en interaction sociale avec un être humain normal (quand vous lui parlez quoi !), vous obtenez un succès automatique en plus du résultat de votre test.

CHARISME SURNATUREL

Aucun humain ne vous attaquera physiquement à moins que vous ne portiez une attaque contre lui ou que vous soyez visiblement très agressif envers lui. Un soldat de Dieu n'est pas considéré comme un humain dans ce cas !

APPARENCE 5

APPARENCE HUMAINE

Votre aura est semblable à celle des êtres humains (c'est-à-dire inexiste). Même volontairement, vous ne pouvez pas afficher votre nature divine ou démoniaque.

— Le sida, c'est plus ce que c'était, ça tue encore quelques sauvages dans des zones reculées, mais finalement c'est totalement has been. Avec la tri-thérapie, t'es cool.

— Ben ouais mais quand même, t'es sûr ?

— Bien entendu si tu veux te coincer la nouille dans un sac en latex qui serre et qui pue, libre à toi. Moi je dis que la free baise c'est la dernière aventure de l'homme moderne. Tu vois, on mange bio, on chie bio. Faut pas fumer, faut pas boire, manger cinq fruits et légumes par jour, faire du sport et manger des antioxydants. C'est la dictature de la santé, la fin du plaisir.

— Ben ouais mais quand même c'est plus safe !

— Mais merde, t'es vraiment un déchet. Tu me dégoûtes avec tous tes bons principes. Tu ne vas pas me dire qu'en plus tu tries tes déchets ? Si ? C'est toi le déchet qu'y faudrait archiver. Et en plus tu n'utilises que des énergies renouvelables, du papier recyclable, et des légumes sans OGM. Je crois que je vais vomir.

— Ah tu veux un sac, je garde le vomi pour faire du compost organique.

— Nan ! Mais revenons à nos problèmes. Ce soir c'est ton soir, tu vas niquer, mec... pour la première fois ! À vingt-deux ans ! Alors je veux que tu sois parfaitement prêt. T'es sûr qu'elle est d'accord. Elle ne va pas changer d'avis ? Parce que moi je veux que tu lui fasses la totale, la toupie thaïlandaise et la brouette islandaise.

— Non, non, ce soir c'est notre nuit de noce ! Et ça fait un an qu'on prépare ce mariage. Je suis

certain de son amour pour moi. Nous en avons parlé avec le rabbin pendant notre préparation religieuse. Nous avons le désir sincère de nous unir pour fonder une famille.

— Oui, alors ce qui compte avant tout, c'est de bien la lubrifier, tu dois lui en mettre une bonne dose pour que ça glisse bien parce que sinon ça ne va pas rentrer et ça va lui faire mal. Tu vois, moi avec Carla, j'ai pas ce genre de problème parce qu'après ce qu'elle a encaissé, franchement, j'aurais du mal à toucher les bords, si je n'étais pas monté comme un mullet. À la fac on m'appelait le baudet du Poitou ! Avec ma femme, chaque orgasme peut être mortel... D'ailleurs montre-la-moi, je vais te dire ce que j'en pense.

— M'enfin, papa, ça me gêne !

— Jean, en tant que père, j'ai la charge de ton éducation religieuse et morale. Alors écoute bien mes conseils, je suis quand même l'homme le plus grand de France, merde ! Baisse ton froc tout de suite ou je t'en colle une...

— ... Voilà...

— Incroyable, elle est toute petiote... Tu dois tenir ça de ta mère. Bon, si elle te fait une remarque, utilise une de mes grandes formules politiques.

— Laquelle, papa, il y en a tellement ?

— Tu lui dis : casse-toi pov'conne !



LES DOMAINES

Là, on tape dans le bois dur, on parle des trucs qui tachent vraiment. Ceux qui font plaisir ou qui font des trous dans la moquette (ou les deux). Chaque être surnaturel possède ainsi un ou plusieurs domaines dont découlent un ou plusieurs pouvoirs (cf. *La progression*, p. 47). La plupart des pouvoirs de domaine ne sont pas accessibles lorsque le personnage est sur la plage arrière. Mais il y a des exceptions : les pouvoirs qui sont disponibles dans cet état sont notés avec un astérisque après leur nom.

LES AURAS

Certains pouvoirs sont définis comme étant des auras. Elles répondent toutes aux règles suivantes :

- déclencher une aura demande 1PP et 1 action. Chaque minute après la première, le personnage peut payer 1PP supplémentaire pour qu'elle continue à faire effet.
- une aura peut être annulée à tout moment sans dépenser d'action.
- l'aura s'arrête automatiquement si vous n'avez plus de PP, ou si vous perdez conscience.

LES DÉGÂTS AUTOMATIQUES

Certains dégâts ne peuvent pas être évités. On dit qu'ils sont automatiques. Ils sont de nature psychique ou magique, et aucune protection physique ne peut être prise en compte pour les éviter.

LISTE DES DOMAINES

Conspiration démoniaque

Dégénérescence

Dévotion céleste

Exorcisme

Feu ardent

Force marmoréenne

Froid mordant

Infiltration

Instinct animal

Jugement divin

Légion sacrée

Nécromancie

Perversions obscènes

Pruesse martiale

Technologie impie

Transformation sanglante



CONSPIRATION DÉMONIAQUE

1	Zizanie*
2	Contrôle mental
3	Grand vide
4	Polymorphie*
5	Détection du bien*

ZIZANIE*

Mamadou, je voudrais te présenter un mec sympa : Jean-Charles, rédacteur en chef d'Afrikaneer, le fanzine qui broie du noir. Vous devriez apprendre à vous connaître, vous me faites penser à une bouse de vache à côté d'une merde de laitier.

Pour 2PP et 2 actions, deux victimes à 20 mètres de vous, et à portée de voix l'une de l'autre, se mettent à s'embrouiller sans raison (si le pouvoir fonctionne, voir ci-dessous). Cela ne conduira pas obligatoirement à un combat mais, si les victimes sont vraiment agressives, on ne sait jamais. Vous pouvez éventuellement faire partie d'une des deux victimes (si tel est votre désir). Un test de Volonté est nécessaire pour savoir si les victimes sont affectées.

Les victimes sont deux humains : facile.

Les victimes sont un humain et un être surnaturel : moyen.

Les victimes sont deux Anges ou deux Démons : difficile. Si les victimes sont un Ange et un Démon, le pouvoir fonctionne automatiquement.

CONTRÔLE MENTAL

Le coup de l'Ange de Laurent, cul nu en pleine baston, j'en pleure de rire. Bon, tu aurais aussi pu lui demander de trancher la tête de son copain, mais ça aurait été moins drôle.

Pour 2PP et 1 action, vous pouvez prendre le contrôle temporaire d'une victime à 10 mètres. Le contrôle dure

1 tour et n'est donc pas vraiment utile en dehors du combat. Un test de Volonté est nécessaire. Si vous obtenez 1 succès, vous pouvez choisir la seconde action de la prochaine activation de votre victime. Avec 2 succès, vous choisissez la première action. Avec 3 succès, vous choisissez les deux. C'est vous qui choisissez tous les paramètres de l'action entreprise (vous choisissez la cible d'une attaque par exemple). La victime ne peut pas agir de façon suicidaire.

GRAND VIDE

Marie est en couple avec Geof, mais il fait croire qu'il est avec Aurélie, qui est elle-même avec Geoffrey. Mais elle est amoureuse de Rudy. Il a été éliminé du jeu alors Aurélie passe de plus en plus de temps avec Morgan. Mais il est pédé et trouve Geoffrey à son goût.

Pour 1PP et 1 action, vous pouvez faire apparaître un grand vide mental dans l'esprit d'une victime à 10 mètres. Elle ne peut rien faire du tout pendant sa prochaine activation. Pour 3PP et 1 action, vous pouvez lancer le même pouvoir mais la victime perd ses deux prochaines activations. Cette deuxième version nécessite un test de Volonté pour fonctionner (moyen contre un être humain, difficile contre un être surnaturel). Un être surnaturel qui est victime de ce pouvoir y est ensuite immunisé pour les 24 prochaines heures.

POLYmorphie*

Je voulais me transformer en mannequin sexy. J'ai pensé à Barbie et je me retrouve en petit vieux avec un accent allemand, il marche pas terrible ce pouvoir.

Pour 3PP et 30 secondes, vous pouvez changer votre sexe, le son de votre voix, votre poids, votre taille ainsi que votre apparence physique (mais pas vos vêtements) pour une durée de 10 minutes. Si vous tentez de reproduire un être humain particulier, quiconque vous observe peut effectuer un test de Volonté pour percer à jour la supercherie dont la difficulté dépend de sa nature : facile pour un animal, moyen pour un être surnaturel et difficile pour un humain.

Reprendre sa forme normale avant 10 minutes coûte 1 action.

DÉTECTION DU BIEN*

Ce pouvoir, s'il marche, tu te retrouves un peu cul nu un soir de Gay Pride.

Pour 1 action, vous pouvez savoir si une victime à 2 mètres est un Ange. Si c'est le cas, vous perdez tous vos PP. Sinon, le pouvoir ne vous coûte que 1PP.

10 DÉGÉNÉRÉSCENCE

1	Petit bobo*
2	Blessure purulente
3	Parasite interne
4	Projection d'acide
5	Maladie

PETIT BOBO*

Le Démon pointe le doigt dans la direction de sa victime. Cette dernière a un tic nerveux et manque de se casser la figure tandis qu'une douleur insupportable lui traverse la cuisse.

Pour 1PP et 1 action, une victime à 10 mètres perd temporairement 1 point de caractéristique (au choix). Cela ne fait pas baisser ses PV ou ses PP, mais affecte tous ses tests. Vous devez être créatif et décrire ce qui arrive à la victime (crampe qui fait perdre de l'Agilité, gros bouton sur la tronche pour une perte d'Apparence, etc.). Les effets du pouvoir s'estompent au bout de 5 minutes. Un personnage peut être affecté plusieurs fois par ce pouvoir mais pas perdre plusieurs points dans une même caractéristique. La valeur minimale d'une caractéristique est 1.

BLESSURE PURULENT

L'Ange se plia en deux, comme frappé au ventre par un coup de latte psychique. Il se mit à cracher du pus et du sang par la bouche et le nez.

Pour 1PP et 1 action, une victime à 2 mètres voit son corps se couvrir d'une énorme blessure qui pisse le sang et le pus. Pour y résister, la victime doit réussir un test de Force. S'il échoue, il subit 4 points de dégâts automatiques. De plus (si le test de Force est raté), au début de chacune de ses activations, il doit réussir un nouveau test de Force. En cas d'échec il subit 1 point de dégâts automatique supplémentaire. En cas de réussite, le pouvoir cesse de faire effet.

PARASITE INTERNE

Je les sens dans mon corps... Elles me dévorent... Elles rampent sous ma peau... Elles sortent de mon cul... Elles vont envahir le monde.

Pour 3PP et 2 actions, une victime à 2 mètres devient le réceptacle d'un certain nombre de créatures voraces qui commencent à le dévorer de l'intérieur. Vous devez réussir un test de Volonté. Le nombre de succès correspond au nombre de parasites invoqués. La victime peut dépenser les 2 actions de son activation pour tenter d'extraire un parasite (il meurt

dès qu'il est sorti du corps). Il devra réussir un test de Force moyen. À la fin de chacune de ses activations, la victime subit autant de dégâts automatiques que de parasites encore en vie.

PROJECTION D'ACIDE

Mon adversaire s'est dressé devant moi, a juste eu le temps de dire « Mes potes m'appellent Destop », et il s'est mis à gerber. J'ai perdu mon armure, mon bras droit et surtout ma gourmette en or.

Pour 2PP et 1 action, vous pouvez attaquer un adversaire à 10 mètres à l'aide d'un gros crachat acide projeté de votre bouche. S'il est touché (test de Perception comme n'importe quelle attaque à distance), il subit un nombre de points de dégâts d'acide égal à 2 fois votre Force (sinon, il subit 3 points de dégâts). Que l'attaque soit ratée ou non, tout ce qui se trouve dans un rayon de 2 mètres autour de la cible subit 3 points de dégâts tandis que des éclaboussures acides retombent au hasard. Cette attaque ne peut pas être esquivée ou parée.

MALADIE

Le gars, on aurait dit un clafoutis fait à partir de cerises récoltées à Fukushima.

Pour 3PP et 2 actions, vous pouvez infecter un adversaire à 2 mètres d'une maladie potentiellement mortelle mais non contagieuse. Vous pouvez choisir une maladie très douloureuse qui réduit une des caractéristiques de la cible à 1 (au choix) pendant une semaine, ou une malade mortelle qui tuera sa cible en une journée (dans le cas d'un être surnaturel, il ne meurt pas mais choisit entre sombrer dans le coma pour 6 mois ou sacrifier de manière permanente 1PV et 1PP). Dans tous les cas, la cible doit réussir un test de Force difficile pour en éviter les effets. Vous pouvez aussi accompagner la maladie de symptômes amusants et visuels (boutons, plaques rouges, hémorragie, suppuration, etc.).



LA DISPARITION

Au nom du saint Satan !

Tout-puissant, ma mort vaudra toujours qu'un sang carmin baignât Ton portrait !

Pourtant Tu as voulu qu'un avatar, un mini Toi, sur la croix, arrachât tous nos maux issus du savoir.

Par un python, par ta Lilith, par l'assassin, Caïn, Ton travail naquit, puis continua par dix loyaux titans.

Kronos fut là d'abord, puis tant d'amis suivant Ta voix, faisant chacun du mal à sa façon.

Sans un but, mais allant toujours plus loin sur plus d'horizons lointains, tous mauvais garçons.

Poison du matin ou poison du soir, pour Ton Nom maudit, jusqu'à Dis, l'agora du Malin.

Là où tout va à la mort, à la fin sans pardon. Bout du bout, fin du tout.

Ici-bas, tout combat fait du mal à nos suppôts, fait parodoxal, sans trop nous punir.

Sans Toi, ni Ton Saint Nom, ni Ton Saint Fils, nous aurions la paix pour partir.

Mais tous nos conflits sont Ton choix. Tout Mal apparaît dans Toi, pour Toi, par Toi.

Satan vit dans Ta prison. Son rictus cramoisi, Son chaudron sanglant, Son royal savoir sont à Toi.

Il n'a plus qu'à tout subir, vil pantin sans pouvoir, sans aura, sans but.

Pourtant, au fond, tout au fond, sans pâlir, droit dans sa punition, sans Ton autorisation, Il va partout.

Sans Toi, nous pourrions jouir, par millions nous saurions nous nourrir du plaisir.

Car sans Lui Tu n'as pas, Tu n'as plus, Tu n'auras jamais aucun pouvoir.

Aussi, prions Satan car Tu as autant appris par Lui qu'il a appris par Toi.

Voilà pour Toi, vilain Rat. Satan vaincra, sans Ton Saint Nom, ni Ton fils, ni Sa croix.

Satan nous voit ! Satan nous punira ! Satan aura sa Loi ! Satan vivra Roi !

Alors Toi tu pourriras, sans amis ni suivants, à la fin, pour toujours, tu disparaîtras !

T.P. à G.P.



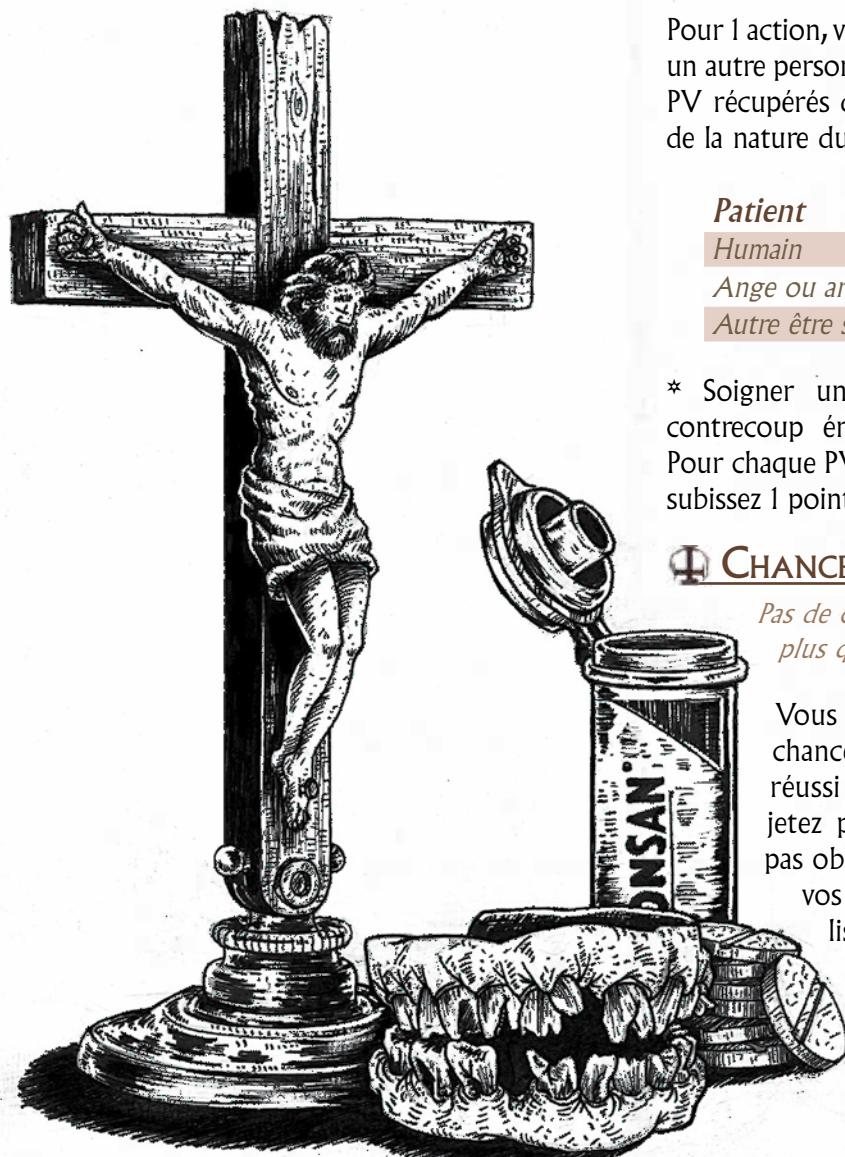
10 DÉVOTION CÉLESTE

1	Sacrifice ultime
2	Aura de protection
3	Aura d'invulnérabilité
4	Soins divins*
5	Chance*

1 SACRIFICE ULTIME

Une lueur blanche relie l'Ange et l'individu qu'il tente de protéger.

Pour 1 action, vous formez un lien magique avec un autre personnage à 10 mètres. À partir de ce moment, tout dégât que subit l'autre personnage vous affecte immédiatement à la place. Ces dégâts deviennent automatiques. Vous devez dépenser 1 action pour annuler le pouvoir. Si vous perdez conscience ou mourez, le pouvoir s'arrête de lui-même.



1 AURA DE PROTECTION

Votre corps est entouré d'un halo bleu. Idéal en pleine baston ou lors d'une soirée disco au Pacha Club.

Vous gagnez une protection d'une valeur égale à votre Volonté contre toute attaque physique.

1 AURA D'INVULNÉRABILITÉ

Votre corps est entouré d'un halo d'une puissance qui oblige vos adversaires à baisser les yeux et à maudire le dieu qui vous en a fait cadeau.

Vous ne pouvez subir aucun dégât physique. Le coût de cette aura est de 3PP par tour (au lieu de 1PP par minute pour les autres auras).

1 SOINS DIVINS*

La petite vieille, elle semblait toute gentille. Je l'ai touchée et j'ai pris le jus. Je l'ai finie à coups de pied, on s'est bien marré.

Pour 1 action, vous pouvez soigner des PV perdus par un autre personnage que vous touchez. Le nombre de PV récupérés dépend du nombre de PP dépensés et de la nature du personnage soigné.

Patient	Coût
Humain	1PP pour 2PV
Ange ou animal	1PP pour 1PV
Autre être surnaturel*	2PP pour 1PV

* Soigner une créature maléfique provoque un contre-coup énergétique très difficile à supporter. Pour chaque PV rendu à une créature maléfique, vous subissez 1 point de dégâts (en plus du coût en PP).

1 CHANCE*

Pas de chance aujourd'hui, manquerait plus qu'un oiseau me chie dessus.

Vous pouvez décider de faire appel à votre chance. Votre jet de dés est obligatoirement réussi et vous obtenez 3 succès. Vous ne jetez pas les dés et vous ne pouvez donc pas obtenir 111 ou 666. Cela vous coûte tous vos PP (minimum 1). Il faut déclarer l'utilisation de ce pouvoir avant de lancer les dés (mais après avoir dépensé les éventuels PP nécessaires pour effectuer l'action choisie).

EXORCISME

- | | |
|---|----------------------------------|
| 1 | Lire les pensées superficielles* |
| 2 | Remords insidieux |
| 3 | Exorcisme mineur* |
| 4 | Détection du mal* |
| 5 | Exorcisme majeur* |

LIRE LES PENSÉES SUPERFICIELLES*

C'est moi où il ne marche pas ce pouvoir ? Ah non merde, bien sûr, j'aurais pas dû le lancer sur Enora.

Pour 2PP et 1 action, vous pouvez lire les pensées superficielles d'une victime située à 2 mètres pendant les 5 prochaines minutes. Vous devez réussir un test de Volonté (facile sur un humain et difficile sur un être surnaturel).

REMORDS INSIDIENS

Occuper un corps humain contre sa volonté n'est pas chose facile. Il est aisément pour un Ange d'aider l'âme en sommeil à tenter d'expulser son hôte.

Pour 2PP et 1 action, vous tentez une lutte psychique avec un Démon situé à 5 mètres. Vous devez réussir un test de Volonté. En cas de réussite, la victime subit 1 point de dégâts automatique. Au début de chacune de ses activations la victime doit réussir un test de Volonté difficile pour que le pouvoir cesse de faire effet. Si ce n'est pas le cas, elle subit 1 point de dégâts automatique.



EXORCISME MINEUR*

Les êtres maléfiques inférieurs doivent faire de multiples efforts pour rester sur le plan matériel. Et plus leur hôte est proche d'un être humain, plus cet effort est simple. En usant de sa foi et de sa volonté, un Ange expérimenté pourra bannir un esprit faible vers l'Enfer qu'il n'aurait jamais dû quitter.

Pour 3PP et 1 minute, vous pouvez éliminer un esprit maléfique présent sur Terre. Vous devez réussir un test de Volonté dont la difficulté dépend de l'hôte qui accueille l'esprit : facile pour un objet, moyen pour un corps humain mort, difficile pour un corps humain vivant. Notez que ce pouvoir ne peut pas être utilisé contre un Démon.

DÉTECTION DU MAL*

Une fois attaché, je le détecte et je le termine à la tronçonneuse. Si je me suis trompé, je me fais passer pour le directeur de casting d'une émission télé.

Pour 1 action, vous pouvez savoir si un individu ou un objet à 2 mètres est un Démon ou un être maléfique inférieur (mort-vivant, familier, etc.). Si c'est le cas, vous perdez tous vos PP. Sinon, le pouvoir ne vous coûte que 1PP.

EXORCISME MAJEUR*

Mets tes deux pieds en canard, c'est la chenille qui redémarre.

Pour 5PP et 6 heures, vous pouvez éliminer un esprit maléfique présent sur Terre. Vous devez réussir un test de Volonté dont la difficulté dépend de l'hôte qui accueille l'esprit : facile pour un objet, moyen pour un corps humain mort, difficile pour un corps humain vivant. Ce pouvoir peut être utilisé contre un Démon.

FEU ARDENT

1	Jet de flammes
2	Explosion
3	Combustion spontanée*
4	Vol
5	Absorption de chaleur

JET DE FLAMMES

Vous projetez une courte langue de feu. Elle sort de votre main, de votre bouche ou d'un autre orifice de votre choix (la classe !).

Pour 1PP et 1 action, vous pouvez attaquer un adversaire à 2 mètres (ainsi que tout autre individu en combat avec lui). S'il est touché (test de Perception comme n'importe quelle attaque à distance), il subit un nombre de points de dégâts de feu égal à votre Force. Cette attaque ne peut pas être esquivée ou parée.

EXPLOSION

Votre corps s'enflamme instantanément et produit flammes et chaleur autour de vous.

Pour 2PP et 2 actions, tous les individus (mêmes alliés) à 3 mètres autour de vous subissent 1 point de dégâts au début de chacune de leurs 5 prochaines activations (tant qu'ils restent à portée). Dans ce périmètre, tous les objets inflammables prennent feu.

COMBUSTION SPONTANÉE*

Avec la seule force de votre volonté, un adversaire humain hurle de douleur tandis que son sang se met à bouillir et que ses vêtements prennent feu.

Pour 1PP et 1 action, une victime humaine à 20 mètres entre en combustion spontanée. Elle peut tenter de résister en réussissant un test de Volonté difficile à chaque activation. Elle ne peut plus agir. Dès qu'elle rate son test, elle meurt dans d'atroces souffrances et peut même enflammer les objets qu'elle touche.

VOL

Tu pourrais pas le faire encore plus discret ton pouvoir ?

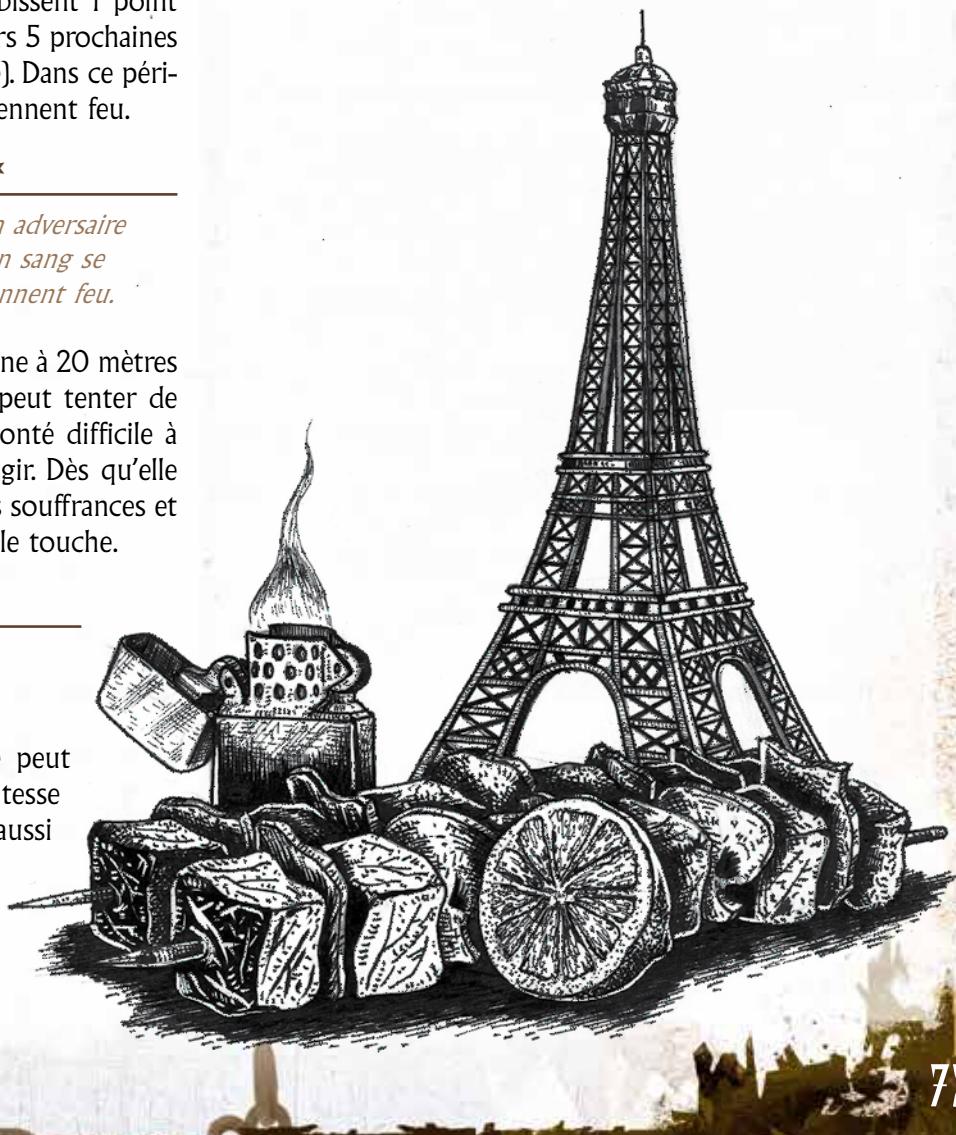
Pour 3PP et 1 action, le personnage peut se déplacer dans les airs à la même vitesse que s'il se trouvait au sol (il peut aussi « courir »). Mais ce déplacement ne se fait pas en toute discrétion puisque le personnage est littéralement propulsé par un pilier de feu de

près de 2 mètres de long (ce pilier ne cause aucun dégât et ne peut rien enflammer). Toute tentative de passer inaperçu est donc totalement impossible. Le personnage peut voler pendant une minute (10 tours de combat) et peut dépenser à nouveau 3PP pour chaque minute après la première.

ABSORPTION DE CHALEUR

J'en reviens pas : le skin lui a mis un simple bourre-pif et tout a explosé. On a rien retrouvé du faf, juste une doc avec des lacets blancs et un plombage.

Chaque fois que le personnage subit des dégâts, il accumule 1 point de feu par PV perdu. Les points de feu ne sont gagnés que si les PV sont effectivement perdus. Le personnage peut décider, pour 1 action, d'utiliser tous les points accumulés pour créer une sphère de feu dont le centre est le personnage lui-même. Le rayon de cette sphère est égal aux points de feu libérés (en mètres). Les dégâts causés (à tout ce qui se trouve dans la sphère, ami comme ennemi, à l'exception du personnage) sont eux aussi égaux aux points de feu. Si le personnage accumule 10 points de feu sans les libérer, la sphère se déclenche automatiquement (sans dépenser d'action) et cause les dégâts normaux dans un rayon de 10 mètres autour du personnage.





FORCE MARMORÉENNE

1	Crâne de pierre
2	Peau de pierre
3	Aura de courage
4	Peur
5	Chair en pierre

CRÂNE DE PIERRE

Votre tête prend la couleur du marbre tandis qu'il devient aussi dur que cette matière noble.

Pour 1PP et 1 action, vous mettez un grand coup de boule à un adversaire au contact. Si votre attaque touche (test de Force), il subit 1 point de dégâts et perd sa prochaine activation. Un être humain tombe dans le coma.

PEAU DE PIERRE

La Chose avec une batte et des docs, c'est tout de suite plus trendy.

Pour 1 action, votre peau se change en pierre. Vous gagnez une protection de 2 points contre toute attaque physique. De plus, toute arme de contact non magique qui vous touche est immédiatement détruite.



Un adversaire qui vous frappe avec une partie de son corps subit 1 point de dégâts. Vous devez dépenser 1 action pour que votre peau reprenne sa forme normale.

AURA DE COURAGE

Ah ben oui, pour contre-charger des C.R.S. faut bien ça !

Vous diffusez une aura qui rend vos camarades prêts à surmonter tous les dangers pour faire triompher pêle-mêle le PSG, l'Occident et la foi chrétienne. Tous vos alliés dans un rayon de 10 mètres peuvent relancer leurs tests de Volonté ou de Force réalisés en situation de combat. Vous n'êtes malheureusement pas affecté par votre propre aura.

PEUR

Je sens que je vais mettre les commissions dans le filet, déporter le géranium dans mon calbut, libérer Mandela dans mon 50I.

Pour 1PP et 1 action, vous pouvez plonger un adversaire à 10 mètres dans un abîme de terreur insoutenable. Il peut tenter de résister en réussissant un test de Volonté difficile. En cas de réussite, l'adversaire est tout de même très secoué par l'expérience et perd sa prochaine activation. S'il rate, il est incapable d'agir sereinement pendant 1 minute (10 tours de combat). Il doit fuir le personnage aussi vite qu'il le peut ou, s'il est bloqué sans aucun espoir de lui échapper, doit se mettre en position défensive totale jusqu'à ce que les effets du pouvoir s'estompent.

CHAIR EN PIERRE

Bon O.K., c'est pas la Vénus de Milou, mais avouez qu'elle crache bien cette statue de grand-mère avec sac de courses Lidl, cornes sur le front et bave aux lèvres.

Pour 3PP et 2 actions, vous pouvez transformer en statue de marbre un adversaire à 5 mètres. Il peut tenter de résister en réussissant un test de Force difficile. Si ce n'est pas le cas, la victime est transformée pour 1 heure. Pendant ce temps, elle ne peut subir aucun dégât et ne peut plus s'activer. Cependant, un personnage particulièrement obstiné peut tenter de la briser, tuant immédiatement la victime. Cela nécessite 2 actions et un test de Force moyen réussi.

**URGENCES DE CRÉTEIL,
QUELQUE PART DANS LA NUIT...**

— Docteur, mon fils vient de prendre une décharge électrique dans son bain, en jouant avec son séchoir, il ne bouge plus, heureusement le Samu est arrivé vite, vous allez pouvoir le sauver ?

— Tu te souviens du mec qui s'était caché dans le transformateur ?

— Oui docteur, vous l'avez sauvé ?

— Non, il a frit. Il a tout compris !

— Pardon ?

— Madame, sortez de la salle de soins, nous allons faire notre maximum !

— Mais vous ne pourriez pas lui mettre une petite compresse ?

— Je crois que là il va plutôt falloir une grosse qu'on suce... Bon sortez maintenant, ou j'appelle la sécurité !

La porte blanche se referme en silence. L'attente insupportable des parents commence. Et en plus la machine à café ne marche pas.

— Bon alors « Docteur », on fait quoi ?

— Eh bien, je pensais te mettre un petit coup, ma grosse, ce n'est pas tous les jours qu'on peut se taper une taupe modèle.

— Non, pour le gosse ? La mission, l'évêque... Vous vous souvenez ?

— Ah oui, c'est que généralement je préfère les partenaires féminins. Mais bon, déshabillez-le.

— Mais ?

— C'est moi le chef, c'est un ordre ma petite, ne m'obligez pas à vous arracher les bras. Par les temps qui courent, on ne sait jamais où votre vilaine âme noire irait se perdre. Ne m'obligez plus à me répéter, c'est mon dernier avertissement ! Capise, puttana di zocole ?

— Oui « Docteur », bien « docteur », je ne savais pas que vous parliez corse.

— Siciliano, stronsa !

— Quand même, il est bien amoché, vous croyez qu'on va pouvoir en tirer quelque chose, il est

pas fréchou-fréchou. Etchévéri pourri ! « Docteur » qu'est-ce que vous faites ? Vous pouvez vomir des glaçons ?

— Comme disait mon cousin, quand le poisson pue, colle-le dans la glace avant de le vendre. Voilà. Et souvenez-vous que les Esquimaux vont au cinéma pour se faire sucer. Passez-moi les bougies, le défibrillateur, la banane et l'encens. Puis allez dire aux parents que tout va bien.

— Oui docteur mais la banane, c'est pas dans le rituel ?

— Non, mais j'ai un peu les crocs, ça va me caler pendant la « messe ».

Néons, linoléum, banquettes inconfortables et peintures très moches, voilà les quatre éléments pour une salle d'attente d'hôpital réussie. Les parents somnolent difficilement.

— Il est mort !

— NOONNN !

— Non, j'déconne, il va très bien, et le docteur m'envoie vous dire que son état est en très nette amélioration. Finalement ça va certainement être plus de peur que de mal. Bien que le Mal, tant Bien que Mal, finissent bon an, mal an, par triompher dans Bien des Mauvais cas. Non ?

— ?

— J'me comprehends ! Votre fils devrait être sur pied dans quelques minutes. Ne partez pas sans lui ! Ça serait trop bête après tout ce que vous avez déjà fait. Ça fait quand même quatorze ans que vous vous le traînez et je ne parle même pas de la grossesse. D'ailleurs madame, venant d'une obèse comme moi, vous pouvez le prendre comme un compliment, je ne trouve pas que vous ayez vraiment reperdu ! Vous n'auriez pas un problème de tyroïde ? Si vous voulez je peux vous examiner... Ah non, désolé, j'entends le « doc » qui m'appelle...

La salle de soins est pleine de fumée, une forte odeur de soufre et d'azote s'en dégage. Le « Docteur », nu comme un ver, lévite à quelques centimètres du sol. En face de lui, le corps de l'ado s'est redressé et de puissantes cornes ont poussé sur son front, il lutte pour sortir d'une

sorte de cage de lumière qui trouve sa source dans un pentacle tracé sur le sol avec du sang.

– Un marché ? J'accepte de te servir contre une âme ! Voilà mes conditions ?

– Tu veux la grosse en blouse blanche ?

– Nan, je veux un truc plus beau, une âme pure.

– Parfait ! Alors écoute bien, voilà le plan. Le corps dans lequel tu te trouves appartient à un enfant de cœur thuriféraire. Tu vas en prendre possession, sans l'abîmer, et te faire passer pour lui. Puis tu vas aller voir la police et porter plainte contre l'évêque pour attouchements sexuels aggravés.

– Pourquoi ? C'est bon ça !

– Non, c'est formellement interdit, surtout pour un ecclésiastique de haut rang. Si tu t'y prends bien, il se suicide et tu pourras gober son âme. Alors ?

– C'est bon, marché conclu, je jure de te servir Bazoonga, serviteur de Kobal.



FROID MORDANT

1	Aura de glace
2	Jet de glace
3	Charge féroce
4	Banquise
5	Paralysie

AURA DE GLACE

Votre corps prend une teinte bleutée et se couvre de givre.

Vous ne subissez aucun dégât ou effet négatif provoqué par le froid. Vous ne bénéficiez d'aucune protection contre le feu. Vous gagnez une protection de 2 points contre tout autre attaque physique.

JET DE GLACE

D'un large geste du bras vous projetez des cristaux de glace acérés vers un adversaire.

Pour 1PP et 1 action, vous pouvez attaquer un adversaire à 10 mètres. S'il est touché (test de Perception comme n'importe quelle attaque à distance), il subit 1d6 points de dégâts de glace.

CHARGE FÉROCE

En prenant de la vitesse, le combattant fonce vers sa proie pour lui asséner un coup dont elle se souviendra toute sa vie. Le cri de guerre est en option.

Pour utiliser ce pouvoir, le personnage doit se déplacer d'au moins 3 mètres en ligne droite avant de frapper son adversaire avec une arme de contact (ou à mains nues). Pour 1PP, l'attaque touche automatiquement et cause 1 point de dégâts de plus que la normale.

BANQUISE

Une grande zone de froid et de glace s'étend autour de vous tandis que tous vos petits camarades commencent à claquer des dents.

Pour 2PP et 2 actions, vous créez une zone glacée et froide de 10 mètres de rayon autour de vous. Elle peut être stoppée à tout moment sans dépenser d'action et dure au maximum 5 minutes. Dans cette zone, tous ceux qui ne possèdent pas ce pouvoir doivent obtenir un succès supplémentaire lors de leurs tests d'Agilité et de Perception (maximum 3) et la considère comme un terrain difficile.

PARALYSIE

Un Ange paralysé, tu peux le tuer direct. Mais tu peux aussi t'amuser un peu avec. Le dernier, avant de le tuer, je l'ai déguisé en champignon de Mario Kart. Et il a fait plop quand je lui ai arraché la tête.

Pour 3PP et 1 action, un courant d'air glacé parcourt tous les membres du personnage avant d'être projeté sur un adversaire à 2 mètres. S'il rate un test d'Agilité difficile pour esquiver la vague de froid ainsi générée, il est immédiatement paralysé pendant 10 minutes. Il ne s'active plus et se contente de respirer normalement. Il peut être achevé par une simple attaque au contact (qui touche automatiquement).



IO INFILTRATION

1	<i>Aura de discréetion*</i>
2	<i>Doigts de fée*</i>
3	<i>Forme brumeuse</i>
4	<i>Invisibilité</i>
5	<i>Passe-muraille*</i>

¶ AURA DE DISCRÉTION*

Votre corps devient intangible et aucun humain ne remarque votre présence.

Vous réussissez automatiquement vos tests visant à vous cacher ou à être discret. En revanche, vous devez réussir un test d'Agilité pour échapper à un animal (facile) ou à un être surnaturel (moyen). L'aura s'arrête automatiquement dès que vous portez une attaque ou que vous êtes repéré par au moins un adversaire.

¶ DOIGTS DE FÉE*

Aucune prison ne peut vous retenir, aucun coffre ne peut protéger les secrets qu'il contient.

Vous pouvez ouvrir n'importe quelle serrure ou fermeture en quelques secondes. Les protections hautement technologiques (comme les contrôles rétiniens ou à base d'empreintes digitales) vous coûteront 1PP. Vous pouvez refermer les serrures ouvertes pour le même coût et dans le même laps de temps.

¶ FORME BRUMEUSE

Votre corps devient légèrement translucide et tremblant. Vos adversaires ont plus de mal à vous localiser.

Pour 1 action, votre apparence devient très imprécise. Vous ratez obligatoirement tous vos tests d'Apparence. En revanche, tous ceux qui souhaitent vous prendre pour cible lors d'une attaque physique doivent obtenir un succès supplémentaire (maximum 3). Vous devez dépenser 1 action pour que votre corps reprenne sa forme normale.

¶ INVISIBILITÉ

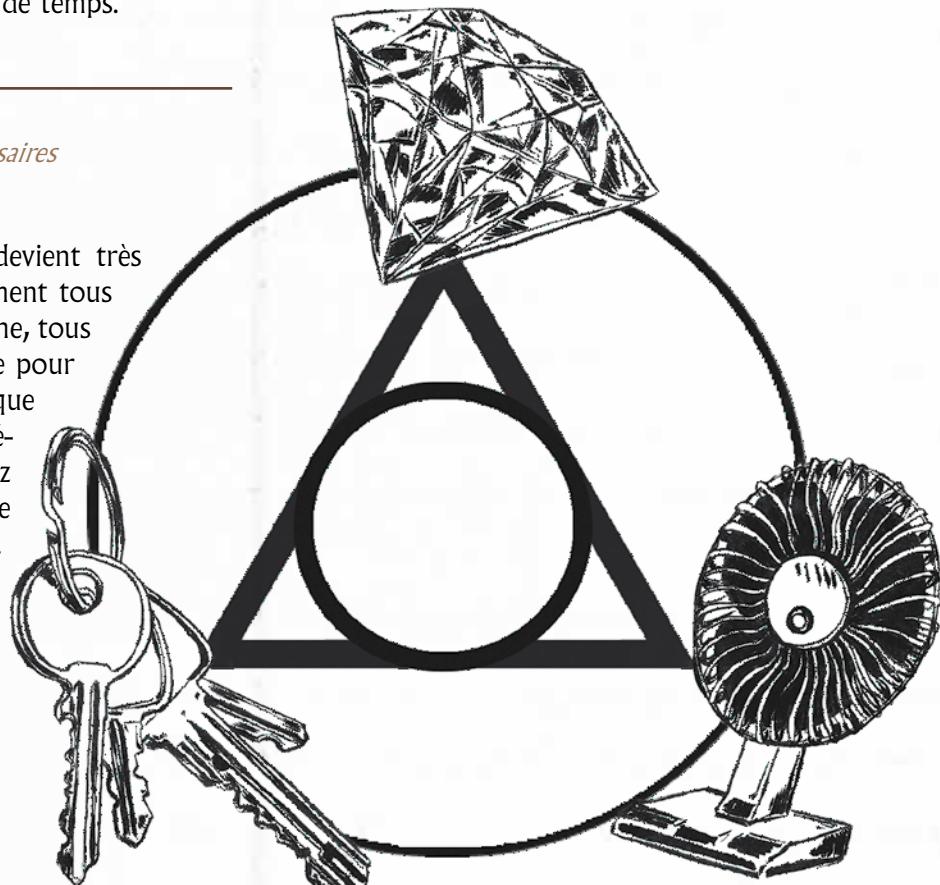
Tu me vois, tu me vois plus.

Pour 3PP et 1 action, vous devenez totalement transparent. Vos adversaires ont beaucoup de mal à vous repérer. Tous ceux qui souhaitent vous prendre pour cible lors d'une attaque physique doivent obtenir deux succès supplémentaires (maximum 3). En dehors du combat, seuls les animaux et les êtres surnaturels peuvent tenter de vous repérer avec un test de Perception difficile. Le pouvoir s'arrête au bout de 1 minute.

¶ PASSE-MURAILLE*

Avec ce truc, pas besoin d'attendre l'ascenseur : tu le déclenches et tu te retrouves deux étages en dessous.

Pour 3PP et 1 action (la première de votre activation), vous devenez totalement incorporel pour la durée de votre action suivante (la seconde de votre activation). Normalement, vous utiliserez cette action pour vous déplacer à travers de la matière morte (vous ne pouvez pas passer à travers un être vivant et/ou surnaturel), mais c'est vous qui voyez, si vous avez des PP à perdre ! Ce qui est certain c'est que ce pouvoir ne peut pas être utilisé pour éviter une attaque.





INSTINCT ANIMAL

1	Aspect du (animal fétiche)*
2	Réflexes de combat
3	Rage frénétique
4	Bond
5	Appel des animaux*

Vous devez choisir un animal fétiche et une caractéristique associée. Essayez tout de même de choisir un animal logique par rapport à la caractéristique (non, l'éléphant n'est pas associé à l'Agilité).

ASPECT DU (ANIMAL FÉTICHE)*

Eh Robert, tu pouvais pas choisir autre chose que putois comme animal ?

Pour 1PP et 1 action, vousappelez votre animal fétiche à l'aide. Vous voyez sa caractéristique associée passer à 5 et vous gagnez le ou les pouvoirs qui y sont liés pendant 5 minutes (en ce qui concerne le pouvoir qui dépend d'une valeur de 4, vous le choisissez lorsque vous déclenchez le pouvoir si vous n'en possédez pas déjà un). Ce pouvoir ne peut pas être utilisé plus d'une fois par heure.

RÉFLEXES DE COMBAT

Vos sens d'animal vous préviennent des dangers avant qu'ils ne vous frappent, et vous permettent d'esquiver la plupart des attaques portées contre vous.

Lorsqu'un adversaire utilise une attaque physique contre vous, il doit obtenir 2 succès pour vous toucher. Si vous dépensez une action pour vous défendre, il devra obtenir 3 succès.

Ce pouvoir n'est pas cumulable avec une action de défense totale.

RAGE FRÉNÉTIQUE

L'esprit de milliers d'animaux sauvages vous submerge et vous pousse à attaquer votre adversaire avec la force et la rage d'un prédateur.

Chaque fois que vous réussissez une attaque au contact, vous pouvez dépenser 1PP pour qu'elle cause 2 points de dégâts supplémentaires.

BOND

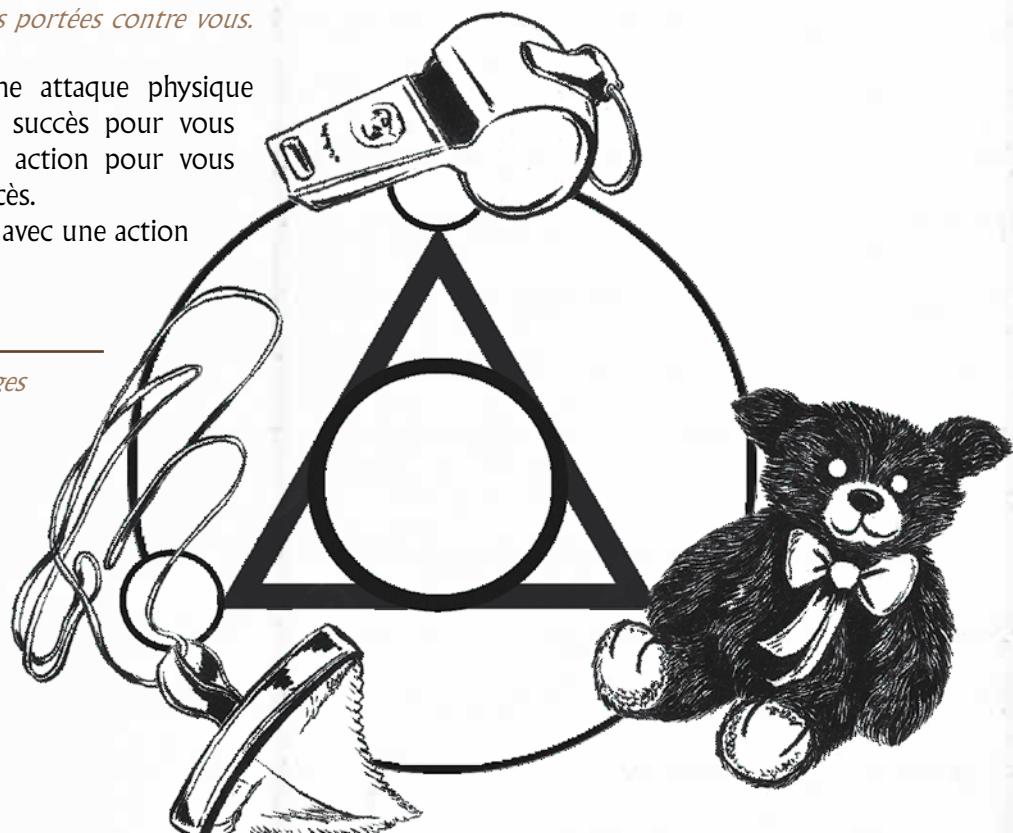
Les Martiens ne passeront pas par ma lune.

Pour 1 action, vous effectuez un bond gigantesque de 8 mètres en longueur ou de 4 mètres en hauteur. Si c'est la première action de votre activation et que cela vous amène au contact d'un adversaire, vous pouvez l'attaquer avec votre seconde action. Si vous réussissez, les dégâts de votre arme de contact sont augmentés de 2 points.

APPEL DES ANIMAUX*

Pour faire apparaître deux corbeaux et quatre mouettes, moi j'ai juste besoin de sortir les poubelles.

Pour 2PP et 2 actions, vous parvenez à invoquer un animal qui correspond au milieu naturel où vous vous trouvez (en ville, ce sera pigeon, cafard ou rat). Pour 5PP, ce sont 3d6 animaux du même type qui apparaissent. Vous les contrôlez pendant 10 minutes et vous pouvez communiquer avec eux mentalement (mais seulement s'ils se trouvent à 2 mètres de vous). Ils peuvent se battre pour vous mais uniquement contre des êtres humains ou d'autres animaux. Les caractéristiques sont laissées à l'appréciation du maître de jeu, mais on peut tabler sur une base de 2 dans toutes les caractéristiques, et sur des dégâts de 1 au contact.



10 JUGEMENT DIVIN

1	Lame du jugement
2	Aura de jugement
3	Prescience*
4	Psychokinésie*
5	Projection d'eau bénite

1 LAME DU JUGEMENT

Une épée de lumière apparaît dans votre main. Elle porte en elle toute la colère divine.

Cette arme s'utilise comme une arme escamotable (cf. page 89). Elle cause 4 points de dégâts automatiques (la lame est incorporelle et ne peut donc pas être parée), mais affecte uniquement les créatures réellement maléfiques. Un humain, même criminel, est rarement considéré comme maléfique. En revanche, tous les Démons, mêmes renégats ou repentis, sont considérés comme maléfiques.

2 AURA DE JUGEMENT

Une lueur insoutenable pour les créatures maléfiques vous entoure et vous fait ressembler à un lampadaire. Deux bons effets en un en quelque sorte.

Tout adversaire maléfique qui tente de vous prendre pour cible avec une attaque physique devra obtenir 3 succès pour vous toucher.

3 PRESCIENCE*

C'est pas super pratique, ça fait bip dans ma tête, comme le radar de recul de mon C4 Picasso. Donc quand j'utilise mon pouvoir en faisant un créneau, je sais jamais si je ne suis pas en train d'écraser une vieille en reculant.

Pour 3PP et 1 action, vous recevez un message mental vous indiquant la présence d'un être démoniaque à 20 mètres de vous (mais sans aucune autre précision de distance ou de localisation supplémentaire).

11 PSYCHOKINÉSIE*

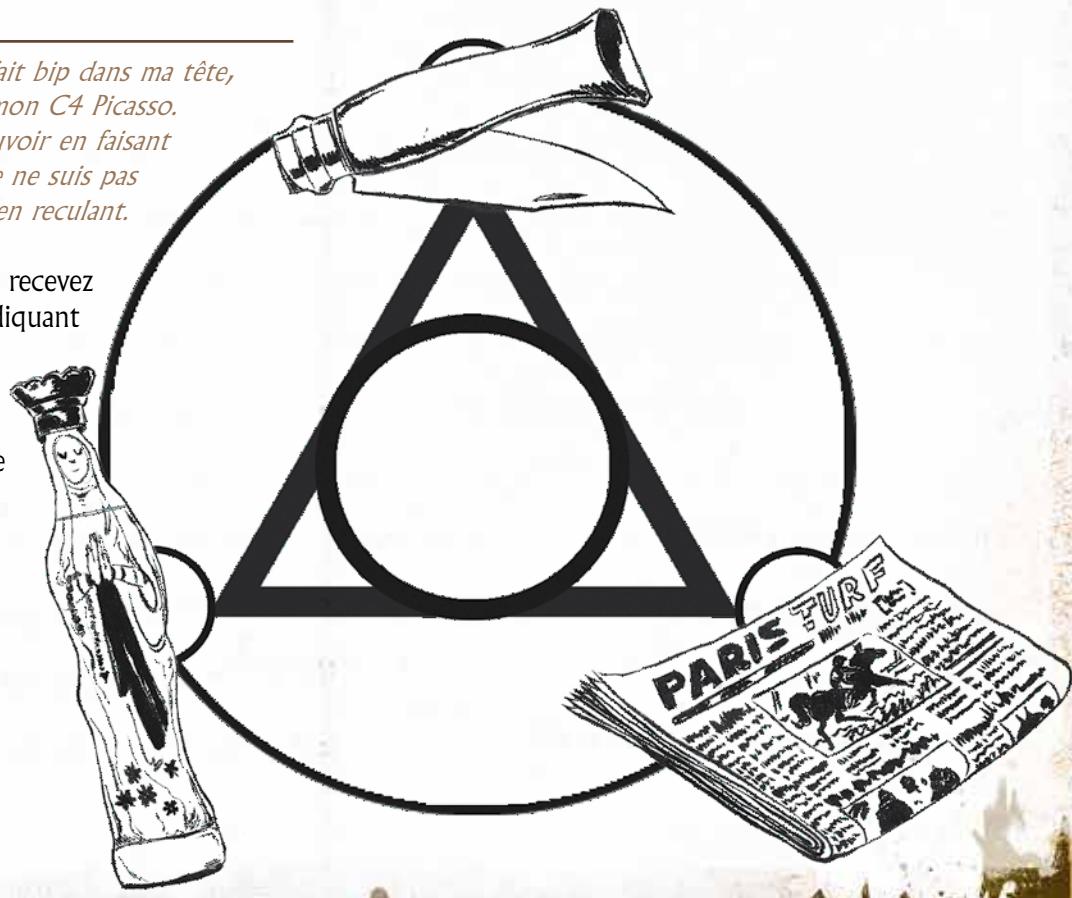
Et il s'est mis à gueuler : si j'étais un marteau, je frapperais le jour, je frapperais la nuit, j'y mettrai tout mon cœur.

Pour 2PP et 1 action, vous pouvez poser une question à un objet que vous tenez en main ou que vous touchez (s'il est trop gros pour être porté). Vous devez réussir un test d'Apparence pour obtenir une réponse exacte. Le niveau de difficulté dépend de la complexité de la question. Notez bien que l'objet ne peut répondre qu'à une question dont il connaît la réponse. Le maître de jeu peut choisir la façon dont l'objet répond (un marteau sera plus bourru qu'une brosse à cheveux).

12 PROJECTION D'EAU BÉNITE

Vous crachez un grand jet d'eau bénite par la bouche. Elle ronge comme l'acide toutes les créatures maléfiques.

Pour 3PP et 1 action, vous pouvez attaquer un adversaire à 10 mètres. S'il est touché (test de Perception comme n'importe quelle attaque à distance), et que c'est une créature surnaturelle maléfique, il subit 3d6 points de dégâts d'acide. Étant donné que ce pouvoir n'affecte que les créatures maléfiques, c'est un très bon moyen de découvrir qui est démoniaque et qui ne l'est pas.



LÉGION SACRÉE

- | | |
|---|--------------------------|
| 1 | Bénédiction martiale |
| 2 | Aura de la légion divine |
| 3 | Sang et honneur |
| 4 | Bénédiction* |
| 5 | Volonté supranormale* |

BÉNÉDICTION MARTIALE

Votre foi vous permet de sanctifier une arme. Elle se met à briller et ronronne comme un ventilateur d'ordinateur.

Pour 1PP et 1 action, l'arme non magique que vous touchez est bénie. Ses dégâts augmentent de 2 contre les Démons et elle se met à briller d'une lueur jaune (ce n'est pas vraiment un avantage, j'en conviens). Les effets de cette bénédiction durent 5 minutes et perdurent même si vous perdez conscience ou mourrez.

AURA DE LA LÉGION DIVINE

Les alliés autour de vous s'imprègnent de votre foi et de votre courage, et sont capables de se dépasser lors du combat à venir.

Les alliés à 5 mètres autour de vous réalisent tous les tests avec une caractéristique de 3 (à moins que leur caractéristique soit supérieure à cette valeur). Cette aura est surtout utilisée pour améliorer les caractéristiques de vos alliés humains. Vous n'êtes pas affecté par votre propre aura.

SANG ET HONNEUR

Vous et vos alliés entonnez immédiatement un chant guerrier qui augmente votre force et celle de vos alliés : « Et tu tapes, tapes, tapes, ce connard que tu hais, et tu tapes, tapes, tapes, c'est ta façon d'aimer ».

Dépensez 1PP et 1 action, et choisissez un court chant guerrier (un couplet et un

refrain). Tous les personnages des joueurs qui participent sont considérés comme ayant une Force de 5 pendant leurs 3 prochaines activations (y compris vous si vous poussez aussi la chansonnette). Évitez quand même « Le déserteur » de Boris Vian...

BÉNÉDICTION*

Vous partagez votre foi en Dieu avec un serviteur humain. Il prend conscience de la puissance du Seigneur et agit en conséquence.

Pour 1PP et 1 action, vous bénissez un allié humain à 2 mètres. Il réalise tous ses tests avec une caractéristique de 5 pendant 1 heure. Cependant, si la cible agit d'une façon contraire aux préceptes de Dieu, le pouvoir s'arrête immédiatement.

VOLONTÉ SUPRANORMALE*

Dans ma tête, un grand blanc, comme quand on pose une question de culture générale à Carole Rousseau.

Lorsque vous tentez de réussir un test de Volonté ou d'Apparence visant à résister à un pouvoir adverse, on considère que votre Volonté ou votre Apparence est égale à 5.



NÉCROMANCIE

1	Drain de vie
2	Résurrection de combat
3	Épitaphe*
4	Douleur
5	Invocation de morts-vivants*

DRAIN DE VIE

Vous touchez votre adversaire avec votre main. Ses yeux se révulsent tandis que vous lui pompez son énergie vitale.

Pour 2PP et 1 action, vous touchez un adversaire avec votre main. Cette attaque (qui touche automatiquement) ne cause aucun dégât physique. À la place, elle cause un nombre de points de dégâts automatiques égal à votre Volonté moins 1 (minimum 1). Vous guérissez un nombre de PV égal aux points de dégâts subis par votre adversaire.

RÉSURRECTION DE COMBAT

Un adversaire mort au combat se relève et se joint à vous pour combattre encore quelques instants.

Au moment où un adversaire (même un Ange) meurt à 5 mètres de vous, vous pouvez dépenser 2PP pour qu'il reste en vie et combattre à vos côtés pour une activation supplémentaire (c'est vous qui décidez comment il agit). Il meurt ensuite normalement. Pendant ce laps de temps, personne ne peut le soigner (il est déjà mort).

ÉPITAPHE*

Franchement, continuer à m'insulter en me traitant de pédé alors que tu es coupé en deux et que tes couilles sont dans la bouche de mon berger allemand, tu trouves que c'est une bonne façon de finir ta vie ?

Pour 2PP, vous pouvez faire parler un individu mort depuis moins de 5 minutes. Vous ne pouvez lui poser qu'une seule question (après, il est définitivement aux abonnés absents).

Il peut tenter de mentir en réussissant un test de Volonté moyen. N'oubliez pas qu'un Ange ou un Démon qui meurt disparaît et ne peut pas être la cible de ce pouvoir.

DOULEUR

Vous pointez du doigt votre victime. Elle se tord de douleur comme si un millier de voix lui chantaient du Cœur de pirate en 5.1 dans les oreilles tandis que mille aiguilles lui chatouillaient le scrotum.

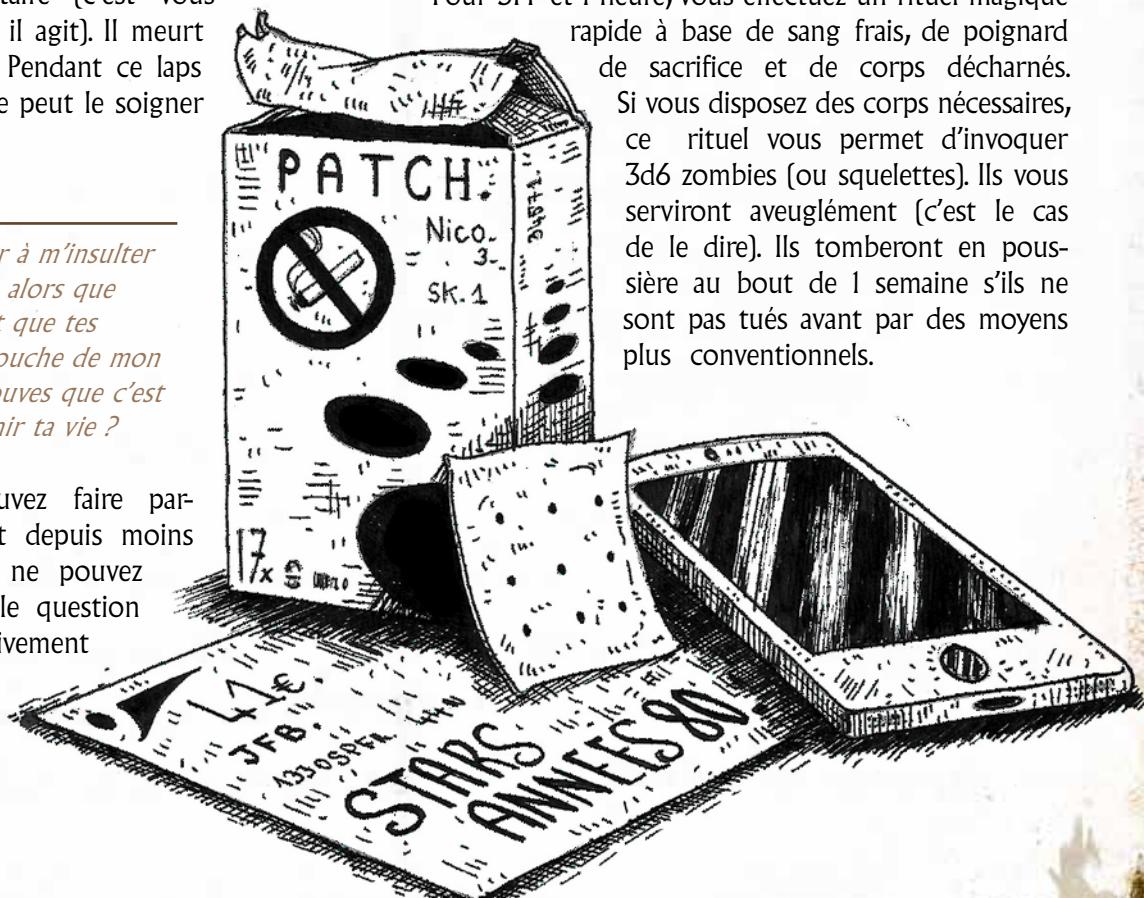
Pour 2PP et 1 action, vous déclenchez une terrible douleur chez un adversaire à 10 mètres. La durée du pouvoir est variable mais elle dure au moins une activation de la victime. À partir de sa deuxième activation, la victime peut tenter un test de Volonté moyen. Si elle y parvient, les effets du pouvoir s'estompent. Durant tout le temps que dure le pouvoir, la victime réalise tous ses tests avec une caractéristique de 1 (sauf le test de Volonté nécessaire pour stopper ces effets).

INVOCATION DE MORTS-VIVANTS*

Les zombies ? Y'a vingt ans, je dis pas, mais maintenant, tu peux en balader une trentaine dans une limousine sur les Champs, personne ne te dira rien. Faut juste faire gaffe qu'ils bectent pas les doigts des gamins qui vont leur demander des autographes.

Pour 5PP et 1 heure, vous effectuez un rituel magique rapide à base de sang frais, de poignard de sacrifice et de corps décharnés.

Si vous disposez des corps nécessaires, ce rituel vous permet d'invoquer 3d6 zombies (ou squelettes). Ils vous serviront aveuglément (c'est le cas de le dire). Ils tomberont en poussière au bout de 1 semaine s'ils ne sont pas tués avant par des moyens plus conventionnels.



10 PERUSSIONS OBSCÈNES

- | | |
|---|------------------------------------|
| 1 | <i>Icone sexuelle*</i> |
| 2 | <i>Confidences sur l'oreiller*</i> |
| 3 | <i>Orgasme mortel*</i> |
| 4 | <i>Sommeil</i> |
| 5 | <i>Poison</i> |

1 ICÔNE SEXUELLE*

Pour votre cible, vous devenez le symbole vivant de ses fantasmes les plus pervers.

Pour 3PP et 1 action, vous transformez une victime à 2 mètres en loque humaine dont l'unique pensée est de vous faire subir les pires sévices que son esprit peut concevoir pendant ses 5 prochaines activations (30 secondes). Vous devez cependant réussir un test de Volonté (facile pour un humain et difficile pour un être surnaturel). Un personnage ainsi affecté ne vous attaquera pas et fera tout pour avoir des relations sexuelles avec vous. Cela peut l'obliger à attaquer une tierce personne avec toute arme ou pouvoir dont il estime l'utilisation nécessaire pour arriver à ses fins.

2 CONFIDENCES SUR L'OREILLER*

Lors d'un moment intime, votre victime ne peut s'empêcher de vous révéler un secret qu'elle garde précieusement.

Pour 1PP, vous pouvez forcer un individu avec lequel vous êtes en train de faire l'amour à répondre à une question que vous lui posez. Il peut tenter de mentir en réussissant un test de Volonté difficile.

3 ORGASME MORTEL*

Et si je bande mou, je m'en sors ?

Pour 2PP, vous tuez sur le coup un individu avec lequel vous êtes en train de faire l'amour, au moment de l'orgasme. L'acte doit durer au moins 15 minutes. Un être surnaturel peut résister en réussissant un test de Volonté moyen.

4 SOMMEIL

Fais dodo, que j'te mette un grand coup de marteau. Une petite reposette, que je t'étouffe avec une chaussette.

Pour 2PP et 1 action, une victime à 10 mètres tombe dans un sommeil profond. Durant tout ce temps, elle ne peut pas s'activer et peut être achevée avec une arme de contact. Tout bruit important ou toute tentative d'achever le personnage lui permet d'effectuer un test de Perception moyen. Une réussite permet à la victime de retrouver ses esprits juste à temps pour agir normalement lors de sa prochaine activation (ou de se défendre si elle est attaquée). Dans tous les cas, la victime se réveille d'elle-même au bout de 2 heures.

5 POISON

Vous touchez la lame de votre arme avec votre doigt et des gouttes d'un liquide jaunâtre commencent à suinter à sa surface.

Pour 3PP et 1 action, vous recourez d'un poison violent une arme de contact que vous tenez en main (ou une partie de votre corps). La prochaine fois que vous causez au moins 1 point de dégâts avec cette arme, la cible subit 2d6 points de dégâts automatiques supplémentaires, et le pouvoir cesse de faire effet.

Elle peut cependant tenter un test de Force difficile pour que le pouvoir n'ait aucun effet. Dans tous les cas, le pouvoir cesse au bout de 10 minutes.



PROUesse MARTIALE

1	Attaque en puissance
2	Attaque en finesse
3	Mur d'acier
4	Attaque à outrance
5	Aura magnétique

À l'acquisition de ce pouvoir, l'Ange doit choisir 3 armes de prédilection. Arme de poing ou épée ne suffit pas, il faut être plus précis, genre épée à deux mains ou AK-47.

ATTAQUE EN PUISSANCE

Vous brandissez votre arme et frappez comme un sourd sur l'ennemi qui vous fait face, avec la ferme intention de lui faire fermer sa grande bouche.

Pour 1PP, votre attaque portée avec une arme de prédilection de contact touche automatiquement et cause 1 point de dégâts supplémentaire. De plus, les dégâts de votre arme deviennent automatiques.

ATTAQUE EN FINESSE

Cette fois, vous avez décidé de faire durer le plaisir. Crever un œil c'est bien mais perforez la rate c'est mieux.

Pour 1PP, votre attaque portée avec une arme de prédilection ne cause aucun dégât, mais votre adversaire perd sa prochaine activation. Vous ne pouvez pas combiner Attaque en puissance et Attaque en finesse.



MUR D'ACIER

En faisant de grands moulinets avec votre arme, vous semez le trouble dans l'esprit de votre adversaire. Il va avoir du mal à trouver une faille dans votre défense.

Pour 1PP, si un adversaire vous touche avec une arme de contact, vous pouvez parer le coup avec une arme de prédilection de contact (l'attaque est ratée).

ATTAQUE À OUTRANCE

La haine que vous éprouvez pour votre adversaire vous conduit à le transformer en kebab. Sans salade mais avec double dose de ketchup.

En dépensant 2 actions d'une même activation, et en utilisant une ou plusieurs armes de prédilection, vous pouvez attaquer 4 fois, éventuellement des cibles différentes. Entre chaque attaque, vous pouvez vous déplacer de 1 mètre.

AURA MAGNÉTIQUE

Une aura bleutée apparaît autour de vous. Les petits objets métalliques proches commencent à tourner autour de vous comme happés par une tornade.

Vous ne subissez aucun dégât si vous êtes touché par une arme métallique (arme blanche ou balle).

IO TECHNOLOGIE IMPÉ

- | | |
|---|--------------------------|
| 1 | Machine explosive |
| 2 | Générateur psychique* |
| 3 | Transmutation électrique |
| 4 | Éclair |
| 5 | Choc mental |

⊕ MACHINE EXPLOSIVE

Un simple téléphone se met à vibrer, à produire des bruits étranges et finit par exploser en projetant des morceaux de plastique et de métal incandescent autour de lui.

Pour 1PP et 1 action, un petit objet technologique complexe (électrique ou électronique) en vue est détruit. Au début du deuxième tour après l'utilisation de ce pouvoir, il explose et cause 3 points de dégâts à toutes les cibles dans un rayon de 2 mètres. L'objet doit être de petite taille (GPS, téléphone, appareil photo numérique, serrure électronique, etc.). Ne fonctionne pas sur les armes à feu.

⊕ GÉNÉRATEUR PSYCHIQUE*

Un petit coup de gégène, ça te branche ?

Vous générez en permanence un courant électrique de 220 volts avec lequel vous pouvez faire fonctionner n'importe quel appareil électrique (je ne veux pas savoir où vous mettez la prise). Vous pouvez aussi vous relier à une batterie de voiture, sur le réseau électrique ou à un groupe électrogène pour récupérer 1PP par heure.

⊕ TRANSMUTATION ÉLECTRIQUE

C'est comme les FreePlugs, mais t'as pas besoin d'attendre six mois avant de les recevoir.

Pour 3PP et 1 action, vous vous transformez en courant électrique ce qui vous immunise contre toute attaque physique. Au bout de 6 secondes (au début de votre activation suivante) vous réapparaîtrez. Durant ce laps de temps, vous pouvez vous déplacer dans les fils électriques de votre choix (il faut une prise pour l'entrée et une prise pour la sortie). Idéal pour entrer dans une pièce dont la porte est fermée par exemple.

Vous pouvez parcourir une centaine de mètres mais vous devrez réussir un test de Volonté moyen pour ressortir au bon endroit si le réseau électrique est particulièrement complexe. Votre présence n'affecte pas les équipements électriques ou électroniques.

⊕ ÉCLAIR

Un grand arc électrique part de votre doigt, atteint de plein fouet votre victime et rebondit vers d'autres ennemis proches.

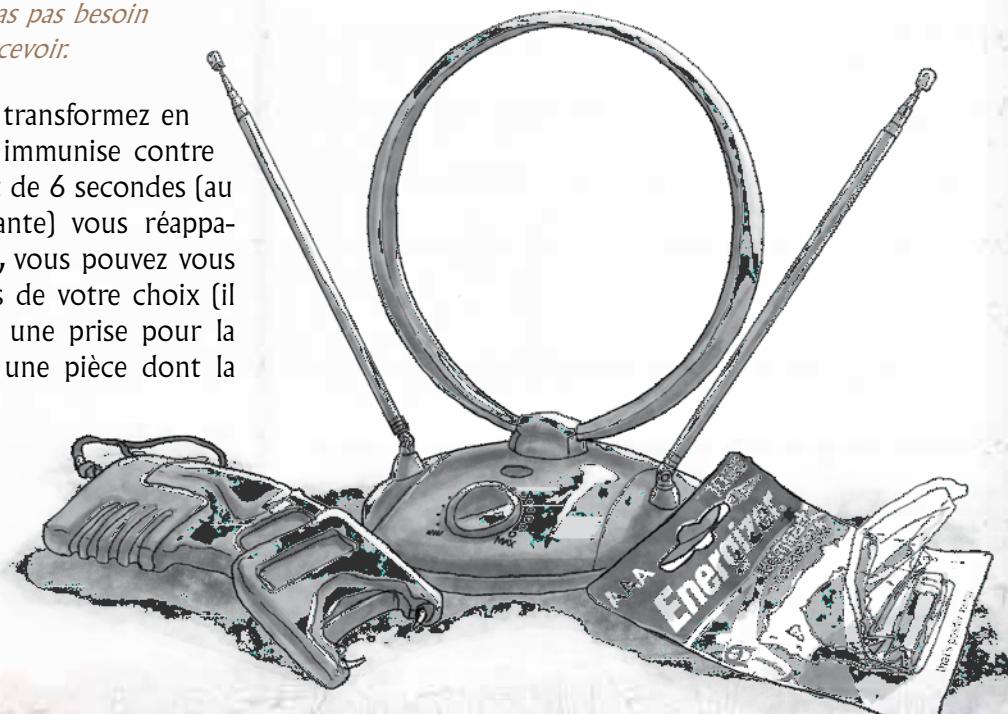
Pour 3PP et 1 action, vous frappez une victime à 20 mètres ainsi que deux autres situées à 2 mètres de la première. Si la première victime est touchée (test de Perception comme n'importe quelle attaque à distance), toutes les cibles subissent 1d6+3 points de dégâts d'électricité (un jet de dé pour chaque cible).

⊕ CHOC MENTAL

*Petit, connais-tu la différence entre un canard ?
Facile : les deux ont des branchies, sauf le canard.*

Pour 3PP et 1 action, vous tentez de projeter la puissance de votre esprit dans celui de votre adversaire (situé dans votre ligne de vue). Vous devez réussir un test de Volonté moyen tandis que votre cible tente un test de Volonté difficile. La Volonté et l'Apparence de votre adversaire sont égales à 1 pendant un laps de temps déterminé par le résultat des tests de Volonté.

Vous avez réussi, il a raté	1 journée
Vous avez réussi, il a réussi	10 minutes
Vous avez raté, il a raté	1 minute (10 tours)
Vous avez raté, il a réussi	Sa prochaine activation





TRANSFORMATION SANGLANTE

1	Armes corporelles
2	Pointes acérées
3	Cachette interne*
4	Sang acide
5	Gigantisme

ARMES CORPORELLES

Pour trancher dans le gras, votre corps génère des plaques osseuses, des dents tranchantes ou des cornes aiguisees.

Pour 1PP et 1 action, vous générez une arme naturelle de votre choix (elle est de toute façon très visible). Si votre peau est transpercée, le sang coule en abondance. Cette arme de contact cause un nombre de points de dégâts égal à votre Force. L'arme se résorbe d'elle-même au bout de 1 heure, ne laissant aucune plaie ni cicatrice. Vous ne pouvez pas volontairement la faire disparaître avant.

POINTES ACÉRÉES

Votre corps se met à saigner tandis que des dizaines d'épines percent votre peau.

Votre corps change, ce n'est pas sale.

Pour 1 action, votre peau se couvre de pointes. Vous gagnez une protection de 1 point contre toute attaque physique. Un adversaire qui vous frappe avec une partie de son corps subit 2 points de dégâts. Tous les dégâts causés à mains nues ou grâce à votre pouvoir Armes corporelles sont augmentés de 1. Vous devez dépenser 1 action pour que votre peau reprenne sa forme normale.

CACHETTE INTERNE*

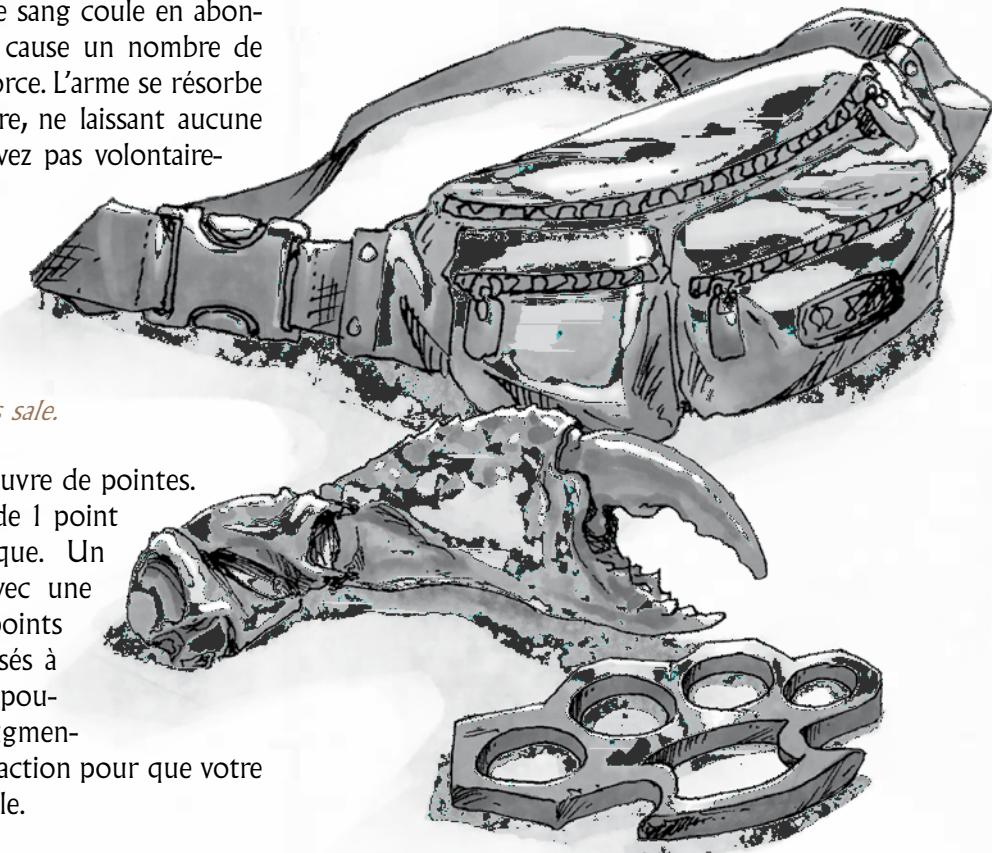
Franchement la rate, c'est un peu dépassé comme organe. Et je te parle pas du foie.

Vous avez pris soin de retirer un organe de votre corps (vital pour l'humain qui vous accueille, mais franchement superfétatoire pour vous) et vous pouvez y cacher un objet de petite taille de votre choix (arme de poing, grenade, sex-toy, etc.). Il est virtuellement invisible si vous n'êtes pas nu, mais vous sonnez normalement dans les aéroports si l'objet est métallique.

SANG ACIDE

La lame pénétra profondément dans le torse du Démon. Il se mit à sourire au lieu de grimacer de douleur. En bombant la poitrine il projeta une gerbe de son sang vers son adversaire qui n'eut même pas le temps réagir avant de commencer à se dissoudre.

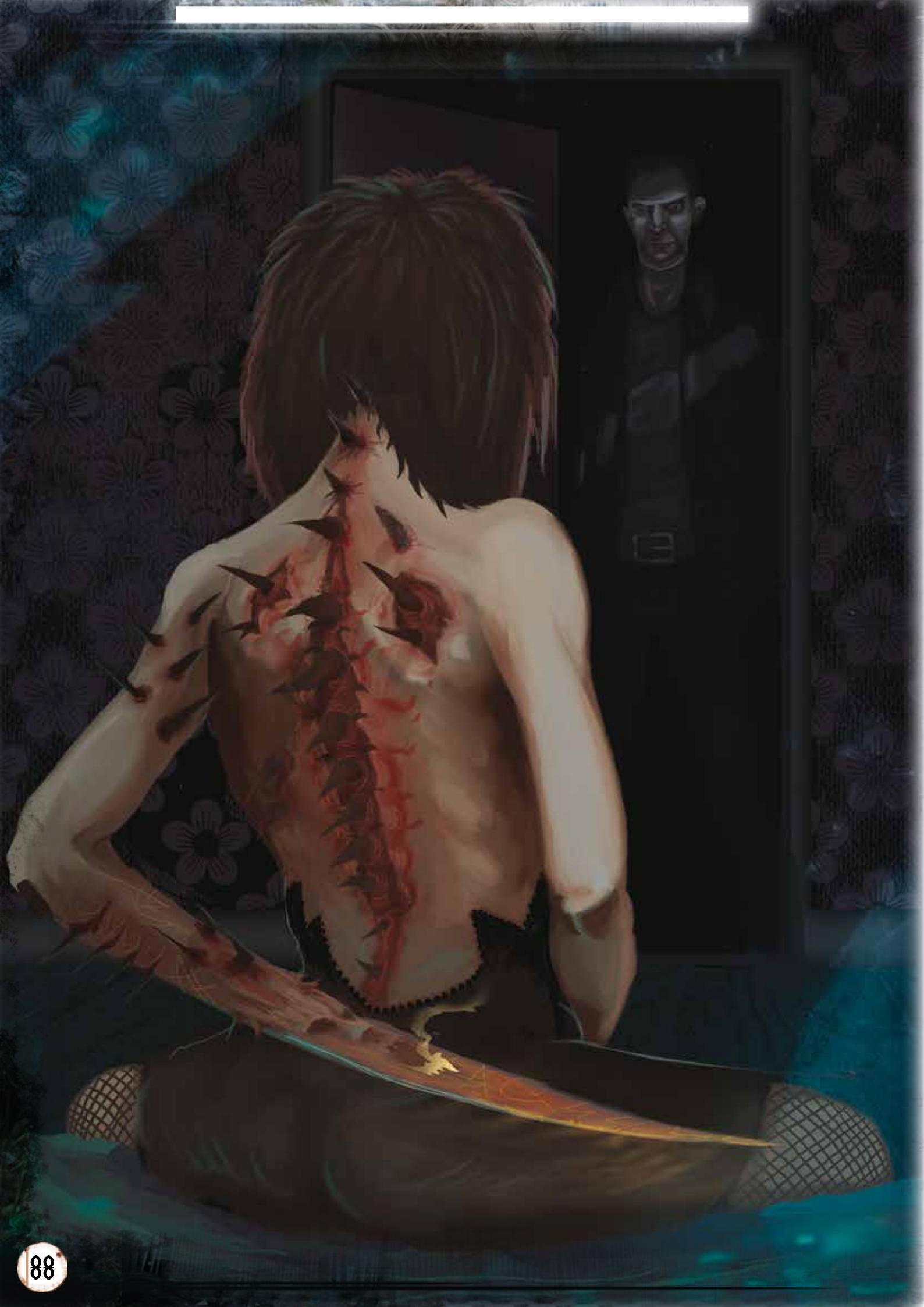
Chaque fois que vous subissez des dégâts (au moins 1 point), vous causez 1d6 points de dégâts à un adversaire de votre choix à moins de 1 mètre de vous (pas obligatoirement celui qui vient de vous causer ces dégâts). Les dégâts de feu, d'électricité ou mentaux ne déclenchent pas ce pouvoir.



GIGANTISME

Le tissu le plus solide du monde, c'est le slip de Hulk.

Pour 3PP et 1 action, le personnage double de taille pour atteindre environ 2 mètres. Sa Force passe à 5 et ses dégâts au contact sont majorés de 3 points. Il gagne aussi temporairement 10 points de vie. Au bout de 10 minutes, le pouvoir cesse de faire effet, le personnage reprend sa taille normale et le personnage perd immédiatement 10 points de vie, ce qui peut parfaitement le tuer s'il ne lui en reste pas assez.



LES AVANTAGES

Un personnage reçoit deux avantages à sa création. Le joueur est libre de les choisir dans la liste qui suit. Tous ces avantages sont utilisables lorsque le personnage est sur la plage arrière (et donc aussi, bien évidemment, s'il est au volant).

ALLIÉS HUMAINS

Vous êtes en contact avec un groupe d'une dizaine d'humains qui connaissent votre vraie nature et qui ont décidé de vous aider.

Les Démons peuvent recruter des fans de black metal, des criminels, des S.D.F ou des punks.

Les Anges préféreront des intégristes religieux, des skinheads ou au contraire des militants d'extrême gauche qui luttent pour une cause juste.

Ces individus peuvent vous aider (mais il ne faut pas oublier qu'ils sont très fragiles), et peuvent aussi vous demander de l'aide de temps en temps.

AMBIDEXTRE

Si vous tenez une arme dans chaque main, vous pouvez choisir de porter deux attaques par activation (une attaque avec chacune de vos armes). Vous devez pour cela dépenser 2 actions.

ANACROBIQUE

Vous n'avez pas besoin de manger, dormir ou même respirer. En revanche, votre corps vieillit normalement et vous êtes affecté par les maladies et les poisons.

ARME ESCAMOTABLE

Vous possédez une arme que vous pouvez faire apparaître dans votre ou vos mains en dépensant 1PP et 1 action. L'arme peut disparaître pour le même coût. Une arme escamotable est toujours chargée.

ARME MORTELLE

Vous possédez une arme particulièrement puissante. Elle cause 1 point de dégâts supplémentaire lorsqu'elle touche. Une arme mortelle est toujours chargée.

AURA RÉDUITE

Quel que soit votre nombre de PP, vous êtes considéré comme ayant 1PP en ce qui concerne la puissance de votre aura. Instinctivement, les autres êtres surnaturels vous considèrent comme un personnage de faible importance et vous pouvez facilement passer inaperçu grâce à cela.

AUX PORTES DE LA MORT

Vous êtes solide comme le roc et très difficile à tuer. Lorsque vous êtes en état critique, vous êtes considéré comme ayant une Force de 5 en ce qui concerne les tests à réaliser pour stabiliser votre état.

CHEF DE GROUPE

Une fois durant chaque aventure, vous pouvez demander à ce qu'un autre joueur réussisse automatiquement un test qu'il vient de rater.

COMPÉTENCE EXOTIQUE (NON DE LA COMPÉTENCE)

En tant qu'être surnaturel, vous êtes apte à réaliser toutes les actions qu'un être humain peut effectuer. Mieux encore, grâce à vos caractéristiques surhumaines, vous aurez plus de chances de réussir. Mais il est des compétences qui demandent tellement de connaissances théoriques que même un individu doué ne pourra pas les utiliser. On peut citer par exemple la médecine, la plongée sous-marine ou encore la physique nucléaire. Vous pourrez parfaitement utiliser la compétence choisie.

COMPÉTENCE SPÉCIALISÉE (NON DE LA COMPÉTENCE)

Vous avez une passion. Vous êtes amateur d'Apfelstrudel et simplement habitué à utiliser un canon antiaérien de 88 mm. Ou collectionneur de timbres (mais c'est moins sympa). Ce qui est certain c'est que lorsque vous utilisez cette compétence, le test est réalisé avec une caractéristique de 5. Attention, pour les petits malins, on ne peut pas se spécialiser dans l'utilisation d'un pouvoir ! Et en ce qui concerne les armes, la précision doit être extrême (un AK-47 n'est pas similaire à un M16 en ce qui concerne cet avantage). On peut cumuler compétence spécialisée et exotique.



CONTACT AVEC UN VÉTÉRAN

Votre personnage connaît personnellement un membre expérimenté (au moins 3OPR) de votre organisation (Ange ou Démon) et peut lui demander des services de temps en temps. Il peut aussi être amené à lui en rendre.



COUVERTURE

Votre métier vous accorde une réputation ou des moyens particuliers. Vous pouvez être le patron d'une grande entreprise, une rock star ou un animateur de jeu télévisé.



DUR À CUIRE

Votre apparence n'a rien à envier aux boxeurs et autres fiers-à-bras. Vous gagnez 4PV. Cet avantage ne peut être sélectionné qu'une seule fois.



ÉCLAIR DE LUCIDITÉ

Une fois par aventure, le joueur demande au maître de jeu de le sortir du cul-de-sac scénaristique où se trouve le groupe en lui rappelant un détail qu'il a oublié, ou en lui indiquant une piste intéressante à suivre. Le maître de jeu peut parfaitement refuser de répondre s'il estime que le groupe est sur la bonne piste, ou n'a pas encore assez fouiné, mais cela ne compte pas comme une utilisation de cet avantage.



FAMILIER (DÉMONS UNIQUEMENT)

Vous accueillez un familier sous une forme que le maître de jeu choisit. C'est une créature maléfique mineure qui est censée répondre à tous vos désirs et à suivre vos ordres, mais la réalité est souvent bien loin de cette description idyllique. En effet, en étant une créature mineure, elle est souvent jalouse du personnage, cruelle envers les humains et, dans la majorité des cas, prompte à semer le chaos à la moindre occasion.

Le familier peut prendre n'importe quelle forme : un dinosaure en peluche, une voiture ou encore un gode ceinture rose fluo.

Sélectionner une fois cet avantage permet d'obtenir un familier tel que décrit à la page 56.

Sélectionner une deuxième fois cet avantage accorde au familier un pouvoir de niveau 1 d'un domaine de votre choix (démoniaque) et 3PP.

Sélectionner une troisième fois cet avantage lui accorde un bonus de +1 dans deux caractéristiques de votre choix (maximum 3). Gagner 1 point de Force accorde +2PV, et gagner 1 point de Volonté accorde +1PP.

Si le familier est tué, il n'est pas remplacé.



MOMENT DE GLOIRE

Une fois durant chaque aventure, le personnage peut décider qu'une attaque qu'il vient d'effectuer, et qui vient de toucher sa cible, cause des dégâts automatiques. Il doit décider de déclencher son avantage avant que son adversaire n'utilise une éventuelle défense.



POUVOIR SPÉCIALISÉ (NON DU POUVOIR)

Vous êtes adepte d'un de vos pouvoirs. Vous l'avez utilisé des centaines, voire des milliers de fois, et vous en connaissez toutes les subtilités. Chaque fois que vous effectuez un test lors de l'utilisation de ce pouvoir, vous pouvez relancer un des trois dés. Vous devez conserver le second résultat.



PREMIER DE LA CLASSE

Vous portez des lunettes et avez l'air très timide. Vous gagnez 2PP. Cet avantage ne peut être sélectionné qu'une seule fois.



RAPIDE

Votre Agilité est augmentée de 1 (maximum 6) en ce qui concerne le calcul de l'initiative car vous êtes toujours prompt à réagir en cas de situation dangereuse ou qui peut mener à un combat.



SOLDATS DE DIEU (ANGES UNIQUEMENT)

Vous devenez le leader d'un groupe de combat de 3 soldats de Dieu. Ce sont des humains sans pouvoir mais qui sont parfaitement entraînés, et qui connaissent la nature de leur maître et de leurs adversaires.

CARACTÉRISTIQUES

Force	2
Volonté	3
Agilité	2
Perception	3
Apparence	2
Points de vie	3

Armement : un fusil d'assaut (4 dégâts), un fusil à pompe (4 dégâts) et un PM (3 dégâts). Si le personnage parvient à les obtenir, les soldats de Dieu peuvent utiliser des armes lourdes (mitrailleuse, lance-flammes, lance-roquettes, etc.).

Protection : gilet pare-balles et casque (protection 2).

Un même personnage peut parfaitement sélectionner plusieurs fois cet avantage et gagne 3 soldats de Dieu de plus à chaque fois.

Les soldats de Dieu tués ne sont pas remplacés.

TROMPE-LA-MORT

Une fois durant chaque aventure, le personnage peut éviter totalement les dégâts d'une attaque qui le prend pour cible, à moins que ces dégâts ne soient automatiques. Le joueur doit déclarer l'utilisation de cet avantage dès qu'il est touché mais avant que les dégâts ne lui soient indiqués.



LES DÉFAUTS

À la création de son personnage, un joueur se voit attribuer un défaut au hasard. Le maître de jeu peut parfaitement modifier le résultat obtenu s'il estime que le défaut n'est pas assez handicapant pour le personnage.

Table des défauts

	1-2	<i>Ailes (pour les Anges) ou queue (pour les Démons)</i>
1	3-4	<i>Asocial</i>
	5-6	<i>Calculateur</i>
	1-2	<i>Code d'honneur</i>
2	3-4	<i>Déjà mort</i>
	5-6	<i>Haine des animaux</i>
	1-2	<i>Hygiène déplorable</i>
3	3-4	<i>Malsain</i>
	5-6	<i>Monomaniaque</i>
	1-2	<i>Objet fétiche</i>
4	3-4	<i>Pacifiste (Anges uniquement)</i>
	5-6	<i>Peau d'apparence surnaturelle</i>
	1-2	<i>Phobie des (élément effrayant)</i>
5	3-4	<i>Problème de poids</i>
	5-6	<i>Sanguinaire</i>
	1-2	<i>Suicidaire</i>
6	3-4	<i>Tatouages envahissants</i>
	5-6	<i>Yeux d'apparence surnaturelle</i>

AILES (POUR LES ANGES) OU QUEUE (POUR LES DÉMONS)

Si vous êtes un Ange, vous portez dans le dos une paire de petites ailes (30 cm de long) dotées de plumes blanches qui ne vous servent malheureusement à rien. Si vous êtes un Démon, vous portez dans le bas du dos une queue de 30 cm de couleur rouge.

ASOCIAL

Vous ne supportez pas la compagnie des autres. Vous ne pourrez jamais disposer d'aucun allié ou contact hormis les autres membres du groupe.

CALCULATEUR

Vous ne pouvez jamais tuer sous le coup de la colère.

CODE D'HONNEUR

Vous ne pouvez jamais tuer de sang-froid.

DÉJÀ MORT

Vous n'avez aucune existence légale ni aucun papier d'identité valable. En fait, vous possédez bien un nom et un prénom mais votre corps d'accueil est mort il y a plusieurs années. Pas de compte en banque, pas de carte bleue et même pas de carte de piscine !

Haine des animaux

Vous détestez les animaux et ils vous le rendent bien. Ils sont stressés et peuvent devenir agressifs à votre égard. Si un animal vous attaque, il cause 1 point de dégâts supplémentaire chaque fois qu'il vous touche.

HYGIÈNE DÉPLORABLE

Vous ne prenez pas grand soin de votre enveloppe humaine. Vous êtes sale, mal habillé et sentez le plus souvent mauvais. Tant que vous êtes sur la plage arrière, vous aurez bien du mal à entrer dans des lieux privés, et ne pourrez pas interagir facilement avec les êtres humains (vos tests seront réalisés avec une caractéristique de 2).

MALSAIN

Vous mettez très mal à l'aise tous les êtres humains que vous croisez sans qu'ils puissent vraiment déterminer pourquoi. Tant que vous êtes sur la plage arrière, votre Apparence est égale à 1.

MONOMANIAQUE

Vous êtes obsédé par un sujet particulier (au choix). Tant que vous êtes sur la plage arrière, vous tentez de faire dévier toutes les conversations vers ce sujet.

OBJET FÉTICHE

Votre personnage ne peut pas se séparer d'un objet fétiche étonnant et/ou très encombrant vous faisant passer à coup sûr pour un individu très original.



PACIFISTE (ANGES UNIQUEMENT)

Vous refusez totalement d'utiliser des armes ou de frapper un autre être vivant. Cependant, une fois que vous êtes au volant, vous acceptez de combattre des êtres surnaturels repérés comme tels (et les autres adversaires aussi, mais sans arme).

PEAU D'APPARENCE SURNATURELLE

Si vous êtes un Ange et lorsque vous êtes au volant, votre peau devient dorée, argentée ou d'une couleur étonnante (bronze, laiton, etc.), ce qui rend toute action très peu discrète.

Si vous êtes un Démon, vous êtes couvert de cicatrices, de pustules ou de plaques de boutons en permanence. Tant que vous êtes sur la plage arrière, votre Apparence est égale à 1 (au volant, votre nature surnaturelle compense votre apparence physique).

PHOBIE DES (ÉLÉMENT EFFRAYANT)

Vous avez peur d'un truc parfaitement ridicule : des enfants, des araignées, du ketchup, etc. Lorsque vous êtes confronté à l'objet de votre peur, vous perdez vos moyens (tous vos tests sont alors réalisés avec une caractéristique de 2).

PROBLÈME DE POIDS

En obésité morbide ou tellement maigre que vous ressemblez à un squelette vivant, votre apparence physique va choquer la plupart des êtres humains, et vos

actions risquent d'être gênées par cette caractéristique physique. Tant que vous êtes sur la plage arrière, votre Force est égale à 1 si vous êtes très maigre (n'affecte pas les PV, indexés sur la Force sans le défaut) ou votre Agilité est égale à 1 si vous êtes obèse.

SANGUINAIRE

Vous devez achever tous les adversaires que vous combattez.

SUICIDAIRE

En combat, vous ferez tout votre possible pour attaquer l'adversaire le plus puissant. Contre tous les autres, vous réalisez vos tests avec une caractéristique de 2.

TATOUAGES ENVAHISSENTS

Votre peau est couverte de tatouages, même sur le visage. Certains peuvent être franchement malsains (si vous un Démon) ou religieusement agressifs si vous êtes un Ange. Certains peuvent même changer d'apparence selon l'humeur ou la situation.

YEUX D'APPARENCE SURNATURELLE

Vos yeux sont d'une couleur anormale (vert vif, rouge, etc.) ou ont une apparence curieuse (fluos, pupille verticale, etc.).







JOUCUR

NON MAXENCE RUFFIN

ACTEUR ÉDUCATEUR SPÉCIALISÉ

APPARENCE 25 ANS

CHARACTÉRISTIQUES

FORCE ← 3

VOLONTÉ ← 3

AGILITÉ ← 2

PERCEPTION ← 3

APPARENCE ← 4



AVANTAGES & DÉFAUTS

AURA RÉDUITE : AURA TOUJOURS CONSIDÉRÉE COMME DE PUISSANCE DE 1PP

TROMPE-LA-MORT : ÉVITE LES DÉGÂTS D'UNE ATTAQUE (SAUF DÉGÂTS AUTOMATIQUES) (1 FOIS PAR AVENTURE).

PACIFISTE : REFUS D'ATTAQUER UN ÊTRE VIVANT NON SURNATUREL.

MATÉRIEL

PULL OVER À COL Roulé, BERMUDA,
CHAUSSURES DE MARCHÉ
KIT DE PYROGRAVURE
FIAT PUNTO
GLACIÈRE CONTENANT UNE DOZAINE
DE SANDWICHES AU TOFU
COSTUME TRADITIONNEL MAORI
PLUSIEURS EXEMPLAIRES DE TOILETTES SÈCHES,
UN PAS VERS LE XXII^e SIÈCLE

NOTES

MAXENCE EST L' ARCHÉTYPE DE L' ANIMATEUR SORTI TOUT DROIT DES ANNÉES 70. IL PASSE SES VACANCES EN ARDÈCHE CHEZ SES PARENTS (QUI ONT MONTÉ UNE PETITE ENTREPRISE DE TOILETTES SÈCHES BIO) ET EST VÉGÉTALIEN. SES PASSIONS PRINCIPALES SONT LA PYROGRAVURE ET LES CHANTS MAORIS QU'IL PRATIQUE A CAPELLA.

MV

IN NOMINE SATANIS
MAGNA VERITAS

PV

POINTS DE VIE

8

DEPART



ACTUELS

PP

POINTS DE POUVOIR

5

DEPART



ACTUELS

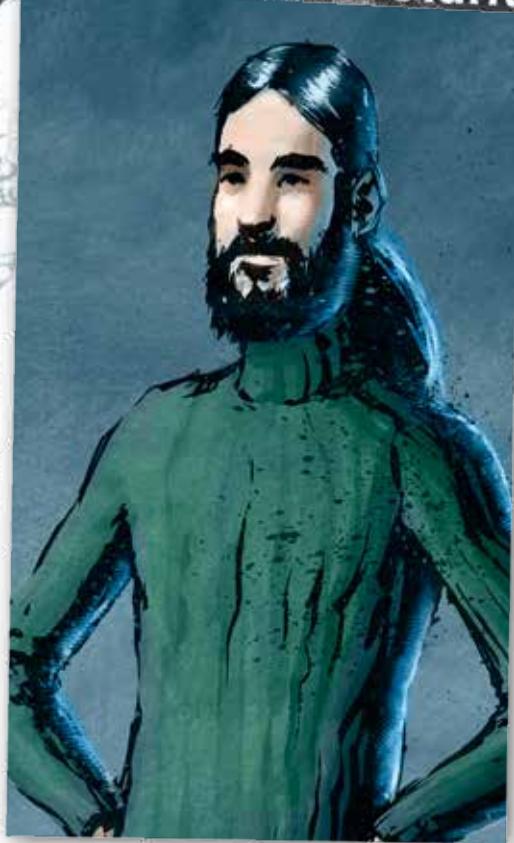
JOUEUR

NON MAXENCE RUFFIN

SUPÉRICUR CHRISTOPHE

APPARENCE 25 ANS

FICHE DE PERSONNAGE au volant



CARACTÉRISTIQUES

FORCE ← 3

VOLONTÉ ← 3

AGILITÉ ← 2

PERCEPTION ← 3

APPARENCE ← 4

POUVOIRS (UTILISABLES SOUS CETTE FORME)

NOM	CARAC. ASSOCIEE	COÛT	NB. D'ACTIONS	DESCRIPTION
SACRIFICE ULTIME			1	10 MÈTRES DE PORTÉE, TRANSFERT DE DÉGÂTS

COMBAT

ATTAQUE	CARAC. ASSOCIEE	DÉGÂTS	EFFETS PARTICULIERS

AVANTAGES & DÉFAUTS

AURA RÉDUITE : AURA TOUJOURS CONSIDÉRÉE COMME DE PIUSSANCE DE 1PP

TROMPE-LA-MORT : ÉVITE LES DÉGÂTS D'UNE ATTAQUE (SAUF DÉGÂTS AUTOMATIQUES) (1 FOIS PAR AVENTURE).

PACIFISTE : REFUS D'ATTAQUER UN ÊTRE VIVANT NON SURNATUREL (SUR LA PLAGE ARRIÈRE).

MATÉRIEL

PULL OVER À COL Roulé, BERMUDA, CHAUSSURES DE MARCHÉ

KIT DE PYROGRAVURE

FIAT PUNTO

GLACIÈRE CONTENANT UNE DOUZAINES DE SANDWICHES AU TOFU

COSTUME TRADITIONNEL MAORI

PLUSIEURS EXEMPLAIRES DE TOILETTES SÈCHES, UN PAS VERS LE XXII^e SIÈCLE



JOUCUR

NON CAROLE MORVAN

ÂTIER CHAUFFEUR DE POIDS LOURDS

APPARENCE 43 ANS

CARACTÉRISTIQUES

FORCE	4
VOLONTÉ	3
AGILITÉ	1
PERCEPTION	3
APPARENCE	3



POUVOIRS (UTILISABLES SOUS CETTE FORME)

AURA D'IDENTIFICATION

LANGUE DIVINE

CORIACE : DÉGÂTS RÉDUITS DE 1 (MAIS TOUJOURS AU MOINS 1) SAUF DÉGÂTS AUTOMATIQUES.

AVANTAGES & DÉFAUTS

ARME ESCAMOTABLE (BATTE DE BASE-BALL) : VOTRE ARME APPARAIT/DISPARAIT DANS VOS MAINS POUR 1 ACTION (1PP).

CHEF DE GROUPE : RÉUSSITE AUTOMATIQUE D'UN TEST RATÉ (1 FOIS PAR AVENTURE).

PROBLÈME DE POIDS (OBÈSE).

OBÉSITÉ MORBIDE : AGILITÉ 1

MATÉRIEL

PAIRE DE TONGS
SURVÊTEMENT, DÉBARDEUR TACHÉ
TROIS BIG MAC ET UNE BOÎTE DE 20
TÉLÉPHONE PORTABLE
POING AMÉRICAIN (1 DÉGÂT)
TATOUAGES "RMC" ET "MADE IN FRANSE"

NOTES

PORtant TONGS, SURVÊTEMENT ET DÉBARDEUR TACHÉ DE KETCHUP, CAROLE NE DESCEND DE SON CAMION QUE POUR AIDER SON PROCHAIN AVEC TOUT L'ENTRAIN QUE PEUT LUI PROCURER SON SENS DES VALEURS CHRÉTIENNES ET SA BATTE MAGIQUE.

MV

IN NOMINE SATANIS
MAGNA VERITAS

PV

POINTS DE VIE

10

DEPART



PP

POINTS DE POUVOIR

5

DEPART



JOUEUR

NOM CAROLE MORVAN

SUPÉRICUR DANIEL

APPARENCE 43 ANS

FICHE DE PERSONNAGE
au volant



CHARACTÉRISTIQUES

FORCE	4
VOLONTÉ	3
AGILITÉ	2
PERCEPTION	3
APPARENCE	3

POUVOIRS (UTILISABLES SOUS CETTE FORME)

NOM	CARAC. ASSOCIÉE	COÛT	NB. D'ACTIONS	DESCRIPTION
CRÂNE DE PIERRE.	FORCE	1 PP	1	CONTACT, 1 POINT DE DÉGÂTS, Perte de la prochaine activation.

COMBAT

ATTAQUE	CARAC. ASSOCIÉE	DÉGÂTS	EFFETS PARTICULIERS
BATTE DE BASE-BALL	FORCE	2	-
POING AMÉRICAIN	FORCE	2	-

AVANTAGES & DÉFAUTS

ARME ESCAMOTABLE (BATTE DE BASE-BALL) : VOTRE ARME APPARAIT/DISPARAIT DANS VOS MAINS POUR 1 ACTION (1PP).

CHEF DE GROUPE : RÉUSSITE AUTOMATIQUE D'UN TEST RATÉ (1 FOIS PAR AVENTURE).

PROBLÈME DE POIDS (OBÈSE).

OBÉSITÉ MORBIDE : AGILITÉ 1 (SUR LA PLAGE ARRIÈRE)

MATÉRIEL

PAIRE DE TONGS
SURVÊTEMENT, DÉBARDEUR TACHÉ
TROIS BIG MAC ET UNE BOÎTE DE 20
TÉLÉPHONE PORTABLE
POING AMÉRICAIN (1 DÉGÂT)
TATOUAGES "RMC" ET "MADE IN FRANCE"



JOUCUR

NON URSULE BIENAIMÉ

ÂGÉTIER EMPLOVÉ À LA PROPRETÉ DE PARIS

APPARENCE 28 ANS

CARACTÉRISTIQUES

FORCE	2
VOLONTÉ	3
AGILITÉ	3
PERCEPTION	4
APPARENCE	3



POUVOIRS (UTILISABLES SOUS CETTE FORME)

AURA D'IDENTIFICATION

LANGUE DIVINE

ET TOC : UNE RÉUSSITE AUTOMATIQUE EN PLUS DU RÉSULTAT DE VOTRE TEST DE FOUILLE.

AVANTAGES & DÉFAUTS

AURA RÉDUITE : AURA TOUJOURS CONSIDÉRÉE COMME DE PUISSANCE DE 1PP

ÉCLAIR DE LUCIDITÉ : AIDE DU MJ POUR SORTIR D'UNE IMPASSE SCÉNARISTIQUE (1 FOIS PAR AVENTURE).

CALCULATEUR : VOUS NE POUVEZ JAMAIS TUER SOUS LE COUP DE LA COLÈRE.

MATÉRIEL

UNIFORME DE LA PROPRETÉ DE PARIS

BALAI

TÉLÉPHONE PORTABLE

CAMIONNETTE DE NETTOYAGE AVEC LANCE À EAU

PISTOLET 9 MM (2 DÉGÂTS)

MACHETTE CACHÉE DANS LE BALAI (3 DÉGÂTS)

NOTES

Sous couvert d'une attitude désinvolte qui le pousse à se reposer dès qu'il a cinq minutes, Ursule est un oiseau de proie qui guette ses cibles où qu'elles se trouvent, dans la rue ou dans un jardin public. Ses principaux ennemis sont les humains qui jettent des détritus sur le sol.

MV

IN NOMINE SATANIS
MAGNA VERITAS

PV

POINTS DE VIE

6

DEPART



PP

POINTS DE POUVOIR

5

DEPART



JOUEUR

NON **URSULE BIENAIMÉ**

SUPÉRICUR **DOMINIQUE**

APPARENCE **28 ANS**

CHARACTÉRISTIQUES

FORCE ← 2

VOLONTÉ ← 3

AGILITÉ ← 3

PERCEPTION ← 4

APPARENCE ← 3



POUVOIRS (UTILISABLES SOUS CETTE FORME)

NOM	CARAC. ASSOCIÉE	COÛT	NB. D'ACTIONS	DESCRIPTION
LAME DU JUGEMENT	FORCE	1 PP	1	4 POINTS DE DÉGÂTS AUTOMATIQUES CONTRE UNE CRÉATURE MALÉFIQUE.

COMBAT

ATTAQUE	CARAC. ASSOCIÉE	DÉGÂTS	EFFETS PARTICULIERS
LAME DU JUGEMENT	FORCE	3	4 POINTS DE DÉGÂTS AUTOMATIQUES CONTRE UNE CRÉATURE MALÉFIQUE
PISTOLET 9 MM	PERCEPTION	2	
MACHETTE	FORCE	3	

AVANTAGES & DÉFAUTS

AURA RÉDUITE : AURA TOUJOURS CONSIDÉRÉE COMME DE PIUSSANCE DE 1PP

ÉCLAIR DE LUCIDITÉ : AIDE DU MJ POUR SORTIR D'UNE IMPASSE SCÉNARISTIQUE (1 FOIS PAR AVENTURE).

CALCULATEUR : VOUS NE POUVEZ JAMAIS TUER SOUS LE COUP DE LA COLÈRE.

MATÉRIEL

UNIFORME DE LA PROPRETÉ DE PARIS
BALAI

TÉLÉPHONE PORTABLE

CAMIONNETTE DE NETTOYAGE AVEC LANCE À EAU

PISTOLET 9 MM (2 DÉGÂTS)

MACHETTE CACHÉE DANS LE BALAI (3 DÉGÂTS)

FICHE DE PERSONNAGE
au volant



JOUCUR

NON MARIE LANGEVIN

ÂGÉTIER JOUEUSE DE POKER

APPARENCE 35 ANS

CARACTÉRISTIQUES

FORCE	2
VOLONTÉ	3
AGILITÉ	3
PERCEPTION	4
APPARENCE	3



POUVOIRS (UTILISABLES SOUS CETTE FORME)

AURA D'IDENTIFICATION

LANGUE DIVINE

POINT FAIBLE : VOS ATTAQUES PHYSIQUES CAUSENT TOUJOURS 1 DÉGÂT SUPPLÉMENTAIRE.

AURA DE DISCRÉTION : 1 PP, 1 ACTION, RÉUSSITE AUTOMATIQUE DES TESTS DE DISCRÉTION (TEST D'AGILITÉ VERSUS ANIMAUX ET ÊTRES SURNATURELS).

AVANTAGES & DÉFAUTS

COMPÉTENCE SPÉCIALISÉE (CONDUITE AUTOMOBILE) : TESTS AVEC UNE CARACTÉRISTIQUE DE 5 EN CONDUITE AUTOMOBILE.

RAPIDE : AGILITÉ +1 POUR L'INITIATIVE.

YEUX D'APPARENCE SURNATURELLE (JAUNE FLUO).

MATÉRIEL

TAILLEUR À LA MODE
LUNETTES DE SOLEIL D&G
CARTE BLEUE INFINITY SANS LIMITES DE RETRAIT
LE TOUT DERNIER IPHONE
PORSCHE 911
PORSCHE CAYENNE
APPARTEMENT À PARIS
STUDIO À NEW YORK

NOTES

GRANDES LUNETTES DE SOLEIL ET TAILLEUR À LA MODE SONT L'UNIFORME DE MARIE. ELLE ARBORE AUSSI UN SOURIRE CHARMEUR ET UNE CARTE BLEUE INFINITY QUI, SELON SES DIRES, L'AIDENT À SE SORTIR DE BIEN DES MAUVAIS PLANS. ET POUR TOUT LE RESTE, IL RESTE SES CAPACITÉS SURNATURELLES DONT ELLE ABUSE, EN ÉVITANT CEPENDANT LA PRÉSENCE DE TÉMOINS.

MV

IN NOMINE SATANIS
MAGNA VERITAS

PV

POINTS DE VIE

6

DEPART

ACTUELS

PP

POINTS DE POUVOIR

5

DEPART

ACTUELS

JOUEUR

NOM MARIE LANGEVIN

SUPÉRICUR JANUS

APPARENCE 35 ANS

FICHE DE PERSONNAGE au volant



CARACTÉRISTIQUES

FORCE	2
VOLONTÉ	3
AGILITÉ	3
PERCEPTION	4
APPARENCE	3

POUVOIRS (UTILISABLES SOUS CETTE FORME)

NOM	CARAC. ASSOCIÉE	COÛT	NB. D'ACTIONS	DESCRIPTION
AURA DE DISCRÉTION	AGILITÉ	1 PP	1	RÉUSSITE AUTOMATIQUE DES TESTS DE DISCRÉTION (TEST D'AGILITÉ VERSUS ANIMAUX ET ÊTRES SURNATURELS).

COMBAT

ATTAQUE	CARAC. ASSOCIÉE	DÉGÂTS	EFFETS PARTICULIERS

AVANTAGES & DÉFAUTS

COMPÉTENCE SPÉCIALISÉE (CONDUITE AUTOMOBILE) : TESTS AVEC UNE CARACTÉRISTIQUE DE 5 EN CONDUITE AUTOMOBILE.

RAPIDE : AGILITÉ +1 (MAXIMUM 6) POUR L'INITIATIVE, YEUX D'APPARENCE SURNATURELLE (JAUNE FLUO).

MATÉRIEL

TAILLEUR À LA MODE
LUNETTES DE SOLEIL D&G
CARTE BLEUE INFINITY SANS LIMITES DE RETRAIT
LE TOUT DERNIER IPHONE
PORSCHE 911
PORSCHE CAYENNE
APPARTEMENT À PARIS
STUDIO À NEW YORK



JOUCUR

NON ELSA BONGRAND

ÂGÉTIER MILITANTE ALTERMONDIALISTE

APPARENCE 22 ANS

CARACTÉRISTIQUES

FORCE	3
VOLONTÉ	3
AGILITÉ	4
PERCEPTION	3
APPARENCE	2

FICHE DE PERSONNAGE sur la plage arrière



POUVOIRS (UTILISABLES SOUS CETTE FORME)

AURA D'IDENTIFICATION

LANGUE DIVINE

PROUesses PHYSIQUES : CAPACITÉS PHYSIQUES (SAUT, COURSE, NATATION, ETC.)
3 FOIS SUPÉRIEURES À UN ÊTRE HUMAIN.

ASPECT DE L'AIGLE : 1 PP, 1 ACTION, 1 FOIS PAR HEURE, CARACTÉRISTIQUE ASSOCIÉE
À L'ANIMAL FÉTICHE À 5 ET POUVOIRS LIÉS (5 MINUTES).

AVANTAGES & DÉFAUTS

AMBIDEXTRE : UNE ARME DANS CHAQUE MAIN,
2 ATTAQUES PAR ACTIVATION POUR 2 ACTIONS.

ANAÉROBIQUE : PAS BESOIN
DE MANGER, DORMIR OU RESPIRER.

HYGIÈNE DÉPLORABLE : TESTS D'INTERACTION
AVEC LES HUMAINS RÉALISÉS AVEC
UNE CARACTÉRISTIQUE DE 2.

MATÉRIEL

FRINGUES SALES ET USÉES,
CHEVEUX EN LOCKS CRADES
PIERCINGS, TATOUAGES ET SCARIFICATIONS
CRAN D'ARRÊT (2 DÉGÂTS)
RANGERS COQUÉES (1 DÉGÂT)
"GUEVARA" LE PIT-BULL

NOTES

TOUJOURS ACCOMPAGNÉE D'UNE ODEUR ANIMALE
PARTICULIÈREMENT FORTE, ON A DU MAL À SE
CONCENTRER QUAND ELLE EST DANS LA PIÈCE.
SES YEUX PERÇANTS LUI DONNENT UN CERTAIN
CHARISME QUI LUI PERMET TOUT DE MÊME
D'INTERAGIR AVEC LES ÊTRES HUMAINS. ELLE RESTE
CEPENDANT UN PARIA MÊME PARMI SES PAIRS.

MV

IN NOMINE SATANIS
MAGNA VERITAS

PV

POINTS DE VIE

8

DEPART



PP

POINTS DE POUVOIR

5

DEPART



JOUCUR

NOM ELSA BONGRAND

SUPÉRICUR JORDI

APPARENCE 22 ANS

FICHE DE PERSONNAGE au volant



CARACTÉRISTIQUES

FORCE ← 3

VOLONTÉ ← 3

AGILITÉ ← 4

PERCEPTION ← 3

APPARENCE ← 2

POUVOIRS (UTILISABLES SOUS CETTE FORME)

NOM	CARAC. ASSOCIÉE	COÛT	NB. D'ACTIONS	DESCRIPTION
ASPECT DE L'AIGLE	PERCEPTION	1 PP	1	1 FOIS PAR HEURE, CARACTÉRISTIQUE ASSOCIÉE À L'ANIMAL FÉTICHE À 5 ET POUVOIRS LIÉS (5 MINUTES).

COMBAT

ATTAQUE	CARAC. ASSOCIÉE	DÉGÂTS	EFFETS PARTICULIERS
CRAN D'ARRÊT	FORCE/AGILITÉ	2	
RANGERS COQUÉES	FORCE	1	

AVANTAGES & DÉFAUTS

AMBIDEXTRE : UNE ARME DANS CHAQUE MAIN, 2 ATTAQUES PAR ACTIVATION POUR 2 ACTIONS.

ANAÉROBIQUE : PAS BESOIN DE MANGER, DORMIR OU RESPIRER.

HYGIÈNE DÉPLORABLE : TESTS D'INTERACTION AVEC LES HUMAINS RÉALISÉS AVEC UNE CARACTÉRISTIQUE DE 2.

MATÉRIEL

FRINGUES SALES ET USÉES, CHEVEUX EN LOCKS CRADES

PIERCINGS, TATOUAGES ET SCARIFICATIONS

CRAN D'ARRÊT (2 DÉGÂTS)

RANGERS COQUÉES (1 DÉGÂT)

" GUEVARA " LE PIT-BULL



JOUCUR

NON MAURICE LEDOUX
MÉTIER CURÉ DE CAMPAGNE
APPARENCE 58 ANS

CARACTÉRISTIQUES

FORCE	3
VOLONTÉ	4
AGILITÉ	2
PERCEPTION	3
APPARENCE	3

FICHE DE PERSONNAGE sur la plage arrière



POUVOIRS (UTILISABLES SOUS CETTE FORME)

AURA D'IDENTIFICATION

LANGUE DIVINE

CONNAISSANCE ABSOLUE : TOUT SAVOIR D'UN SUJET DE VOTRE CHOIX.
PLUS L'INFORMATION EST POINTUE, PLUS CELA PREND DU TEMPS.

LIRE LES PENSÉES SUPERFICIELLES : 2 PP, 1 ACTION, 2 MÈTRES, LIRE LES PENSÉES
SUPERFICIELLES (5 MINUTES) (TEST DE VOLONTÉ).

AVANTAGES & DÉFAUTS

PREMIER DE LA CLASSE : 2 PP SUPPLÉMENTAIRES.

POUVOIR SPÉCIALISÉ (LIRE LES PENSÉES
SUPERFICIELLES) : RELANCE POSSIBLE D'UN DES
TROIS DÉS À CHAQUE UTILISATION DU POUVOIR.

Haine des animaux : les attaques d'animaux
causent 1 point de dégâts supplémentaire.

MATÉRIEL

COSTUME DE PRÊTRE

BIBLE

LIVRES SUR LES FORCES DU MAL
DACIA D'OCCASION DONT LE CONTRÔLE
TECHNIQUE EST PÉRIMÉ

RADIO K7

INTÉGRALE DE SOEUR SOURIRE

NOTES

AFFABLE ET SYMPATHIQUE DE PRIME ABORD,
MAURICE EST EN FAIT UN ÊTRE REPLIÉ SUR LUI-
MÊME ET OBSÉDÉ PAR LA RECHERCHE DES
CRÉATURES MALÉFIQUES SOUS TOUTES LEURS
FORMES. IL MÉPRISE LES ÊTRES HUMAINS ET
VOUE UNE Haine sans borne aux animaux,
EN PARTICULIER CEUX QUI LUI FONT PENSER
AU MAL (CHATS, BOUCS, CHAUVE-SOURIS,
MOUCHES, ETC.). IL RESTE UN ALLIÉ DE POIDS
QUAND IL S'AGIT DE DÉBUSQUER UN DÉMON
PARFAITEMENT CAMOUFLÉ DANS LA POPULATION.

MV

IN NOMINE SATANIS
MAGNA VERITAS

PV

POINTS DE VIE

8

DEPART

ACTUELS

PP

POINTS DE POUVOIR

6

DEPART

ACTUELS

JOUEUR

NOM MAURICE LEDOUX

SUPÉRICUR JOSEPH

APPARENCE 58 ANS

FICHE DE PERSONNAGE
au volant



CARACTÉRISTIQUES

FORCE ← 3

VOLONTÉ ← 4

AGILITÉ ← 2

PERCEPTION ← 3

APPARENCE ← 3

POUVOIRS (UTILISABLES SOUS CETTE FORME)

NOM	CARAC. ASSOCIÉE	COÛT	NB. D'ACTIONS	DESCRIPTION
LIRE LES PENSÉES SUPERFICIELLES	VOLONTÉ	2 PP	1	2 MÈTRES, LIRE LES PENSÉES SUPERFICIELLES (5 MINUTES).

COMBAT

ATTAQUE	CARAC. ASSOCIÉE	DÉGATS	EFFETS PARTICULIERS

AVANTAGES & DÉFAUTS

PREMIER DE LA CLASSE : 2 PP SUPPLÉMENTAIRES.
POUVOIR SPÉCIALISÉ (LIRE LES PENSÉES SUPERFICIELLES) : RELANCE POSSIBLE D'UN DES TROIS DÉS À CHAQUE UTILISATION DU POUVOIR.
HAINE DES ANIMAUX : LES ATTAQUES D'ANIMAUX CAUSENT 1 POINT DE DÉGÂT SUPPLÉMENTAIRE.

MATÉRIEL

COSTUME DE PRÊTRE
BIBLE
LIVRES SUR LES FORCES DU MAL
Dacia d'occasion dont le contrôle technique est périmé
RADIO K7
INTÉGRALE DE SOEUR SOURIRE

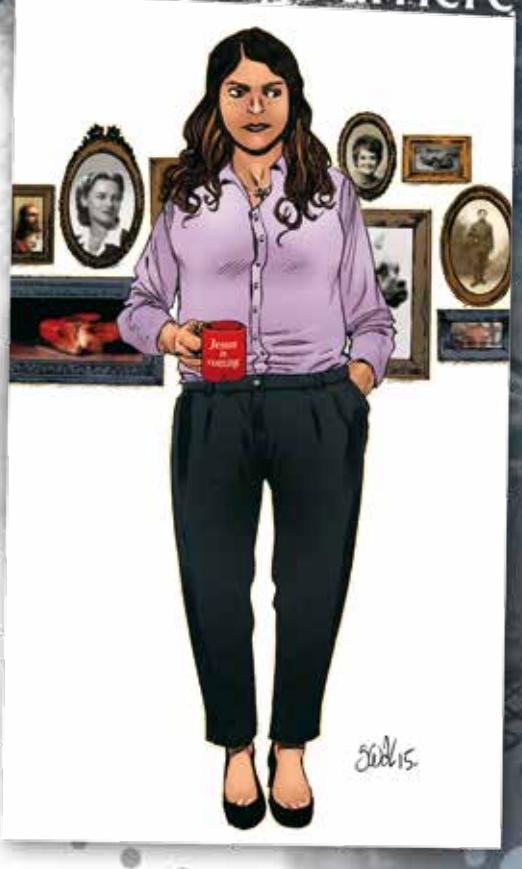


JOUCUR

NON JULIETTE DE LA MUSARDIÈRE
MÉTIER RENTIÈRE
APPARENCE 32 ANS

CARACTÉRISTIQUES

FORCE	3
VOLONTÉ	4
AGILITÉ	2
PERCEPTION	3
APPARENCE	3



Scellis.

POUVOIRS (UTILISABLES SOUS CETTE FORME)

AURA D'IDENTIFICATION

LANGUE DIVINE

COUP DE BOL : MODIFICATION LÉGÈRE DU SCÉNARIO (AVEC ACCORD DU MAÎTRE DE JEU).

AVANTAGES & DÉFAUTS

ARME MORTELLE (ÉPÉE) : 1 POINT DE DÉGÂTS SUPPLÉMENTAIRE LORSQUE L'ARME TOUCHE.

MOMENT DE GLOIRE : UNE ATTAQUE QUI TOUCHE CAUSE DES DÉGÂTS AUTOMATIQUES (1 FOIS PAR AVENTURE).

DÉJÀ MORT : AUCUNE EXISTENCE LÉGALE (CORPS D'ACCUEIL MORT IL Y A PLUSIEURS ANNÉES).

MATÉRIEL

VÊTEMENTS PASSÉS DE MODE
TÉLÉPHONE PORTABLE
GILET PARE-BALLES (PROTECTION I)
44 MAGNUM (3 DÉGÂTS)
FUSIL À POMPE (4 DÉGÂTS)

NOTES

VICTIME DES MALVERSATIONS COMMERCIALES DE SON PÈRE, UN RICHE INDUSTRIEL QUI A FAIT SES CHOUX GRAS EN UTILISANT AVEC TALENT LES TRAVERS DE LA FRANCE-AFRIQUE, JULIETTE A VÉCU TOUTE SA VIE DANS L'ANONYMAT LE PLUS COMPLET. SON PÈRE S'EST SUICIDÉ AVEC TOUTE SA FAMILLE ALORS QU'ELLE ÉTAIT ENFANT. SEULE SURVIVANTE DE CE MASSACRE, ELLE A ÉTÉ SECRÈTEMENT REÇUEILLIE PAR UNE VIEILLE TANTE TRÈS CROYANTE CHEZ QUI ELLE VIT ENCORE.

MV

IN NOMINE SATANIS
MAGNA VERITAS

PV

POINTS DE VIE

8

DEPART



PP

POINTS DE POUVOIR

6

DEPART



JOUEUR

NOM JULIETTE DE LA MUSARDIÈRE

SUPÉRICUR LAURENT

APPARENCE 32 ANS

FICHE DE PERSONNAGE au volant



CHARACTÉRISTIQUES

FORCE ← 3

VOLONTÉ ← 4

AGILITÉ ← 2

PERCEPTION ← 3

APPARENCE ← 3

POUVOIRS (UTILISABLES SOUS CETTE FORME)

NOM	CARAC. ASSOCIÉE	COÛT	NB. D'ACTIONS	DESCRIPTION
BÉNÉDITION MARTIALE		1 PP	1	UNE ARME NON MAGIQUE EST BÉNIE, +2 DÉGÂTS CONTRE LES DÉMONS (5 MINUTES).

COMBAT

ATTAQUE	CARAC. ASSOCIÉE	DÉGÂTS	EFFETS PARTICULIERS
44 MAGNUM	PERCEPTION	3	
FUSIL À POMPE	PERCEPTION	4	
ARME MORTELLE (ÉPÉE)	FORCE	3	1 POINT DE DÉGÂTS SUPPLÉMENTAIRE LORSQUE L' ARME TOUCHE.

AVANTAGES & DÉFAUTS

ARME MORTELLE (ÉPÉE) : 1 POINT DE DÉGÂTS SUPPLÉMENTAIRE LORSQUE L' ARME TOUCHE.
MOMENT DE GLOIRE : UNE ATTAQUE QUI TOUCHE CAUSE DES DÉGÂTS AUTOMATIQUES (1 FOIS PAR AVENTURE).
DÉJÀ MORT : AUCUNE EXISTENCE LÉGALE (CORPS D'ACCUEIL MORT IL Y A PLUSIEURS ANNÉES).

MATÉRIEL

VÊTEMENTS PASSÉS DE MODE
TÉLÉPHONE PORTABLE
GILET PARE-BALLES (PROTECTION 1)
44 MAGNUM (3 DÉGÂTS)
FUSIL À POMPE (4 DÉGÂTS)



JOUCUR

NON PAUL JUILLET

ACÉTIER TATOUEUR

APPARENCE 39 ANS

CARACTÉRISTIQUES

FORCE	4
VOLONTÉ	3
AGILITÉ	3
PERCEPTION	3
APPARENCE	2



POUVOIRS (UTILISABLES SOUS CETTE FORME)

AURA D'IDENTIFICATION

LANGUE DIVINE

POING DE FER : DÉGÂTS À MAINS NUES ÉQUIVALENT À UN POIGNARD OU UN POING AMÉRICAIN (2 DÉGÂTS).

AVANTAGES & DÉFAUTS

ARME MORTELLE (MACHETTE) :
1 POINT DE DÉGÂTS SUPPLÉMENTAIRE
LORSQUE L'ARME TOUCHE.

ARME ESCAMOTABLE (AK-47) :
VOTRE ARME APPARAIT/DISPARAIT DANS
VOS MAINS POUR 1 ACTION (1PP).

SANGUINAIRE : VOUS ACHÉVEZ
TOUS VOS ADVERSAIRES.

MATÉRIEL

GILET VYNIL SANS MANCHE, TREILLIS, RANGERS
MATÉRIEL DE TATOUEUR
BARRETTE DE SHIT
FEUILLES DE KHAT
COCKTAIL COCAÏNE/POUDRE

NOTES

ANCIEN ENFANT-SOLDAT DU LIBÉRIA, IL EST ARRIVÉ EN FRANCE À LA FIN DU CONFLIT AFIN D'ÉCHAPPER À LA VINDICTE POPULAIRE DES VAINQUEURS. PLACÉ DANS UNE INSTITUTION RELIGIEUSE DU SUD DE LA FRANCE, IL EST RAPIDEMENT DEVENU UN FIDÈLE ASSIDU MÊME SI SON RESPECT DU DOGME LAISSE QUELQUEFOIS UN PEU À DÉSIRER.

PV

POINTS DE VIE

10

DEPART



ACTUELS

PP

POINTS DE POUVOIR

5

DEPART



ACTUELS

JOUCUR

NOM PAUL JUILLET

SUPÉRICUR MICHEL

APPARENCE 39 ANS

FICHE DE PERSONNAGE au volant



CHARACTÉRISTIQUES

FORCE	4
VOLONTÉ	3
AGILITÉ	3
PERCEPTION	3
APPARENCE	2

POUVOIRS (UTILISABLES SOUS CETTE FORME)

NOM	CARAC. ASSOCIÉE	COÛT	NB. D'ACTIONS	DESCRIPTION
ATTAQUE EN PIUSSANCE		1 PP		ARME DE PRÉDILECTION DE CONTACT TOUCHE AUTOMATIQUEMENT, 1 POINT DE DÉGÂTS SUPPLÉMENTAIRE.

COMBAT

ATTAQUE	CARAC. ASSOCIÉE	DÉGÂTS	EFFETS PARTICULIERS
ARME MORTELLE (MACHETTE)	FORCE	3	1 POINT DE DÉGÂTS SUPPLÉMENTAIRE LORSQUE L' ARME TOUCHE.
AK-47 (ESCAMOTABLE)	PERCEPTION	4	

AVANTAGES & DÉFAUTS

ARME MORTELLE (MACHETTE) : 1 POINT DE DÉGÂTS SUPPLÉMENTAIRE LORSQUE L' ARME TOUCHE.

ARME ESCAMOTABLE (AK-47) : VOTRE ARME APPARAIT/DISPARAIT DANS VOS MAINS POUR 1 ACTION (1PP).

SANGUINAIRE : VOUS ACHEVEZ TOUS VOS ADVERSAIRES.

MATÉRIEL

GILET VYNIL SANS MANCHE, TREILLIS, RANGERS
MATÉRIEL DE TATOUEUR

BARRETTE DE SHIT

FEUILLES DE KHAT

COCKTAIL COCAÏNE/POUDRE

JOUCUR

NON KEVIN MORIS

ÂGÉTIER WEBMASTER DE SITES PORNGRAPHIQUES

APPARENCE 19 ANS

PV

POINTS DE VIE

4

DÉPART

ACTUELS

PP

POINTS DE POUVOIR

6

DÉPART

ACTUELS

CARACTÉRISTIQUES

FORCE ← 2

VOLONTÉ ← 3

AGILITÉ ← 3

PERCEPTION ← 3

APPARENCE ← 4



POUVOIRS (UTILISABLES SOUS CETTE FORME)

AURA D'IDENTIFICATION

LANGUE DIVINE

BEAU GOSSE : UNE RÉUSSITE AUTOMATIQUE EN PLUS DU RÉSULTAT DE VOTRE TEST D'INTERACTION AVEC UN HUMAIN.

ICÔNE SEXUELLE : 3 PP, 1 ACTION, 2 MÈTRES, SÉDUIT LA VICTIME (30 SECONDES)(TEST DE VOLONTÉ).

AVANTAGES & DÉFAUTS

ANAÉROBIQUE : PAS BESOIN DE MANGER, DORMIR OU RESPIRER.

PREMIER DE LA CLASSE : 2PP SUPPLÉMENTAIRES.

ASOCIAL : AUCUN ALLIÉ OU CONTACT HORMIS LES AUTRES MEMBRES DU GROUPE.

MATÉRIEL

JEAN TAILLE BASSE
T-SHIRT POKÉMON
UNE PAIRE DE CONVERSE
SCOOTER
TROIS TÉLÉPHONES PORTABLES
UNE DIZAINE DE CLEFS USB
TROIS DISQUES DURS CONTENANT 3 TO DE PORNO

NOTES

AVEC SON LOOK D'ADO BOUTONNEUX ET BINOCLE, KEVIN FERAIT PRESQUE PITIÉ. MAIS C'EST UN ÊTRE PERVERS, ADEpte DES PRATIQUES SEXUELLES LES PLUS DÉPRAVÉES, QU'IL FAIT PARTAGER SUR LES QUELQUES SOIXANTE-DIX SITES PORNGRAPHIQUES DONT IL A LA CHARGE. SON PRINCIPAL FANTASME MET EN SCÈNE UN POKÉMON.

JOUEUR

Nom KEVIN MORIS

Supérieur ANDREALPHUS

Apparence 19 ANS

PV

POINTS DE VIE

4

DÉPART

ACTUELS

PP

POINTS DE POUVOIR

6

DÉPART

ACTUELS

CARACTÉRISTIQUES

FORCE

2

VOLONTÉ

3

AGILITÉ

3

PERCEPTION

3

APPARENCE

4



POUVOIRS (UTILISABLES SOUS CETTE FORME)

NOM	CARAC. ASSOCIÉE	COÛT	NB. D'ACTIONS	DESCRIPTION
ICÔNE SEXUELLE	VOLONTÉ	3 PP	1	2 MÈTRES, SÉDUIT LA VICTIME (30 SECONDES).

COMBAT

ATTAQUE	CARAC. ASSOCIÉE	DÉGATS	EFFETS PARTICULIERS

AVANTAGES & DÉFAUTS

ANAÉROBIQUE : PAS BESOIN DE MANGER, DORMIR OU RESPIRER.

PREMIER DE LA CLASSE : 2PP SUPPLÉMENTAIRES.

ASOCIAL : AUCUN ALLIÉ OU CONTACT HORMIS LES AUTRES MEMBRES DU GROUPE.

MATERIEL

JEAN TAILLE BASSE

T-SHIRT POKÉMON

UNE PAIRE DE CONVERSE

SCOOTER

TROIS TÉLÉPHONES PORTABLES

UNE DIZAINE DE CLEFS USB

TROIS DISQUES DURS CONTENANT 3 TO DE PORNO

JOUCUR

NON LUCETTE DUGADIN

ÂGÉTIER MILITAIRE

APPARENCE 42 ANS

PV

POINTS DE VIE

8

DÉPART

ACTUELS

PP

POINTS DE POUVOIR

4

DÉPART

ACTUELS

CARACTÉRISTIQUES

FORCE ← 4

VOLONTÉ ← 3

AGILITÉ ← 3

PERCEPTION ← 2

APPARENCE ← 3



POUVOIRS (UTILISABLES SOUS CETTE FORME)

AURA D'IDENTIFICATION

LANGUE DIVINE

POING DE FER : DÉGÂTS À MAINS NUES ÉQUIVALENT À UN POIGNARD OU UN POING AMÉRICAIN (2 DÉGÂTS).

AVANTAGES & DÉFAUTS

ARME MORTELLE (POIGNARD) : 1 POINT DE DÉGÂTS SUPPLÉMENTAIRE LORSQUE L'ARME TOUCHE.

RAPIDE : AGILITÉ +1 POUR L'INITIATIVE.

PHOBIE DES ENFANTS : TESTS EFFECTUÉS FACE À L'ÉLÉMENT EFFRAYANT AVEC UNE CARACTÉRISTIQUE DE 2.

MATÉRIEL

SURVÊTEMENT
BASKETS ÉLIMÉES
TÉLÉPHONE PORTABLE
R5 NRJ
POING AMÉRICAIN (1 DÉGÂT)
TATOUAGE "LEGIO PATRIA NOSTRA"

NOTES

SERGENT DANS L'ARMÉE DE TERRE, LUCETTE EST UN MILITAIRE MÉDIOCRE, CARACTÉRIEL, CONDESCENDANT AVEC SES SUPÉRIEURS ET TYRANNIQUE ENVERS LES MOINS GRADÉS QU'ELLE. ELLE ENSEIGNE LE CLOSE-COMBAT, DISCIPLINE OÙ ELLE EXCELLE ET DONT ELLE SE SERT POUR HUMILIER LES PLUS FAIBLES.

IN

IN NOMINE SATANIS
MAGNA VERITAS

PV

POINTS DE VIE

8

DEPART

ACTUELS

PP

POINTS DE POUVOIR

4

DEPART

ACTUELS

JOUEUR

NON LUCETTE DUGADIN

SUPÉRICUR BAAL

APPARENCE 42 ANS

CARACTÉRISTIQUES

FORCE	4
VOLONTÉ	3
AGILITÉ	3
PERCEPTION	2
APPARENCE	3



POUVOIRS (UTILISABLES SOUS CETTE FORME)

NOM	CARAC. ASSOCIÉE	COÛT	NB. D'ACTIONS	DESCRIPTION
ARMES CORPORELLES		1 PP	1	GÉNÉRATION D'UNE ARME DE CONTACT, DÉGÂTS = FORCE (1 HEURE)

COMBAT

ATTAQUE	CARAC. ASSOCIÉE	DÉGÂTS	EFFETS PARTICULIERS
ARME MORTELLE (POIGNARD)	FORCE	2	1 POINT DE DÉGÂTS SUPPLÉMENTAIRE LORSQUE L' ARME TOUCHE.
POING AMÉRICAIN	FORCE	2	-

AVANTAGES & DÉFAUTS

ARME MORTELLE (POIGNARD) : 1 POINT DE DÉGÂTS SUPPLÉMENTAIRE LORSQUE L' ARME TOUCHE.
RAPIDE : AGILITÉ +1 (MAXIMUM 6) POUR L' INITIATIVE.
PHOBIE DES ENFANTS : TESTS EFFECTUÉS FACE À L' ÉLÉMENT EFFRAYANT AVEC UNE CARACTÉRISTIQUE DE 2.

MATÉRIEL

SURVÊTEMENT
BASKETS ÉLIMÉES
TÉLÉPHONE PORTABLE
R5 NRJ
POING AMÉRICAIN (1 DÉGÂT)
TATOUAGE "LEGIO PATRIA NOSTRA"



IN NOMINE SATANIS
MAGNA VERITAS



JOUCUR

NON ANGE SANTUCCI

ACTEUR ASSUREUR

APPARENCE 33 ANS

FICHE DE PERSONNAGE
sur la plage arrière

CHARACTÉRISTIQUES

FORCE	3
VOLONTÉ	3
AGILITÉ	2
PERCEPTION	4
APPARENCE	3



POUVOIRS (UTILISABLES SOUS CETTE FORME)

AURA D'IDENTIFICATION

LANGUE DIVINE

POINT FAIBLE : VOS ATTAQUES PHYSIQUES CAUSENT TOUJOURS 1 DÉGÂT SUPPLÉMENTAIRE.

AVANTAGES & DÉFAUTS

ARME ESCAMOTABLE (LANCE-FLAMMES) :
VOTRE ARME APPARAIT/DISPARAIT DANS
VOS MAINS POUR 1 ACTION (IPP).

COMPÉTENCE EXOTIQUE (LANCE-
FLAMMES) : COMPÉTENCE NÉCESSITANT
DES CONNAISSANCES THÉORIQUES :
MÉDECINE, PHYSIQUE NUCLÉAIRE...

SANGUINAIRE : VOUS ACHÉVEZ
TOUS VOS ADVERSAIRES.

MATÉRIEL

COSTARD SOMBRE DE VRP
TÉLÉPHONE PORTABLE
PEUGEOT 407
PELLE
PIOCHE
DEUX SACS DE CIMENT
BÂCHES

NOTES

FIER DE SES ORIGINES CORSES, ANGE (QUELLE IRONIE) IMITE LE CRI DU COCHON COMME PERSONNE. IL EST AUSSI BEAU PARLEUR ET TRÈS AVENANT. ON LUI DONNERAIT LE BON DIEU SANS CONFESSION. IL CACHE SON LANCE-FLAMMES DANS UN COMPARTIMENT SECRET DE SA 407.

JOUEUR

NOM ANGE SANTUCCI

SUPÉRICUR BELIAL

APPARENCE 33 ANS

PV

POINTS DE VIE

6

DEPART

ACTUELS

PP

POINTS DE POUVOIR

4

DEPART

ACTUELS

CARACTÉRISTIQUES

FORCE	3
VOLONTÉ	3
AGILITÉ	2
PERCEPTION	4
APPARENCE	3



POUVOIRS (UTILISABLES SOUS CETTE FORME)

NOM	CARAC. ASSOCIÉE	COÛT	NB. D'ACTIONS	DESCRIPTION
JET DE FLAMMES	PERCEPTION	1 PP	1	2 MÈTRES, DÉGÂTS DE FEU (FORCE).

COMBAT

ATTAQUE	CARAC. ASSOCIÉE	DÉGÂTS	EFFETS PARTICULIERS
LANCE-FLAMMES	PERCEPTION	5	SANS ESQUIVE NI PARADE
JET DE FLAMMES	PERCEPTION	4	SANS ESQUIVE NI PARADE

AVANTAGES & DÉFAUTS

ARME ESCAMOTABLE (LANCE-FLAMMES) : VOTRE ARME APPARAIT/DISPARAIT DANS VOS MAINS POUR 1 ACTION (1PP).

COMPÉTENCE EXOTIQUE (LANCE-FLAMMES) : COMPÉTENCE NÉCESSITANT DES CONNAISSANCES THÉORIQUES : MÉDECINE, PHYSIQUE NUCLÉAIRE...

SANGUINAIRE : VOUS ACHEVEZ TOUS VOS ADVERSAIRES.

MATÉRIEL

COSTARD SOMBRE DE VRP
TÉLÉPHONE PORTABLE
PEUGEOT 407
PELLE
PIOCHE
DEUX SACS DE CIMENT
BÂCHES

JOUCUR

NON RENÉ TARIN

ACTEUR EMPLOYÉ DES POMPES FUNÈBRES

APPARENCE 89 ANS

PV

POINTS DE VIE

8

DÉPART

ACTUELS

PP

POINTS DE POUVOIR

4

DÉPART

ACTUELS

CARACTÉRISTIQUES

FORCE ← 4

VOLONTÉ ← 3

AGILITÉ ← 3

PERCEPTION ← 3

APPARENCE ← 2



POUVOIRS (UTILISABLES SOUS CETTE FORME)

AURA D'IDENTIFICATION

LANGUE DIVINE

CORIACE : DÉGÂTS RÉDUITS DE 1 (MAIS TOUJOURS AU MOINS 1) SAUF DÉGÂTS AUTOMATIQUES.

AVANTAGES & DÉFAUTS

ARME ESCAMOTABLE (PELLE) :
VOTRE ARME APPARAIT/DISPARAIT DANS
VOS MAINS POUR 1 ACTION (IPP).

CHEF DE GROUPE : RÉUSSITE AUTOMATIQUE
D'UN TEST RATÉ (1 FOIS PAR AVENTURE).

DÉJÀ MORT : AUCUNE EXISTENCE
LÉGALE (CORPS D'ACCUEIL MORT
IL Y A PLUSIEURS ANNÉES).

MATÉRIEL

COSTUME DE CROQUE-MORT
VOITURE DE CROQUE-MORT
COURRONNE DE FLEURS "À MON AMI LE PLUS CHER"

NOTES

LA PLUPART DES DÉMONS INVESTISSENT LEUR CORPS
D'ACCUEIL DÈS LA MORT DE LEUR HÔTE, FAISANT
PASSER LEUR SURVIE POUR UN MIRACLE. RENÉ A
PRÉFÉRÉ ATTENDRE ÊTRE AMENÉ À LA MORGUE
DE SON VILLAGE POUR SE RELEVER. IL Y A GAGNÉ
UN ANONYMAT BIENVENU (IL A ÉTÉ DÉCLARÉ
MORT IL Y A DÉJÀ UNE DIZAINES D'ANNÉES).

JOUEUR

NOM RENÉ TARIN
SUPÉRICUR BIFRONS
APPARENCE 89 ANS

PV
POINTS DE VIE

8

DÉPART

ACTUELS

PP
POINTS DE POUVOIR

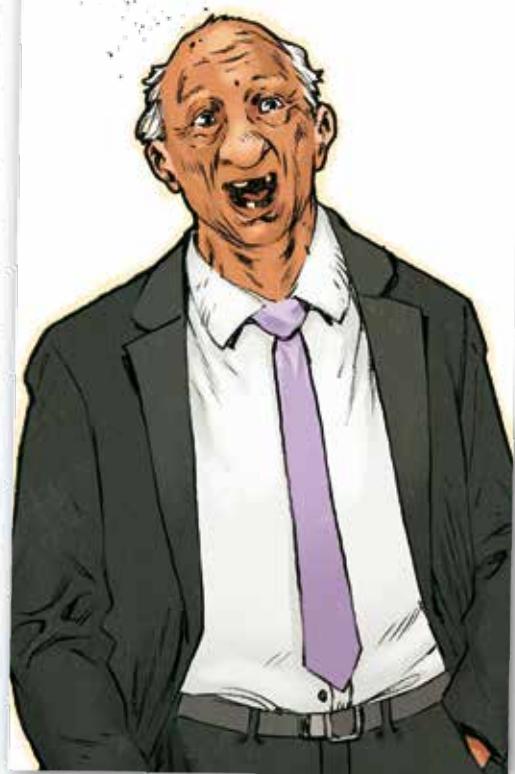
4

DÉPART

ACTUELS

CARACTÉRISTIQUES

FORCE	4
VOLONTÉ	3
AGILITÉ	3
PERCEPTION	3
APPARENCE	2



POUVOIRS (UTILISABLES SOUS CETTE FORME)

NOM	CARAC. ASSOCIÉE	COÛT	NB. D'ACTIONS	DESCRIPTION
DRAIN DE VIE		2 PP	1	TOUCHER, X POINTS DE DÉGÂTS AUTOMATIQUES ET X PV GUÉRIS (X = VOLONTÉ -1)

COMBAT

ATTAQUE	CARAC. ASSOCIÉE	DÉGÂTS	EFFETS PARTICULIERS
PELLE (ESCAMOTABLE)	FORCE	2	

AVANTAGES & DÉFAUTS

ARME ESCAMOTABLE (PELLE) : VOTRE ARME APPARAIT/DISPARAIT DANS VOS MAINS POUR 1 ACTION (1PP). CHEF DE GROUPE : RÉUSSITE AUTOMATIQUE D'UN TEST RATÉ (1 FOIS PAR AVENTURE). DÉJÀ MORT : AUCUNE EXISTENCE LÉGALE (CORPS D'ACCUEIL MORT IL Y A PLUSIEURS ANNÉES).

MATERIEL

COSTUME DE CROQUE-MORT
VOITURE DE CROQUE-MORT
COURONNE DE FLEURS "À MON AMI LE PLUS CHER"

JOUCUR

NON ALEXANDRA MAJEUR

ÂGÉTIER ÉTUDIANTE EN LETTRES MODERNES

APPARENCE 17 ANS

PV

POINTS DE VIE

10

DÉPART

ACTUELS

PP

POINTS DE POUVOIR

3

DÉPART

ACTUELS

CARACTÉRISTIQUES

FORCE ← 3

VOLONTÉ ← 2

AGILITÉ ← 4

PERCEPTION ← 3

APPARENCE ← 3



POUVOIRS (UTILISABLES SOUS CETTE FORME)

AURA D'IDENTIFICATION

LANGUE DIVINE

PROUesses PHYSIQUES : CAPACITÉS PHYSIQUES (SAUT, COURSE, NATATION, ETC.) 3 FOIS SUPÉRIEURES À UN ÊTRE HUMAIN.

AVANTAGES & DÉFAUTS

DUR À CUIRE : 4PV SUPPLÉMENTAIRES.

MOMENT DE GLOIRE : UNE ATTAQUE QUI TOUCHE CAUSE DES DÉGÂTS AUTOMATIQUES (1 FOIS PAR AVENTURE).

TATOUAGES ENVAHISSENTS : VOTRE PEAU EST COUVERTE DE TATOUAGES.

MATÉRIEL

COIFFURE GOTHIQUE
MAQUILLAGE NOIR ET BLANC
CHAUSSURES GOTHIQUES USÉES
TÉLÉPHONE PORTABLE
DAGUE EFFILÉE (2 DÉGÂTS)
TATOUAGE D'UNE CROIX RETOURNÉE AU MILIEU DU FRONT

NOTES

SORTE DE CROISEMENT ENTRE EDWARD AUX MAINS D'ARGENT ET MARYLIN MANSON, ALEXANDRA EST CE QUE L'ON PEUT APPELER UNE GOTHIQUE. ELLE PASSE POUR TIMIDE ET PRÉFÈRE GARDER SES MÉFAITS LORSQUE PERSONNE N'EST LÀ POUR LA REMARQUER. ELLE PORTE SUR LE FRONT LE TATOUAGE D'UNE CROIX RETOURNÉE

JOUEUR

NOM ALEXANDRA MAJEUR

SUPÉRICUR CROCELL

APPARENCE 17 ANS

PV

POINTS DE VIE

10

DEPART

ACTUELS

PP

POINTS DE POUVOIR

3

DEPART

ACTUELS

CARACTÉRISTIQUES

FORCE

3

VOLONTÉ

2

AGILITÉ

4

PERCEPTION

3

APPARENCE

3



POUVOIRS (UTILISABLES SOUS CETTE FORME)

NOM	CARAC. ASSOCIÉE	COÛT	NB. D'ACTIONS	DESCRIPTION
AURA DE GLACE		1 PP	1	AUCUN DÉGÂT DE FROID ET PROTECTION DE 2 POINTS CONTRE TOUTE ATTAQUE PHYSIQUE.

COMBAT

ATTAQUE	CARAC. ASSOCIÉE	DÉGÂTS	EFFETS PARTICULIERS
DAGUE EFFILÉE	FORCE/AGILITÉ	2	

AVANTAGES & DÉFAUTS

DUR À CHIREE : 4PV SUPPLÉMENTAIRES.
MOMENT DE GLOIRE : UNE ATTAQUE QUI TOUCHE CAUSE DES DÉGÂTS AUTOMATIQUES (1 FOIS PAR AVENTURE).
TATOUAGES ENVAHISSENTS : VOTRE PEAU EST COUVERTE DE TATOUAGES.

MATÉRIEL

COIFFURE GOTHIQUE
MAQUILLAGE NOIR ET BLANC
CHAUSSURES GOTHIQUES USÉES
TÉLÉPHONE PORTABLE
DAGUE EFFILÉE (2 DÉGÂTS)
TATOUAGE D'UNE CROIX RETOURNÉE AU MILIEU DU FRONT

JOUCUR

NON THÉRÈSE CHIGNON

ÂGÉTIER RETRAITÉE DES SERVICES FISCAUX

APPARENCE 61 ANS

PV

POINTS DE VIE

10

DÉPART

ACTUELS

PP

POINTS DE POUVOIR

4

DÉPART

ACTUELS

CARACTÉRISTIQUES

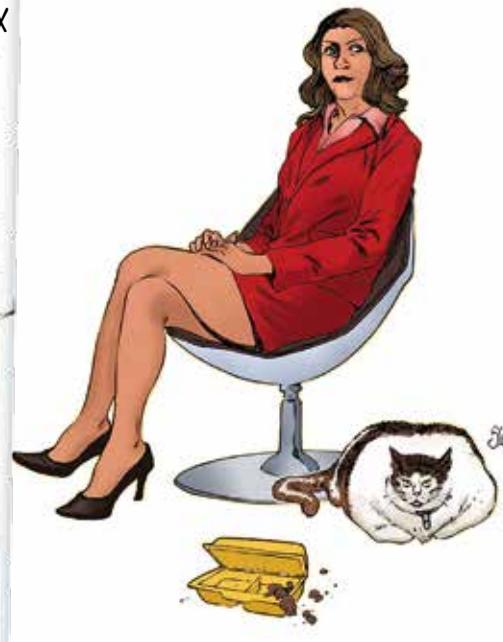
FORCE ← 1

VOLONTÉ ← 3

AGILITÉ ← 2

PERCEPTION ← 3

APPARENCE ← 4



POUVOIRS (UTILISABLES SOUS CETTE FORME)

AURA D'IDENTIFICATION

LANGUE DIVINE

CHARISME SURNATUREL : AUCUN HUMAIN NE VOUS ATTAQUE PHYSIQUEMENT
(SAUF SOLDATS DE DIEU).

ZIZANIE : 2 PP, 2 ACTIONS, 20 MÈTRES, 2 VICTIMES S'EMBROUILLENT (TEST DE VOLONTÉ).

AVANTAGES & DÉFAUTS

AURA RÉDUITE : AURA TOUJOURS
CONSIDÉRÉE COMME DE PUISSANCE DE 1PP
DUR À CUIRE : 4PV SUPPLÉMENTAIRES.

PROBLÈME DE POIDS (MAIGRE) : MAIGREUR
EXTRÊME : FORCE 1 (N'AFFECTE PAS
LE CALCUL DES POINTS DE VIE)

MATÉRIEL

VIEUX VÊTEMENTS
2CV GRISE
CHAT OBÈSE
UNE CAISSE DE SOIXANTE BOÎTES
DE PÂTÉ POUR CHAT

NOTES

MINCE FEMME GRISE ET ACARIÂTRE, THÉRÈSE
EST LA MÉCHANCETÉ INCARNÉE. ELLE DÉTESTE
TOUS LES ÊTRES VIVANTS ET PREND UN MALIN
PLAISIR À HUMILIER CEUX QU'ELLE A MIS SUR
LA PAILLE DURANT SA LONGUE CARRIÈRE.
ELLE VIT AVEC GROTAS, UN IMMONDE CHAT
OBÈSE DONT ELLE A ARRACHÉ LES GRIFFES.

JOUEUR

NOM THÉRÈSE CHIGNON

SUPÉRICUR MALPHAS

APPARENCE 61 ANS

PV

POINTS DE VIE

10

DEPART



ACTUELS

PP

POINTS DE POUVOIR

4

DEPART



ACTUELS

CARACTÉRISTIQUES

FORCE

3

VOLONTÉ

3

AGILITÉ

2

PERCEPTION

3

APPARENCE

4



POUVOIRS (UTILISABLES SOUS CETTE FORME)

NOM	CARAC. ASSOCIÉE	COÛT	NB. D'ACTIONS	DESCRIPTION
ZIZANIE		2 PP	2	20 MÈTRES, 2 VICTIMES S'EMBROUILLENT (TEST DE VOLONTÉ).

COMBAT

ATTAQUE	CARAC. ASSOCIÉE	DÉGATS	EFFETS PARTICULIERS

AVANTAGES & DÉFAUTS

AURA RÉDUITE : AURA TOUJOURS CONSIDÉRÉE COMME DE PIUSSANCE DE 1PP

DUR À CUIRE : 4PV SUPPLÉMENTAIRES.

PROBLÈME DE POIDS (MAIGRE) : MAIGREUR EXTRÊME : FORCE 1 (SUR LA PLAGE ARRIÈRE)

MATÉRIEL

VIEUX VÊTEMENTS

2CV GRISE

CHAT OBÈSE

UNE CAISSE DE SOIXANTE BOÎTES DE PÂTÉ POUR CHAT

JOUCUR

NON VICTOR RODRIGUE

ÂGÉTIER CHIRURGIEN ESTHÉTIQUE

APPARENCE 55 ANS

PV

POINTS DE VIE

6

DÉPART

ACTUELS

PP

POINTS DE POUVOIR

7

DÉPART

ACTUELS

CARACTÉRISTIQUES

FORCE ← 3

VOLONTÉ ← 4

AGILITÉ ← 2

PERCEPTION ← 3

APPARENCE ← 1



POUVOIRS (UTILISABLES SOUS CETTE FORME)

AURA D'IDENTIFICATION

LANGUE DIVINE

CONNAISSANCE ABSOLUE : TOUT SAVOIR D'UN SUJET DE VOTRE CHOIX.
PLUS L'INFORMATION EST POINTUE, PLUS CELA PREND DU TEMPS.

PETIT BOBO : 1 PP, 1 ACTION, 10 MÈTRES, PERTE TEMPORAIRE (5 MINUTES)
DE 1 POINT DE CARACTÉRIQUE.

AVANTAGES & DÉFAUTS

ÉCLAIR DE LUCIDITÉ : AIDE DU MJ POUR
SORTIR D'UNE IMPASSE SCÉNARISTIQUE
(1 FOIS PAR AVENTURE).

PREMIER DE LA CLASSE : 2PP SUPPLÉMENTAIRES.

MALSAIN : APPARENCE ÉGALE À 1.

MATÉRIEL

BLOUSE BLANCHE
MONTRE CARTIER
IPHONE
BMW JAUNE
MATÉRIEL MÉDICAL D'URGENCE
DANS UN ÉTAT DÉPLORABLE

NOTES

SUPERFICIEL ET ÉGOCENTRIQUE, VICTOR
EST L'INCARNATION DE CE QUE LA NATURE
HUMAINE PEUT AVOIR DE PLUS ABJECT. IL
EST OUVERTEMENT MÉPRISANT ENVERS LES
FAIBLES, ET JALOUSE LES PUISSANTS AU POINT
DE S'EN PRENDRE PHYSIQUEMENT À EUX DE
TEMPS EN TEMPS. PERSONNE N'ÉCHAPPE À
LA HAINE QUI LE CONSUME PETIT À PETIT.

IN NOMINE SATANIS

IN NOMINE SATANIS
MAGNA VERITAS

PV

POINTS DE VIE

6

DEPART

ACTUELS

PP

POINTS DE POUVOIR

7

DEPART

ACTUELS

JOUEUR

NON VICTOR RODRIGUE

SUPÉRICUR MALTHUS

APPARENCE 55 ANS

CARACTÉRISTIQUES

FORCE

3

VOLONTÉ

4

AGILITÉ

2

PERCEPTION

3

APPARENCE

3

POUVOIRS (UTILISABLES SOUS CETTE FORME)

NOM	CARAC. ASSOCIÉE	COÛT	NB. D'ACTIONS	DESCRIPTION
PETIT BOBO		1 PP	1	10 MÈTRES, PERTE TEMPORAIRE (5 MINUTES) DE 1 POINT DE CARACTÉRISTIQUE.

COMBAT

ATTAQUE	CARAC. ASSOCIÉE	DÉGATS	EFFETS PARTICULIERS

AVANTAGES & DÉFAUTS

ÉCLAIR DE LUCIDITÉ : AIDE DU MJ POUR SORTIR D'UNE IMPASSE SCÉNARISTIQUE (1 FOIS PAR AVENTURE).

PREMIER DE LA CLASSE : 2PP SUPPLÉMENTAIRES.

MALSAIN : APPARENCE ÉGALÉE À 1 (SUR LA PLAGE ARRIÈRE)

MATÉRIEL

BLOUSE BLANCHE

MONTRÉ CARTIER

IPHONE

BMW JAUNE

MATÉRIEL MÉDICAL D'URGENCE DANS UN ÉTAT DÉPLORABLE

FICHE DE PERSONNAGE
au volant



JOUCUR

NON SÉVERINE BLANCHEMICHE
MÉTIER ANIMATRICE TÉLÉ
APPARENCE 31 ANS

CARACTÉRISTIQUES

FORCE	2
VOLONTÉ	4
AGILITÉ	3
PERCEPTION	3
APPARENCE	3

FICHE DE PERSONNAGE
sur la plage arrière



POUVOIRS (UTILISABLES SOUS CETTE FORME)

AURA D'IDENTIFICATION

LANGUE DIVINE

CONNAISSANCE ABSOLUE : TOUT SAVOIR D'UN SUJET DE VOTRE CHOIX.
PLUS L'INFORMATION EST POINTUE, PLUS CELA PREND DU TEMPS.

AVANTAGES & DÉFAUTS

CONTACT AVEC UN VÉTÉRAN : EN RELATION AVEC UN ANGE OU DÉMON EXPÉRIMENTÉ (AU MOINS 30PR).

COUVERTURE : VOTRE MÉTIER VOUS ACCORDE UNE RÉPUTATION OU DES MOYENS PARTICULIERS.

PHOBIE DES OISEAUX : TESTS EFFECTUÉS FACE À L'ÉLÉMENT EFFRAYANT AVEC UNE CARACTÉRISTIQUE DE 2.

MATÉRIEL

TAILLEUR STRICT
ESCARPINS
MAQUILLAGE OUTRANCIER
SEINS REFAITS
IPHONE
AUSTIN MINI TOUTES OPTIONS

NOTES

DÉJÀ VIEILLE MALGRÉ SA TRENTAINE À PEINE COMMENCÉE, SÉVERINE TENTE À TOUT PRIX D'ÉCARTER DES PLATEAUX TÉLÉ TOUTES CELLES PLUS JEUNES OU PLUS BELLES QU'ELLE. ON NE COMpte LE NOMBRE DE FERS À FRISER, MICRO-ONDES ET TÉLÉPHONES PORTABLES QUI ONT EXPLOSÉ NON LOIN DE LEUR PROPRIÉTAIRE, SEMANT MORT, BRÛLURES ET BALAFRES AUTOUR D'EUX.

PV

POINTS DE VIE

4

DEPART

ACTUELS

PP

POINTS DE POUVOIR

5

DEPART

ACTUELS

JOUEUR

NON SÉVERINE BLANCHEMICHE

SUPÉRICUR VAPULA

APPARENCE 31 ANS

CARACTÉRISTIQUES

FORCE

2

VOLONTÉ

4

AGILITÉ

3

PERCEPTION

3

APPARENCE

3



POUVOIRS (UTILISABLES SOUS CETTE FORME)

NOM	CARAC. ASSOCIÉE	COÛT	NB. D'ACTIONS	DESCRIPTION
MACHINE EXPLOSIVE		1 PP	1	EXPLOSION D'UN PETIT OBJET TECHNOLOGIQUE, 3 POINTS DE DÉGÂTS (2 MÈTRES DE RAYON).

COMBAT

ATTAQUE	CARAC. ASSOCIÉE	DÉGÂTS	EFFETS PARTICULIERS

AVANTAGES & DÉFAUTS

CONTACT AVEC UN VÉTÉRAN : EN RELATION AVEC UN ANGE OU DÉMON EXPÉRIMENTÉ (AU MOINS 30PR).

COUVERTURE : VOTRE MÉTIER VOUS ACCORDE UNE RÉPUTATION OU DES MOYENS PARTICULIERS.

PHOBIE DES OISEAUX : TESTS EFFECTUÉS FACE À L'ÉLÉMENT EFFRAYANT AVEC UNE CARACTÉRISTIQUE DE 2.

MATERIEL

TAILLEUR STRICT
ESCARPINS
MAQUILLAGE OUTRANCIER
SEINS REFAITS
IPHONE
AUSTIN MINI TOUTES OPTIONS

SUPPO DE SATAN

— On ne mange pas les escarres des pensionnaires !

L'un des quatre infirmiers leva une paille en plastique, poussant un grommellement plein d'espoir.

— Mmrrmmmm...

— Non, René, même pas avec une paille !

Mathilde soupira, excédée. En rang d'oignons, ils la fixèrent avec un air d'enfant attardé. Leurs blouses étaient d'un blanc éclatant, mais de près leur peau racornie les trahissait : ces types avaient traîné trop longtemps dans une fosse commune.

— Pour la millième fois ! Dans la résidence, tout doit avoir l'air normal. Alors restez derrière, sauf pour promener madame Larbi et madame Leguenec.

La quarantaine sexy, Mathilde réunissait les qualités indispensables pour diriger une maison de retraite : une politesse mièvre, une gentillesse hypocrite et un pragmatisme certain. Elle s'entêta malgré tout...

— On a un travail à terminer. Vous réalisez ce que ça veut dire ?

René planta sa paille au fond de sa narine. Un autre mort-vivant gloussa connement. À l'évidence, certaines subtilités leur échappaient.

Mathilde, elle, frissonnait chaque fois qu'elle y repensait. Les communications coupées, tout le monde était dans le brouillard, sauf elle, et elle recevait ses ordres direct du Grand Patron. En visions, soit, mais c'était déjà un immense honneur. Et ça fichait grave les miquettes. Elle n'avait pas intérêt à se rater.

Situées à la sortie de Bourg-le-Bœuf, « Les Belles Fleurs » occupaient une jolie bâtisse, ceinte d'un parc verdoyant. Rien ne troubloit jamais la quiétude du village, excepté le passage annuel du Tour de France (il y avait tout même, il faut l'admettre, un avantage à être situé sur l'axe Amiens/Cambrai).

Mathilde jeta un œil dans la salle de séjour. Des murs jaunes et des napperons sur les tables y rappelaient aux vieux qu'ils étaient vieux, et que c'était inéluctable. Près de la fenêtre, monsieur Portiche végétait dans son fauteuil roulant. Il passait toutes ses journées là, mais n'en avait lui-même aucune idée. En l'observant, Mathilde se rasséréna : sa mission toucherait bientôt à sa fin, elle le sentait.

Monsieur Portiche pouvait aisément vous arracher une larme. Il avait un air de papi gâteau, vulnérable et attendrissant. Pourtant, il n'avait jamais eu d'affection pour personne, sauf pour lui-même. À sa majorité, il quitta ses « géniteurs minables » pour la capitale, où il épousa une brochette de bourgeois riches et en mal d'amour. Il les tabassa toutes, puis abandonna dans son sillage six enfants (un mal pour un bien, car des rumeurs d'attouchements bruissaient chaque fois qu'une de ses filles atteignait la puberté). Sa vie prit alors son véritable envol, grâce à l'entrepreneuriat.

Il créa une société de nettoyage de bureaux, Prop'Portiche®, dont le business model était limpide. Portiche n'employait que des Maliens sans-papiers, au noir, et leur louait des caves insalubres en guise de chambres à des prix qui, aujourd'hui encore, donneraient un haut-le-cœur. Cela fit sa relative fortune : un cent dix mètres carrés à Clichy. Pas que quoi jaser, mais l'argent n'était pas tout. L'essentiel était de se sentir supérieur aux autres.

Ironie du sort, à soixante-douze ans Portiche empocha trois millions d'euros, au loto. Le mois suivant, il fit un AVC foudroyant qui le transforma en parfait légume. D'ordinaire, une telle situation faisait rappliquer la famille comme des mouches. Mais ses ex-épouses étaient déjà mortes et sa progéniture l'avait oublié depuis longtemps (c'est triste mais c'est comme ça : même avec le temps, les humiliations et les sévices sexuels tendent à éloigner les gens).

Aux yeux de Mathilde, Portiche était le candidat idéal. Ses choix de vie, il les avait faits sans qu'on lui susurre le moindre conseil malicieux, n'écoutant qu'une chose : son égoïsme. Le jour venu, il embrasserait parfaitement le rôle que Mathilde lui réservait : celui d'une charentaise, chaude et confortable, où glisser son pied. Il ne manquait qu'une dernière étincelle.

Et celle-ci arriva vite.

— Qu'est-ce que c'est ?

— Une... Une donation.

Ils étaient assis à son bureau, et l'homme venait de pousser devant Mathilde une enveloppe en kraft, manifestement remplie d'argent. Il reprit :

— Mon père nous cause beaucoup de soucis, à vous comme à moi. Alors je pense que nous pourrions...

— L'euthanasier ? Monsieur, votre père n'est pas sous assistance respiratoire.

— Je sais... Mais il doit bien y avoir un... Un arrangement possible ?

Mathilde mima un instant de réflexion. L'homme perdit toute dignité...

— Je vous en supplie ! Merde ! Ça fera une différence pour qui ? Hein ?

Un mois plus tôt, Portiche Junior avait sonné à la lourde grille. La première impression de Mathilde fut qu'il ressemblait à Olivier Besancenot, ce qui n'était pas faux. Junior s'émut de retrouver son père dans un état si végétatif, puis lui rendit visite chaque samedi, feignant une tristesse profonde. Des six frères et sœurs, il était le seul que la banque avait localisé, embarrassée par ce compte chèque à six zéros qui dormait sans faire de petits.

Mathilde le dévisagea et soupira avec compassion.

— D'accord... Je sais à quel point cette situation est difficile pour vous, alors je vais vous aider. Mais il faudra donner un peu de votre personne.

Junior acquiesça, se sentant infiniment plus léger.

— Suivez-moi. On va monter votre père dans sa chambre, c'est l'heure de son suppositoire.

Tout cela était parfait.

Un instant plus tard, ils encadraient monsieur Portiche, étendu sur son lit, drap baissé et postérieur en l'air. Le vieillard fixait le vide, inconscient de ce qui l'entourait. Junior avisa avec dégoût son fessier flasque.

— Sérieux ? On ne peut pas plutôt lui faire une injection ?

— Ça se verrait à l'autopsie. Je connais mon métier, monsieur.

— Je veux dire... C'est... C'est vraiment nécessaire ?

En guise de réponse, Mathilde lui donna le suppositoire. Dépassé, Junior ne remarqua ni sa couleur inhabituelle, ni les petites lettres sur sa surface.

— C'est un tranquillisant aussi et c'est plus discret qu'une piqûre. Faites-moi confiance : ça évitera qu'il se débatte.

— Vous... Vous ne voulez pas le faire ? Vous avez l'habitude, vous !

Mathilde lui sourit poliment. Et sortit.

Un silence pesant envahit la chambre. Junior déglutit, paralysé devant le fondement paternel. Qu'est-ce qui l'arrêtait ? Son père l'avait toujours rabaissé, et il l'avait rayé de son existence depuis des lustres. Le vrai problème était ailleurs. C'était de mettre ses doigts dans le cul d'un vieux.

Trois millions d'euros.

Junior se focalisa sur cette pensée, la seule qui vaille. Du pouce et de l'index, il écarta la raie des fesses. Regarda ailleurs. Et poussa le suppo en serrant les dents.

Quelques minutes plus tard, monsieur Portiche finit par s'endormir. Étrangement, Junior se dit que le plus dur était fait. Il soupira, retournant son père pour le mettre sur le dos. Puis il saisit un coussin, le posa sur le visage et pressa. Pressa. Pressa. Et pressa encore. Jusqu'à l'héritage.

Le lendemain, le cadavre de monsieur Portiche fut « découvert » dans sa chambrée et transporté sur-le-champ à la morgue d'Amiens.

Une heure plus tard, ce même cadavre avait disparu.

Aux « Belles Fleurs », Mathilde s'octroya une pause. René et Yvan avaient boulotté les orteils de madame Leguenec, mais c'était sans importance. Sa mission était terminée et elle se sentait soulagée. Une seule chose l'intriguait. Le Grand Patron lui avait demandé d'acheter un billet de T.G.V. et de le glisser dans le pyjama de monsieur Portiche.

Alors elle s'interrogeait...

Qui donc pouvait-il aller voir à Paris ?



LES SCÉNARIOS

Hormis l'obtention de différents niveaux de réussite selon la nature de votre personnage, chaque scénario comporte un certain nombre de prouesses (une demi-douzaine en général) que les personnages peuvent réussir afin de gagner des cartes de récompense. Le principe de ces cartes est très simple : elles sont distribuées en fin de partie par le maître de jeu. Elles peuvent être utilisées par les joueurs qui les ont gagnées dans les parties ultérieures, sur leur personnage (ou pas), en jouant au même jeu (ou pas) et elles sont permanentes (ou pas). Elles portent toujours les caractéristiques suivantes :

Personnage uniquement : une carte de ce type ne peut être utilisée que par le personnage qui l'a gagnée. Si rien n'est indiqué, c'est le joueur qui compte, pas le personnage. Sous cette mention, on trouve un espace pour inscrire le nom du personnage. Normalement, votre maître de jeu devrait s'en charger.

Ange uniquement : seul un Ange peut utiliser cette carte.

Démon uniquement : seul un Démon peut utiliser cette carte.

Permanent : cette carte peut être utilisée tout le temps, à tout moment. Vous pouvez même essayer dans la vraie vie, on ne sait jamais.

Une fois par partie : ben comme son nom l'indique, on peut sortir sa carte quand on le veut durant un scénario. Mais après on la remet dans sa poche et on ne la ressort pas !

Une seule utilisation : c'est très simple. Vous utilisez la carte et après vous la déchirez et vous mettez les morceaux à la poubelle. Oui, c'est cruel et la vie est dure. Et après on meurt.

« VOUS ÊTES TOUS DANS UNE AUBERGE »

Scénario d'introduction *INS/MV* pour 3 à 5 joueurs

Ce scénario a pour but de réunir un petit groupe de personnages pendant le jeu, et non par une sorte de préparation artificielle du genre : « On est frères et notre famille a été tuée par des orques » ou « Vous êtes tous dans une auberge ». Même si c'est bien aussi, l'auberge. Surtout pour Conan ou Aragorn.

Si en plus, vous me promettez de ne pas le dire à Croc, ce scénario peut vous permettre, une fois et une seule et avec toutes les précautions nécessaires de... de... (J'ose pas... Il est pas là, le vieux ? Non ?) Bon, j'y vais : de faire jouer des Anges ou des Démons ENSEMBLE !

Oh, la vache. Je suis foutu... Bon, continuons. Les encadrés baptisés *Ne dites rien à Croc* vous donneront les instructions pour adapter le scénario à cette situation blasphématoire.

Ce scénario peut être joué par un groupe d'Anges ou de Démons qui ne se connaissent pas. Les informations techniques pour un groupe d'Anges ou pour un groupe de Démons sont dans des encadrés appropriés. Vous trouverez.

Avant la partie, un conseil : laissez traîner négligemment l'information à vos joueurs selon laquelle le scénario mélange Anges et Démons. Vous pouvez même leur faire créer un Ange et un Démon, par pure perversité...

Même si ce n'est pas le cas (parce que vous avez peur que Croc vienne avec sa Brigade de la Police des Jeux vous botter le cul), la perspective de jouer « avec » un ennemi inconnu crée une tension assez jouissive à table !

Des fiches de personnages vierges et les cartes prouesses du scénario sont disponibles en téléchargement sur www.raise-dead.com



INTRODUCTION

« Envoie-nous des mandats, des colis.
Envoie-nous du bonheur pour notre vie. »
— « Courrier », Alain Souchon

Les personnages résident dans le département de votre choix, pas très loin les uns des autres, de préférence dans la même communauté urbaine. Ils viennent de reprendre conscience de leur nature et de récupérer une partie de leurs pouvoirs, et ils ont pu constater la situation habituelle de tous les Anges et Démons en ce moment : pas de nouvelle, pas de mission, pas de souvenir, et la sensation d'un retour à la vie (pas normale, mais bon).

Ils sont donc en phase de découverte, n'ont de contact avec personne, et sont quelque peu angoissés par la situation, les pauvres bichons.

Dans ce contexte, ils reçoivent au matin un courrier de la mairie de Château-Cornet, une petite ville à proximité de leur habitat (ils peuvent même carrément y habiter, tant qu'à faire).

Ce courrier contient une petite affichette du programme des conférences de Culture unifiée et ludique, l'association culturelle de la mairie. Une entrée gratuite à la première conférence est fournie (sinon, il faut s'abonner, le bon d'inscription est joint) :

**Anges et démons,
des temps anciens à nos jours**
Un exposé de Lucien Grumeaux

Salle Nicolas Puydebat à 20h30

Selon le caractère de vos joueurs, il faudra soit :

- Suggérer subtilement à ces crétins que ça peut être une bonne idée d'y aller, ne serait-ce que parce que vous avez la flemme d'inventer un autre scénario et Gilles, tu veux bien dégager ta pizza du plan, merde !
- Regarder un groupe de jeunes gens actifs et positifs, totalement concentrés dans l'interprétation de leurs personnages, se livrer à des investigations préalables

avant de se rendre à cette conférence qui semble violer un des principes de base de la guerre entre les Anges et les Démons, palsambleu !

Bon, le second cas est peu probable, et ça fait du boulot en plus, mais nous sommes là pour vous aider !

Si vos joueurs font des recherches, faites rouler les dés pour leur faire plaisir et donnez-leur les infos suivantes : Lucien Grumeaux n'a pas de présence sur Internet, n'a aucun livre publié, et ne semble pas s'être marié ou s'être inscrit à quoi que ce soit. Des recherches approfondies (un joueur utilisant Connaissance absolue ou juste un gars persévérant) révéleront que Lucien a commencé une thèse à Nanterre mais ne l'a jamais terminée. En 1979. Sujet : « Du passage d'Asmodée de la mythologie babylonienne au construct démoniaque de l'Ancien Testament ». Si c'est pas du bonheur.

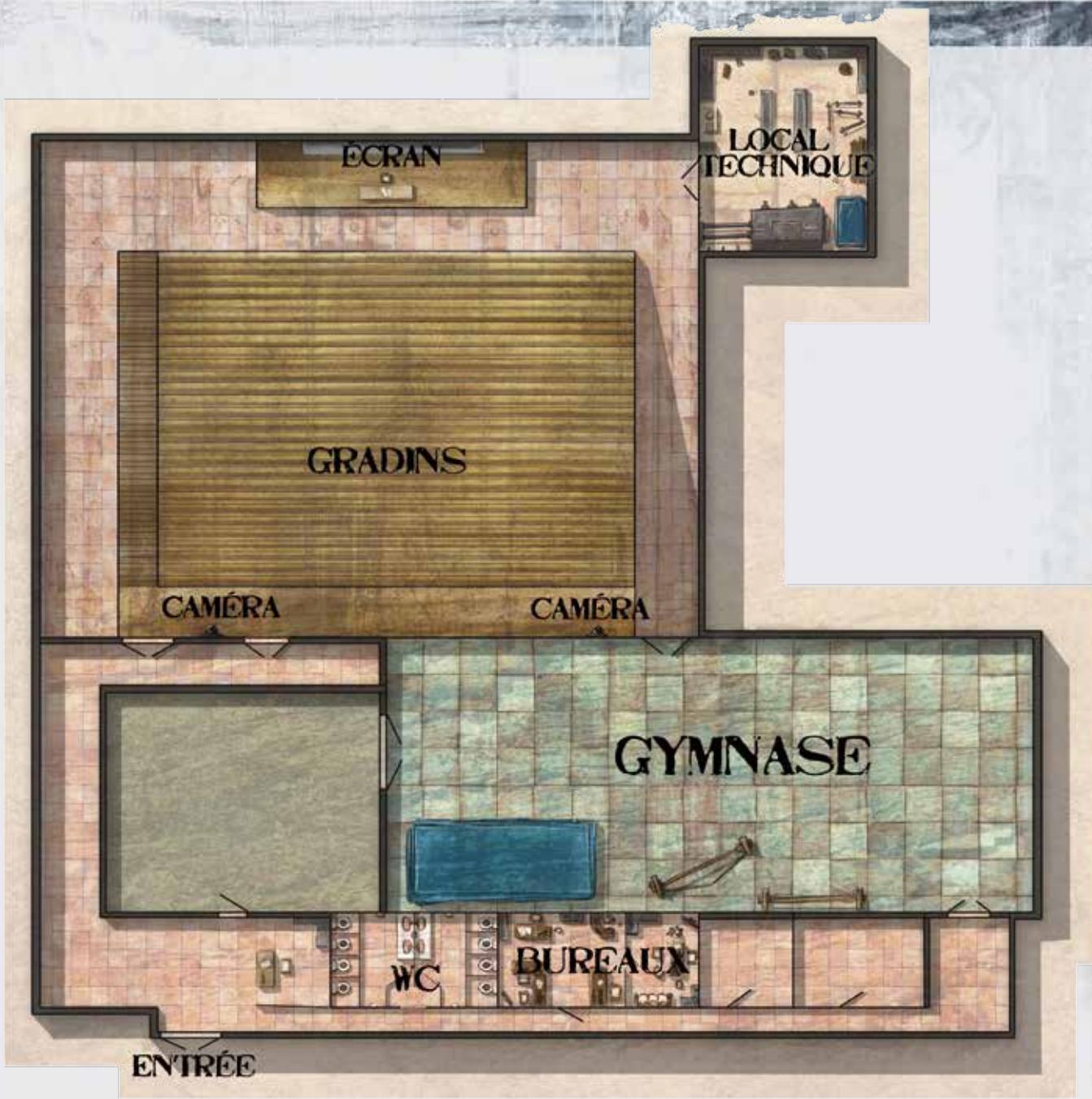
Sinon, une certaine Nadine Grumeaux montre sa vie et son décolleté sur Facebook, et si vos joueurs réussissent un test de Volonté difficile (facile s'ils utilisent Connaissance absolue sur le sujet : la famille Grumeaux, sa vie, son œuvre), ils peuvent trouver une photo de l'album de Nadine avec un vieux monsieur qui se tient à côté de Nadine et de son mari lors leur mariage, habilement tagué d'un « Tonton Lucien ».

Au final, ça sert à rien, mais vos joueurs auront l'impression que vous avez pensé à tout, et Gilles vous filera une part de pizza en plus. Merci qui ? Merci Raise Dead !

Nous supposerons que vos joueurs, tout intimidés, arrivent en ville, trouvent la salle en question et se garent pas loin. S'ils viennent en avance, ça ne change rien, il n'y a pas de surveillance particulière.

Ne dites rien à Croc

Il vous avait dit que c'était une mauvaise idée. Bref, si vous avez des joueurs « mixtes » à table, faites en sorte de garder la fiche Ange/Démon de chacun derrière votre paravent. Tout le monde est sur la plage arrière, donc à part les défauts idiots et espérons-le camouflés, il n'y a pas de risque. Insistez sur la tension et le danger environnants, et la nécessité absolue de ne pas révéler leur nature à qui que ce soit. Si des rencontres entre personnages ont lieu, arrangez-vous pour qu'il y ait du public. La ville est là pour vous aider : il y a du passage, de la circulation, un bar à proximité, des patrouilles de police, des gamins avec smartphone, etc.



ÇA COMMENCE !

« *J'ose plus ouvrir la bouche
Car j'ai peur que tu m'tapes comme une mouche
Oh, tous les sujets sont tabous.* »
— « Tous les sujets sont tabous », Damien Robitaille

C'est dans une petite salle de spectacle, à l'arrière d'une maternelle, qu'a lieu la conférence. L'entrée n'est pas surveillée, mais à l'intérieur, une table à tréteaux est installée et une jeune femme aux traits légèrement asiatiques accueille les visiteurs avec le sourire. Elle demande simplement les nom, prénom et adresse aux spectateurs et recopie le tout sur une liste d'émergence. Notez bien quels sont les joueurs qui donnent

leurs vraies coordonnées, ça vous donnera une idée du niveau de vos ouailles. Et ça servira peut-être.

Laissez vos joueurs se placer comme ils le souhaitent, selon leur ordre d'arrivée. L'idéal est de les décrire au milieu des autres individus et groupes ci-dessous, afin d'insérer la description de chaque personnage dans la description globale de la scène sans indiquer pour autant qui est qui. Vous faites comme vous voulez, mais lors des tests, nous avons utilisé l'accroche suivante : « *Imaginons un instant que vous êtes au pupitre qui fait face à l'entrée. Vous voyez débarquer... »*

Ne dites rien à Croc

C'est encore plus important pour les groupes mixtes, il ne faut donner aucun indice sur qui joue qui...

Le public est clairsemé (une trentaine de personnes dans une salle qui peut en contenir soixante) et disparate. Néanmoins, on remarque un groupe de six personnes (cinq femmes de 30 à 60 ans, un homme) qui arbore une fougère en cuivre sur le revers de la veste ou du pull.

Ils font partie de l'ordre de la fougère, une confrérie ésotérique qui se veut experte en anges protecteurs (information obtenue avec Connaissance absolue ou un test de Volonté difficile).

Voici les membres importants :

Angèle Michelon, 60 ans, astrologue (dans ses rêves), plutôt bien conservée ; Jean-Patrick Musardin, 42 ans, dégarni, baraquée, l'air un peu sinistre avec une grosse veste, médium guérisseur (charlatan, en fait) ; Azalaïs Dupas, 30 ans, accent méridional, des formes plaisantes mais un visage banal, très sensible aux auras (pour de vrai, elle, car les autres sont tous des charlots).

Les trois autres membres sont trois dames entre 40 et 60 ans, de bonnes dames habillées classique et très maquillées, qui gloussent et pouffent comme des gamines.

Le reste du public est assez composite, et comprend des retraitées (généralement des vieilles dames avec

des crucifix, attention !), des chômeurs et un ou deux lycéens.

La soirée est « animée » par mademoiselle Shado Dao-Charpentas, une femme d'origine chinoise, 35 ans, petite et assez élégante, c'est elle qui a accueilli les personnages.

Le professeur Grumeaux fait son entrée et va se placer devant le pupitre pourvu d'un rétroprojecteur. Il pose son portable et le branche avec l'aide de mademoiselle Shado, parce qu'il a du mal. Mademoiselle Shado cache mal son agacement, mais garde un sourire de circonstance.

Lucien Grumeaux a 65 ans, il en paraît 80. Il ne sent pas forcément très bon, mais il est assez élégant, de façon assez surannée (nœud papillon, bretelles, veste en tweed). Il porte des lunettes qu'il retire et remet régulièrement.

Pour commencer, il pose une bible sur la table, lance son Fenêtres 8, peste pendant cinq minutes puis parvient à ouvrir son fichier PowerPoint tout pourri, annonçant avec un petit air gêné que c'est sa nièce Nadine qui s'en est occupé, parce que lui, il n'y connaît rien.

Apparaît (enfin) sur l'écran la feuille suivante.

Anges et démons dans la France des temps anciens à nos jours

Une conférence de Lucien Grumeaux

Introduction : du mythe à la réalité, les raisons de passer de la foi aux faits.

1^{re} partie – Chronologie de la guerre invisible

- Les temps anciens et les traces non écrites
- Les guerres ouvertes et la fluctuation des camps
- L'ère des Lumières et la loi du secret

2^{re} partie – Des hiérarchies de combat pour un conflit éternel

- Les anges et l'intégrisme combattant
- Les démons et le nihilisme triomphant
- La guerre froide est plutôt chaude

3^{re} partie – De l'éveil à l'oubli

- La surabondance de signaux et l'aveuglement programmé
- L'inexplicable fin de partie

Conclusion : que nous réserve l'avenir ?

Pendant que tout le monde regarde l'écran, si un joueur (ou plus) prête attention à l'environnement, faites-lui faire un test de Perception moyen pour remarquer que Shado a baissé la lumière (rien d'illogique), puis se dirige vers le fond de la salle. Là, elle règle une caméra qui est pointée vers le pupitre. Ce n'est pas du gros matériel, mais c'est tout de même fonctionnel. Une diode rouge s'allume. Mais un test de Perception difficile (ou une vérification de près) permet de déterminer que le cache n'est pas retiré. La caméra filme du noir...

Shado retourne près de l'estrade, une petite chaise est installée à gauche de celle-ci, près de la sortie intérieure (qui mène à une petite salle avec du matériel scolaire et de bureau, pour les curieux). Mais aussi un disjoncteur peu visible, pour les curieux explorateurs. Dans ce cas, Shado repère les susdits curieux et s'en méfiera encore plus.

VERSION DÉMONS

Quatre types entrent. Coupés ras, vêtus de gros blousons malgré la température plutôt élevée, ils se positionnent : deux près de l'entrée, un au niveau de la caméra, un sur la droite en bas de l'estrade, dos au mur et face à la salle. Ils ne sont pas très discrets (aucun test nécessaire pour les repérer).

VERSION ANGES

Un gros type en sweat à capuche se dirige vers la droite en bas de l'estrade. Il est peu expressif, mais attentif, et semble regarder mademoiselle Shado avant de s'installer, droit comme un D majuscule, dans son coin.

DÉROULÉ DES ÉVÉNEMENTS

« *Il faut écouter quand c'est le maître qui cause. C'est toujours pareil, c'est toujours la même chose.* »
— « *Petit robot* », Dorothée

Tout le déroulé des événements qui suit s'entend « sans intervention des personnages ». Laissez-leur le temps de commenter, d'agir ou de réagir. Prenez soin de décrire la salle et son manque d'attention globale, à l'exception des personnes indiquées ci-dessous. Si les personnages bavardent avec un ou deux PNJ, essayez de l'insérer dans le flot de la conférence. Des voisins feront « *Chut !* » pour vous permettre de reprendre le cours normal des événements.

Lucien commence. Un ton monocorde, une certitude absolue et une absence totale de pédagogie le caractérisent. Lisez donc ça à voix haute, lentement, et vous verrez...

« *Les anges et les démons sont des créatures surnaturelles, connues des hommes depuis les débuts de l'histoire et des traces écrites laissées par les premières cultures. Depuis toujours, l'opposition du bien et du mal, symbolisée par les serviteurs puissants des divinités, qu'elles soient multiples ou uniques, se coagule dans la lutte impitoyable de ces entités.*

La Bible, le Talmud, le Coran, mais aussi les premiers récits épiques en Inde ou en Grèce, tous font état de la présence d'êtres aux pouvoirs bien supérieurs à ceux des hommes.

Dans cette conférence, nous suggérerons la trace historique de la présence de ces créatures dans nos civilisations, et je vous démontrerai que leur existence, sous bien des formes, est une réalité fort peu contestable.»

Quelques murmures dans la salle. Les fougères applaudissent, ravies. Shado pousse de gros soupirs (test de Perception moyen).

Un spectateur (son nom est Martin Grandcharme), un jeune homme de trente ans, longs cheveux bruns, allure négligée, fait un commentaire à l'issue de ce discours : « *Oh, putain, mais il y croit en plus* ». Lucien l'ignore complètement, il est dans son truc.

La première partie de la conférence dure une bonne heure.

C'est un récit pas franchement passionnant sur toutes les traces et interprétations de la présence des anges et des démons dans plusieurs civilisations. Ça devient un peu plus intéressant lors de son passage sur l'époque romaine, lorsqu'il évoque les dieux païens et la persécution des chrétiens, car de nombreux miracles sont revendiqués des deux côtés. Blandine et les taureaux, en particulier, est analysée sous un angle un peu troublant, car plusieurs sources différentes indiquent que le taureau n'avait pas un comportement normal, mais que Blandine n'était pas tout à fait normale non plus.

Son exposé est néanmoins assez sérieux, et il ne parle pas vraiment de l'existence des anges/démons, mais plutôt de la trace historique qu'ils ont laissée.

Il parle en particulier de « la structuration des croyances au Moyen Âge, et de l'apaisement apparent de la lutte ». Son hypothèse, fort troublante, est que la lutte entre l'Islam et la chrétienté a transcendé les oppositions anges/démons pour la première fois. C'est n'importe quoi pour tout historien (ou même un étudiant en histoire), mais c'est amusant.

« Vous êtes tous dans une auberge »

Vous pouvez paraphraser tout ceci à vos joueurs...

L'exposé vous permet d'expliquer l'un des thèmes de la nouvelle édition de INS/MV : le Démon ou l'Ange en chaque personnage est amnésique. Il se souvient de sa nature, de son combat et peut-être de ses idéaux, s'il en avait. Mais c'est l'humain qui fournit l'essentiel des souvenirs, qui a vécu les huit dernières années dans un état souvent difficile, et du coup, tout ce fatras laisse un sentiment bizarre. Ça dit quelque chose aux joueurs, mais ils ne savent pas exactement si ça vient de l'Ange/Démon ou de l'humain, voire de l'époque où ils étaient totalement fusionnés (pré 2006).

Le tout paraît quand même inconfortablement proche de la vérité... Après le Moyen Âge, la lutte a lieu dans le secret le plus complet, mais des événements comme le Grand incendie de Londres ou la Saint Barthélémy sont pour lui des hauts lieux du combat.

Les guerres de religion en France sont une nouvelle occasion pour les camps de se reformer (c'est une blague, mais personne ne la comprend dans la salle. Ami lecteur, trouveras-tu l'humour dans cette phrase ?).

Et l'Édit de Nantes (la tolérance religieuse), puis son abolition cent ans après, sont autant de preuves que la lutte continue entre anges et démons (enfin, dans la tête de Lucien).

Le public réagit assez peu, si ce n'est que Martin paraît de plus en plus énervé. Finalement, il se lève et s'en va, avant que ça devienne trop débile.

VERSION DÉMONS

Les quatre costauds se regardent, un test de Perception difficile permet de voir qu'ils regardent Shado. Mais ils ne font rien.

VERSION ANGES

Le type en sweat se déplace et suit Martin. Si un personnage les file, il aperçoit Martin se barrer sur un scooter. La grosse baraque revient tranquillement se poster. Il fait un sourire niais à tout interlocuteur, et annonce qu'il est pressé de rentrer pour voir la suite.



LUCIEN REPREND SON SOUFFLE

« *Ouais mais là j'fais une pause
Et tu sais qu'il en faut à p'tites doses, ouais.* »
— « Pause », IAM

Lucien achève sa première partie avec la révocation de l'Édit de Nantes. Il passe rapidement sur la période qui suit, et arrive au XX^e siècle, où il marque une pause.

Les fougères sont nettement moins extatiques. Azalaïs regarde dans la pièce d'un air inquiet. Selon la proximité avec les personnages, un test de Perception plus ou moins difficile permet de l'entendre murmurer : « *Il se passe quelque chose ici... Je suis tour à tour joyeuse et apeurée... J'ai de la fièvre !* ». Jean-Patrick lui garantit d'une voix bourrue qu'il n'y a rien ici et que ses sens doivent être affectés par l'atmosphère renfermée. Lui a de l'expérience, et ça ne lui fait rien. Angèle ajoute qu'elle s'ennuie, parce qu'on ne parle pas des anges protecteurs, et « *Je croyais que...* ».

Mais Lucien, qui a bu un verre d'eau, reprend.

Au début du XX^e siècle, la lutte trouve un nouveau souffle. Les anges et les démons parviennent à placer des agents dans les rédactions des journaux, des administrations et des gouvernements. Le siècle est plus rationnel, on croit moins aveuglément, mais cela arrange bien leurs affaires. L'athéisme et l'agnosticisme forment un camouflage révélé.

L'Afrique est un champ de bataille, comme l'Amérique du Sud. En France, la Commune marque l'aboutissement d'un complot démoniaque qui plonge la France dans une atmosphère proche de celle de la Révolution française.

Du coup, les anges s'organisent et une hiérarchie plus soudée se forme. La France devient l'un des terrains d'affrontement privilégié. Les anges deviennent de plus en plus intégristes et rigoureux, et se jettent dans le camp des royalistes conservateurs. Les démons en profitent pour noyauter des groupes au pouvoir et préparent la Guerre mondiale en jouant sur les instincts bellicistes des politiciens.

La suite est une interprétation assez délirante des Guerres mondiales puis de la guerre froide. Pour lui, le contrôle de l'information en U.R.S.S., aux États-Unis et en France n'a pas servi à camoufler les ovnis ou les pouvoirs télépathiques des humains mais le combat sans merci entre les deux camps.

Les prêtres rouges répondent aux théories marxistes contre la religion, le terrorisme apparaît, puis l'État d'Israël, que les démons commencent d'abord à attaquer

en manipulant les États arabes voisins, avant de l'infiltre pour le pourrir de l'intérieur.

L'ensemble du discours a une cohérence presque effrayante, d'autant que Lucien est particulièrement convaincu. Pour les personnages, c'est rude. Ce que ce type dit semble très proche de la réalité. Comment est-ce possible ? Le stress monte et l'être surnaturel commence à tripoter le volant, genre « *Quand est-ce qu'on arrive ?* », si vous voyez ce que je veux dire.

Lucien refait une pause pour que les gens puissent poser des questions.

Les fougères l'interrogent (en particulier Angèle) sur les anges gardiens. Qu'est-ce qu'il en pense ? Comment entrent-ils dans le cadre qu'il décrit, etc.

Il semble un peu perplexe. Puis, il déclare :

« *Il faut bien s'entendre sur les termes. Je ne suis ni médium, ni voyant, et pour moi, les anges gardiens, c'est autre chose.* »

Je fais référence aux combattants au service d'une entité supérieure, que l'on appelle Dieu ou Satan parce que c'est bien commode ; ce que Madame appelle ange relève d'une autre forme de science, que la science classique rejette d'ailleurs. Le même mot, mais deux sujets différents. »

Du coup, Angèle se lève et s'en va, avec la totalité des fougères. Sauf Azalaïs qui reste, malgré son malaise et l'insistance de Jean-Patrick. Elle se sent proche d'une révélation.

Une fois les fougères parties, elle a un frisson et ses yeux se révulsent quand elle regarde dans les yeux de l'un des personnages (au hasard, sauf Aura réduite). Converser avec elle n'aggrave pas la situation, son sens médiumnique n'est pas très précis.

Note : si un Ange ou un Démon la touche, elle entre en convulsion pour de bon. Et tout soin ou tout contact avec une créature surnaturelle ne fera qu'aggraver les choses. Il faut évidemment appeler les pompiers. Dans la panique générale, on pourra constater que Shado n'intervient pas et se contente d'observer comme le type en sweat/les quatre gros bras.

Si les personnages n'aggravent pas la situation, les pompiers arrivent cinq minutes après (ils sont juste à côté) et évacuent la jeune femme. Si un personnage (Ange ou Démon) maintient le contact ou la touche régulièrement, même pour la soigner, elle devra être réanimée par les pompiers et son pronostic vital sera engagé (à vous de décider ce qui lui arrive).

Si personne ne la touche, Azalaïs reste jusqu'au bout.

MADENOISELLE SHADO SIFFLE LA FIN DE LA RÉCRÉ

« Avant l'heure c'est pas l'heure
Après l'heure c'est plus l'heure »

— « La danse du temps », Guy Béart

Il reste quand même encore pas mal de monde dans la salle malgré les départs. Shado regarde sa montre, avant de s'approcher du micro et de préciser que la conférence doit s'achever bientôt parce qu'ils doivent libérer la salle. M. Delmas va venir fermer, et il n'est pas commode sur les horaires, à cause des assurances (test de Perception difficile : c'est du pipeau !). Lucien proteste, il en a encore pour une bonne heure, mais Shado est inflexible. Elle éteint tout dans dix minutes. Peu de murmures dans la salle (les personnages peut-être ?). Lucien paraît troublé, il murmure dans sa barbe. Puis reprend :

« *Le culte du secret semble s'affaiblir avec la fin de la guerre froide et la chute du mur. Pourquoi ? Difficile de trouver une explication, mais à partir de 1990, les événements impliquant des anges et des démons se*

multiplient. Comment font-ils pour ne pas apparaître au vu et au su du grand public, à l'heure où des caméras de télévision et de surveillance envahissent l'espace urbain ? La réponse est simple : la mainmise de leurs agents sur les médias et un accord tacite ou formalisé, je ne sais pas. Quoi qu'il en soit, les asiles, les hôpitaux, les commissariats et les prisons se remplissent d'individus, et les archives de témoignages en rapport avec les anges et les démons.

Inutile de préciser qu'une chape de plomb s'abat sur l'ensemble de ces informations. J'ai dû me montrer particulièrement persuasif pour trouver des témoignages, et personne n'a voulu les coucher par écrit. Dans le cadre d'une démarche scientifique, je ne vous présenterai que certains documents, irréfutables, ceux-là. Pour commencer... »

Lucien clique, une photo apparaît avec une rafale de feu jaillissant d'une fenêtre, mais l'écran s'éteint brutalement. Quelques murmures... Shado arrive, vérifie la prise. Tout semble correct et elle rallume. Évidemment, c'est Windows 8 et ça prend deux plombes à relancer, donc Lucien poursuit :



« Quelle malchance quand même. Bon, peu importe. Vous montrer des preuves ou des éléments écrits ne ferait de toute façon pas avancer le débat et nous n'avons pas le temps. Si madame Dao parvient à relancer, tant mieux, nous regarderons cela à la fin. Les anges et les démons poursuivent leur lutte, parfois indirecte par l'entremise d'agents humains, parfois directe, mais à l'abri des regards.

Pourtant, plusieurs coups d'arrêt viennent atténuer l'intensité des combats. D'abord, 2001 et les Twin Towers. Une sorte de trêve semble avoir lieu pendant plusieurs mois, et le nombre de faits imputables à ces êtres surnaturels diminue drastiquement. De toute façon, l'apparition d'Internet et des téléphones portables a réduit également leur champ d'action. Difficile d'employer des pouvoirs divins ou sataniques lorsque n'importe qui dans une foule peut enregistrer vos faits et gestes et les transférer sur YouTube instantanément. En 2006, il se produit un événement encore inexpliqué, et totalement invisible aux mortels.

À part moi et quelques autres observateurs. Un arrêt complet des événements. Complet. Pendant plusieurs mois, plus rien ne se passe. Mais... »

COUPEZ !

« Noir c'est noir
Il n'y a plus d'espoir. »

— « Noir c'est noir », Johnny Halliday

Une coupure d'électricité. Il fait noir. Totalement. Des cris retentissent. Mademoiselle Shado a essayé en douceur, mais maintenant, elle passe à l'action. Grâce à un minuteur, la coupure a été programmée, mais il est possible de rallumer en passant dans la pièce d'intendance (derrière sa position de départ) et en cherchant le disjoncteur à tâtons.

Pour accomplir cette tâche, il faut réussir deux tests de Perception, le premier moyen et le deuxième difficile. Chaque test prend une action. Si le personnage échoue au premier test, il est totalement paumé dans le noir et doit réessayer (ou arrêter les frais et sortir de là). S'il réussit le premier test, il peut alors tenter le deuxième. Chaque échec à ce deuxième test réduit la difficulté des essais suivants. Le test de Perception devient moyen, et enfin facile. Quelqu'un qui voit dans le noir n'aura aucun test à faire.

Les actions des uns et des autres : mademoiselle Shado se déplace vers l'estrade et s'empare du portable de

Lucien en le refermant pour éviter que la luminosité de l'écran ne révèle sa position. Puis, elle longe la paroi est de la salle, monte les marches et passe dans la pièce voisine grâce à la porte cachée derrière le rideau (cf. plan). Là, elle cache le portable derrière les tatamis avant de revenir par le même chemin pour aller rallumer. Elle compte récupérer le portable et rejoindre ses complices par la suite, et elle prévient auparavant la police en cas d'incident, d'accident ou de disparition pour préserver sa couverture.

VERSION ANGES

Le type en sweat, le ci-devant Joseph Beaubois, charpentier de son état et anciennement serviteur de Baal se dirige vers Lucien et le saisit. D'une voix persuasive, il lui enjoint de se calmer, et tente d'évacuer son paquet. Lucien se débat faiblement, mais il ne crie pas, et si personne ne fait rien, Joseph bouscule un peu les autres fuyards en malmenant quelques pieds (il est méchant, Joseph), puis sort à l'air libre. Là, il se précipite vers sa voiture (une Twingo grise) et y jette Lucien. Ensuite, il conduit vers le rendez-vous prévu avec Shado.

VERSION DÉMONS

Les quatre gros bras sont des soldats de Dieu. Ils ne sont pas assez fiables pour venir avec des armes à feu, mais Shado leur a donné des consignes strictes. Deux d'entre eux, Baptiste et Germain, aident les gens à sortir sans trop de peine (et à accélérer le processus) en leur hurlant dessus comme des sergents-chefs. Les deux autres, Damien et Elie, se dirigent vers Lucien, l'un d'eux sortant une lampe torche. Ils empoignent le chercheur et le font sortir après le flux des gens. Là, ils rejoignent Baptiste et Germain et sortent en pack avant de rejoindre leur van qui se trouve dans la rue. Puis ils partent vers le rendez-vous prévu avec Shado.

Je vous avais dit de rien lui dire

Dans l'idéal, vous avez un déséquilibre à table (3 Démons/1 Ange par exemple) et Shado et ses sbires sont du camp opposé à la majorité. En cas d'égalité parfaite, Shado est un Ange, mais elle ne fait confiance à personne et se montrera réactive et hostile à tout individu cherchant à la contrecarrer (cf. tactique de Shado ci-dessous).

MADEMOISELLE SHADO ET SES AMIS

(POUR LA VERSION DÉMONS)

Ange de Daniel

CARACTÉRISTIQUES

Force	4
Volonté	3
Agilité	3
Perception	4
Apparence	3
Points de pouvoir	5
Points de vie	10

Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine, Crâne de pierre, Coriace, Point faible, Attaque en puissance (dague, matraque et épée).

Avantage : Soldats de Dieu (deux fois, il lui en reste 4 !).

Défaut : Phobie (être en retard).

Matériel : une jupe droite longue et une dague effilée. Lunettes de vision nocturne, trousseau de clefs de la salle.

Tactique de combat : Shado utilise de préférence sa dague sans utiliser de PP, afin de s'économiser (1A, FO4, 3 dégâts). Elle bénéficie d'une protection 1 (Coriace). Si une arme de poing est sortie ou si quelqu'un met en danger son plan, Shado utilise d'abord Crâne de pierre (1PP + 1A, FO4, 2 dégâts, perte d'activation/coma), ce qui lui permet de faire le tri entre menaces surnaturelles et humains au mauvais endroit et au mauvais moment. Si elle est certaine de faire face à un Démon, elle recourt à Attaque en puissance (dague, 1PP+1A, 4 dégâts automatiques).

Personnalité et tactique : Shado est une tueuse froide. Son plan est infaillible (dans sa tête), et elle ne tolère pas les contrebans. Elle peut réagir de façon violente si un obstacle se présente, même contre un mortel ou un autre Ange. À noter qu'elle ne peut pas utiliser Crâne de Pierre ou Attaque en puissance avant d'être stressée (ce qui se produit dès que son plan subit un accroc) ou d'avoir subi des dégâts.

L'objectif de Shado est de détruire toute trace de l'exposé de Lucien. Elle fait partie de ces Anges « à l'ancienne » qui considèrent le secret absolu comme une des lois les plus importantes de la guerre. C'est pour cela que le portable est sa priorité. Les paroles s'envolent, les écrits restent. Si des gens filment/enregistrent la conférence, elle les repère et tentera de les retrouver.

Les soldats de Dieu

CARACTÉRISTIQUES

Force	3
Volonté	3
Agilité	2
Perception	2
Apparence	2
Points de vie	3

Ils n'ont pas l'équipement lourd (qui est dans le van), et se contentent de poings américains (FO3, 2 dégâts). Leurs valeurs sont légèrement différentes des soldats habituels car ils sont entraînés par Shado.

MADEMOISELLE SHADO ET SON POTE

(POUR LA VERSION ANGES)

Démon de Malphas

CARACTÉRISTIQUES

Force	4
Volonté	3
Agilité	3
Perception	4
Apparence	3
Points de pouvoir	5
Points de vie	12

Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine, Coriace, Point faible, Zizanie, Contrôle mental.

Avantages : Arme mortelle (dague), Dur à cuire.

Défaut : Phobie (être en retard).

Matériel : une jupe droite longue et une petite veste, des lunettes et un sac à main (avec une dague effilée). Lunettes de vision nocturne, trousseau de clefs de la salle.

Tactiques de combat : dague (FO4, 4 dégâts avec Point faible, Arme mortelle), protection 1 (Coriace).

Personnalité et tactique : Shado est une tueuse froide. Son plan est infaillible (dans sa tête), et elle ne tolère pas les contrebans. Elle peut réagir de façon violente si un obstacle se présente, même contre un mortel ou un autre Démon. À noter qu'elle ne peut pas utiliser Zizanie ou Contrôle mental avant d'être stressée ou d'avoir subi des dégâts. Elle n'hésitera pas à y recourir autant que nécessaire, profitant de la nature furtive de ses pouvoirs.

L'objectif de Shado est de détruire toute trace de l'exposé de Lucien. Elle fait partie de ces Démons « à l'ancienne » qui considèrent le secret absolu comme une des lois les plus importantes de la guerre. C'est pour cela que le portable est sa priorité. Les paroles s'envolent, les écrits restent. Si des gens filment/enregistrent la conférence, elle les repère et tentera de les retrouver.

JOSEPH BEAUVOIS

Démon de Baal

CARACTÉRISTIQUES

Force	4
Volonté	3
Agilité	3
Perception	2
Apparence	3
Points de pouvoir	4
Points de vie	9

Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine, Poing de fer, Armes corporelles.

Avantages : Trompe-la-mort, Rapide.

Défaut : Suicidaire.

Matériel : un sweat à capuche.

Tactiques de combat : par défaut, Joseph cogne à mains nues. Les consignes de mademoiselle Shado sont très claires et il utilise donc une attaque à mains nues classique augmentée de son Poing de fer (FO4, 2 dégâts). Si un Ange se manifeste, il pète les plombs et utilise Armes corporelles (1PP+1A, FO4, 4 dégâts), faisant jaillir sur la longueur de son avant-bras gauche une série de pointes osseuses reliées par des plaques effilées, le tout étant semblable à une scie. Vraiment très discret...

Personnalité et tactique : Joseph est un soldat. Un troufion. Son honneur est sa fidélité, et c'est un vrai clébard. Mais dangereux, genre pitbull. Ce n'est pas qu'il soit bête, mais il a besoin de recevoir des ordres. Mademoiselle Shado est parfaite pour ça, avec son côté sergent-chef. Joseph étant légèrement obsédé, il aimerait bien se la taper, mais il attendra qu'elle soit vulnérable. En attendant, il obéit : pas de violence inutile, pas de morts, de la discrétion, et il faut choper Lucien, vivant et intact. Oui madame ! Sauf que Joseph est un vrai dingue et que la présence d'Anges lui fait perdre tout contrôle.

Pour la petite histoire, Joseph est charpentier... Il a voulu se suicider après avoir tripoté une cliente qui l'a dénoncé à son patron, et l'humour décalé des forces démoniaques a fait le reste.



ET VOS PERSONNAGES LÀ-DEDANS ?

« *Mon Dieu, regardez
Comme on est doués
On fait des bonds et des cascades
Et des roulés-boulés.* »

— « Amis, faisons du sport », Chantal Goya

Il est tout à fait possible que le scénario se déroule sans la moindre intervention des personnages. Évidemment, dans ce cas, c'est un échec et ils auront tout au plus eu l'occasion de faire connaissance (et encore). Sinon, voici ce qu'ils peuvent « gagner ». Le scénario comporte trois conditions de réussite indépendantes :

- **Obtenir le portable** (intact et avec son contenu)
- **Emporter Lucien** (intact et avec son contenu aussi)
- **Lier un contact amical avec Azalaïs**, ce qui permet de faire appel à ses dons plus tard (on peut l'enlever aussi !)

Si les joueurs remplissent une de ces conditions, c'est une réussite mineure. S'ils parviennent à accomplir deux de ces conditions, ils remportent une réussite normale. Quant aux joueurs brillants qui font la totale, la réussite majeure est à eux !

Si deux factions de personnages sont présentes dans ce scénario, ou même s'ils ne parviennent pas à se coordonner, il est tout à fait possible que certains joueurs obtiennent une réussite et pas les autres. C'est la vie !

Au cours d'une des séances de test (avec un Ange et trois Démons), deux Démons ont emporté Lucien, le troisième Démon a mis la main sur le portable, et l'Ange a accompagné Azalaïs à l'hôpital. Bilan : une réussite mineure par personne !

Le portable contient quelques dossiers intéressants : les recherches de Lucien, en partie, mais aussi quelques vidéos amateur, du *fake* le plus éhonté à des scènes qui ne peuvent pas être autre chose que des êtres surnaturels en train d'utiliser leurs pouvoirs. Il y a de quoi faire tomber quelques Anges ou Démons (des pistes de scénarios !) même si la plupart des éléments datent d'avant le retour de 2015 et que la majorité des personnes reconnaissables sont mortes (s'ils ont été assez cons pour se faire filmer avant 2006, hein...).

Lucien s'avère peu intéressant. C'est un fouille-merde, un obstiné illuminé qui se serait fait buter avant 2006... ou interner. Les personnages devront donc décider quoi faire de lui. Il n'a plus rien à perdre et continuera ses recherches, même si, paradoxalement, il aura du mal à croire en la nature des personnages, sauf démonstration. Ironiquement, il est prêt à servir les Anges comme les Démons car il est athée et s'imagine au-dessus du bien comme du mal.

Si les personnages ont Lucien ET le portable, et s'ils creusent un peu (ou si vous avez la flemme, ils peuvent faire un test de Perception ou de Volonté moyen), ils s'apercevront que le portable contient des e-mails mystérieux et des indications qui ne viennent pas de Lucien, mais d'un mystérieux E.N. Lucien ne sait pas qui c'est mais c'est une source précieuse.

Azalaïs est un véritable médium. En outre, elle a le potentiel pour devenir une sorcière. Isolée (sa famille est en province, loin dans le Sud), naïve et impressionnable, elle peut s'avérer utile pour un groupe un peu malin grâce à ses capacités de détection. Il faut juste éviter de la tripoter !

Dans tous les cas, se faire repérer, identifier ou calculer par les autorités ou des adversaires dans ce scénario (sans les tuer par la suite) est cause d'échec complet. Bien entendu, libre à vous d'être un peu coulant, ce n'est pas le témoignage de deux vieilles bigotes qui fera tomber les personnages, mais il y a des portables partout de nos jours...

Enfin, si un personnage a donné son nom et son adresse à Shado, et que celle-ci survive, il aura des problèmes et vous avez un nouveau scénario tout tracé !



FOND DANS LA BOUCHE, PAS DANS LA MAIN

À cette heure matinale, les portes étaient encore fermées.

Monsieur Portiche était sur un banc parisien, flanqué d'un ivrogne à l'odeur pestilentielle. Lui-même n'était pas de première fraîcheur. Coulant entre ses jambes, la pissee et la merde avaient imbibé son pyjama. C'est sympa les retraités, mais la prochaine fois il faudra penser aux couches.

Il fixa l'immense bâtie en pierre. Ses sculptures. Ses deux tours qui s'élevaient vers le ciel. Sur le parvis désert, elle semblait n'attendre que lui. Il soupira avec mépris.

— Et c'est moi le mauvais joueur ? Un accident... Tu parles d'un accident !

Monsieur Portiche réalisa qu'il avait parlé à voix haute. Le poivrot lâcha un rot et eut une fulgurance.

— Quel accident ? Lady Di ?

Portiche l'ignora, emprunta sa bouteille et y but une goulée de piquette. Des conflits armés sur tous les continents. La téléréalité. La pêche en eau profonde. Le trading à haute fréquence. Ebola et le gluten. La balance penchait de son côté, tout le monde le voyait. Et soudain, tour de magie... Tous les compteurs étaient retombés à zéro.

— Si tu veux mon avis... C'est un putain de complot, mon pote ! Et toi... Toi, t'es trop vieux pour crécher dans la rue !

Monsieur Portiche se leva, avisant à nouveau la bâtie.

— Et t'es en putain de pyjama, mec ! Qu'est-ce tu fous en pyjama ?

Sans répondre, il rendit sa bouteille au S.D.F et s'éloigna.

Les portes de Notre-Dame venaient d'ouvrir.

En pénétrant dans la grande nef, il sentit la cathédrale toute entière se révulser. Ses bancs, ses candélabres et ses vitraux pompeux restaient immobiles. Mais ses vieilles pierres hurlèrent, poussant un cri invisible. D'expérience, cela aurait dû alerter quelqu'un, qui aurait alerté quelqu'un de bien plus important. Mais pas là. Et seule, la cathédrale avait beau être puissante, elle ne faisait pas le poids. Monsieur Portiche la violait à chacun de ses pas.

Il s'attarda dans le chœur, regardant les reliques comme s'il était dans un supermarché. Un jeune aumônier s'approcha alors, intrigué par sa dégaine (tout de même, un retraité en pyjama).

— Ça va, monsieur ? Je peux vous aider ?

— J'en doute... Mais c'est sympa de demander.

L'aumônier lui fit un sourire. Notre-Dame hurla de plus belle. Et monsieur Portiche s'éloigna vers le confessionnal.

Une fois derrière le rideau, il se concentra un bref instant, forçant l'ascenseur à s'activer. La cabine de bois vibra et s'enfonça dans le sol, pile sous le cœur de Paris... Monsieur Portiche sentit comme une pointe d'appréhension. Mais c'était pour ça qu'il était venu. Le bunker des bénit-oui-oui. Le Saint des Saints. Là-dessous, ce n'était plus la même limonade : une armée entière fourmillait dans ces sous-sols.

Monsieur Portiche sourit. C'était donc vrai.

Les couloirs étaient tous déserts. Les bureaux vides. Dans un gigantesque hall en béton, un plateau de six cents mètres carrés s'étendait à perte de vue, abandonné. Plus d'étagères. Plus de bureaux. Plus de dossiers. Rien. Juste un silence de mort et de la poussière. C'était magnifique. Et tellement drôle.

Planté au milieu de l'open space, il se mit à rire. D'abord doucement, puis de plus en plus fort, de manière incontrôlable. Il rit tellement qu'il en eut mal aux côtes. Et il finit étendu par terre, les bras en croix, écoutant ses gloussements résonner sur les murs nus.

Le fou rire, bête et méchant. Il pouffait encore lorsqu'il ressortit de la cathédrale.

Personne ne sait ce que fit ensuite monsieur Portiche. L'unique certitude, c'est qu'on le retrouva aux alentours de vingt-deux heures trente. Il était tombé d'un pont désert, au-dessus de la Seine, fracassant la baie vitrée d'un bateau-mouche. Son crâne avait explosé en répandant de la cervelle partout, traumatisant par la même occasion une cinquantaine de touristes biélorusses.

Le nettoyage fut long. L'enquête surprenante. Monsieur Portiche était en fait mort la veille, dans une maison de retraite à Bourg-le-Bœuf, en Picardie. Son cadavre avait été volé, transporté jusqu'ici, puis jeté par-dessus le parapet. Pourquoi ? Par qui ? Mystère ! Et il fallait vérifier qu'au cours de son « kidnapping », le pauvre macchabée n'avait subi nuls sévices. Un médecin légiste l'examina, concluant que non. Mais un détail le troubla...

L'anus du vieillard contenait quelque chose. Le médecin crut à un suppositoire, mais se ravisa après l'avoir extrait avec une pince. C'était une gangue de sucre colorée, effritée et remplie d'une praline à la noisette. L'avait-on insérée post mortem ? Difficile à dire... Comme les jeunes enfants, les personnes âgées prennent parfois l'habitude de s'enfoncer des objets dans le rectum. Le légiste le mentionna toutefois dans son rapport. Il était dyslexique et écorcha le nom de la sucrerie, mais l'idée générale était claire :

Dans le canal anal, résidus d'un S&SM de couleur rouge.

INDEX ET RÉSUMÉS

Les avantages

Alliés humains	89
10 humains connaissent votre vraie nature et vous aident.	
Ambidextre	89
Une arme dans chaque main, 2 attaques par activation pour 2 actions.	
Anaérobie	89
Pas besoin de manger, dormir ou respirer.	
Arme escamotable	89
Votre arme apparaît/disparaît dans vos mains pour 1 action (IPP).	
Arme mortelle	89
1 point de dégâts supplémentaire lorsque l'arme touche.	
Aura réduite	89
Aura toujours considérée comme de puissance de IPP.	
Aux portes de la mort	89
Test de stabilisation avec une Force 5 en état critique.	
Chef de groupe	89
Réussite automatique d'un test raté (1 fois par aventure).	
Compétence exotique (nom de la compétence)	89
Compétence nécessitant des connaissances théoriques : médecine, physique nucléaire...	
Compétence spécialisée (nom de la compétence)	89
Tests avec une caractéristique de 5 dans un domaine très précis.	
Contact avec un vétéran	90
En relation avec un Ange/Démon expérimenté (au moins 30PR).	
Couverture	90
Votre métier vous accorde une réputation ou des moyens particuliers.	
Dur à cuire	90
4PV supplémentaires.	
Éclair de lucidité	90
Aide de MJ pour sortir d'une impasse scénaristique (1 fois/aventure).	
Familier (Démons uniquement)	90
Une créature maléfique mineure vous accompagne.	
Moment de gloire	90
Une attaque qui touche cause des dégâts automatiques (1 fois par aventure).	
Pouvoir spécialisé (nom du pouvoir)	90
Relance possible d'un des trois dés à chaque utilisation du pouvoir.	
Premier de la classe	90
2PP supplémentaires.	
Rapide	90
Agilité +1 (maximum 6) pour l'initiative.	
Soldats de Dieu (Anges uniquement)	90
Commande un groupe de combat de 3 soldats de Dieu.	
Trompe-la-mort	91
Évite les dégâts d'une attaque (sauf dégâts automatiques) (1 fois par aventure).	

Les défauts

Ailes (pour les Anges)	92
Inutile paire de petites ailes (30 cm de long) dans le dos.	
Asocial	92
Aucun allié ou contact hormis les autres membres du groupe.	
Calculateur	92
Vous ne pouvez jamais tuer sous le coup de la colère.	
Code d'honneur	92
Vous ne pouvez jamais tuer de sang-froid.	
Déjà mort	92
Aucune existence légale (corps d'accueil mort il y a plusieurs années).	
Haine des animaux	92
Les attaques d'animaux causent 1 point de dégâts supplémentaire.	
Hygiène déplorable	92
Tests d'interaction avec les humains réalisés avec une caractéristique de 2 (sur la plage arrière).	
Malsain	92
Apparence égale à 1 (sur la plage arrière).	
Monomaniaque	92
Obsédé par un sujet particulier (sur la plage arrière).	
Objet fétiche	92
Toujours accompagné d'un objet fétiche étonnant et/ou très encombrant.	
Pacifiste (Anges uniquement)	93
Refus d'attaquer un être vivant non surnaturel (sur la plage arrière).	
Peau d'apparence surnaturelle	93
Apparence 1 (sur la plage arrière), peau métallique (Anges) ou pustuleuse (Démons).	
Phobie des (élément effrayant)	93
Tests effectués face à l'élément effrayant avec une caractéristique de 2.	
Problème de poids	93
Obésité morbide : Agilité 1 (sur la plage arrière)/ maigreur extrême : Force 1 (sur la plage arrière).	
Queue (pour les Démons)	93
Queue rouge inutile (30 cm) dans le bas du dos.	
Sanguinaire	93
Vous achievez tous vos adversaires.	
Suicidaire	93
Vous attaquez l'adversaire le plus puissant, tests avec une caractéristique de 2 contre les autres.	
Tatouages envahissants	93
Votre peau est couverte de tatouages.	
Yeux d'apparence surnaturelle	93
Yeux de couleur et/ou apparence anormale.	

Les pouvoirs

CONSPIRATION DÉMONIAQUE	
Zizanie* (niveau 1)	68
2 actions, 20 mètres, 2 victimes s'embrouillent (test de Volonté) (2PP).	
Contrôle mental (niveau 2)	68
1 action, 10 mètres, contrôle temporaire d'une victime (test de Volonté) (2PP).	
Grand vide (niveau 3)	68
1 action, 10 mètres, victime inactive à sa prochaine activation (IPP) et la suivante (3PP) (test de Volonté).	
Polymorphie* (niveau 4)	68
30 secondes, 10 minutes, changement d'apparence (test de Volonté) (3PP).	
Détection du bien* (niveau 5)	68
1 action, 2 mètres, détermine si la victime est un Ange (si oui, perte de tous les PP) (IPP).	

DÉGÉNÉRÉSCENCE

Petit bobo* (niveau 1)	69
1 action, 10 mètres, perte temporaire (5 minutes) de 1 point de caractéristique (IPP).	
Blessure purulente (niveau 2)	69
1 action, 2 mètres, 4 points de dégâts automatiques (*1 point supplémentaire par tour si échec) (test de Force) (IPP).	
Parasite interne (niveau 3)	69
2 actions, 2 mètres, dégâts automatiques de X (X = test de Volonté) parasites internes (test de Force) (3PP).	
Projection d'acide (niveau 4)	69
1 action, 10 mètres, dégâts d'acide (2 fois la Force) ou 3 points de dégâts (2 m de rayon) (test de Perception) (2PP).	
Maladie (niveau 5)	69
2 actions, 2 mètres, infection d'une maladie douloureuse (-1 à une caractéristique) ou mortelle (test de Force) (3PP).	

DÉVOUTION CÉLESTE

Sacrifice ultime (niveau 1)	71
1 action, 10 mètres, transfert de dégâts.	
Aura de protection (niveau 2)	71
Protection égale à la Volonté contre toute attaque physique.	
Aura d'invulnérabilité (niveau 3)	71
Aucun dégât physique (3PP par tour).	
Soins divins* (niveau 4)	71
1 action, toucher, soigne PV perdus (coût en PP selon la nature de la cible).	
Chance* (niveau 5)	71
3 succès automatiques (tous les PP).	

EXORCISME

Lire les pensées superficielles* (niveau 1)	72
1 action, 2 mètres, lire les pensées superficielles (5 minutes) (test de Volonté) (2PP).	
Remords insidieux (niveau 2)	72
1 action, 5 mètres, lutte psychique, 1 point de dégâts automatique (test de Volonté) (2PP).	
Exorcisme mineur* (niveau 3)	72
1 minute, élimine un esprit maléfique sauf un Démon (test de Volonté) (3PP).	
Détection du mal* (niveau 4)	72
1 action, 2 mètres, détermine si la victime est un Démon ou un être maléfique (si oui, perte de tous les PP) (IPP).	
Exorcisme majeur* (niveau 5)	72
6 heures, élimine un esprit maléfique, dont un Démon (test de Volonté) (6PP).	

FEU ARDEN

Jet de flammes (niveau 1)	73
1 action, 2 mètres, dégâts de feu (Force) (test de Perception) (IPP).	
Explosion (niveau 2)	73
2 actions, 3 mètres de rayon, 1 point de dégâts pour les 5 prochaines activations (2PP).	
Combustion spontanée* (niveau 3)	73
1 action, 20 mètres, combustion spontanée d'un humain (test de Volonté) (IPP).	
Vol (niveau 4)	73
1 action, déplacement aérien (10 tours) (3PP).	
Absorption de chaleur (niveau 5)	73
1 action, X mètres de rayon, X points de dégâts de feu (X = PV perdus accumulés).	

◆ FORCE NATURELLE

Crâne de pierre (niveau 1)	75	Jugement divin	81
1 action, contact, 1 point de dégâts, perte de la prochaine activation (test de Force) (1PP).		Lame du jugement (niveau 1)	81
Peau de pierre (niveau 2)	75	4 points de dégâts automatiques contre une créature maléfique.	
1 action, 2 points de protection contre toute attaque physique.		Aura de jugement (niveau 2)	81
Aura de courage (niveau 3)	75	Attaque physique nécessite 3 succès pour toucher (adversaire maléfique).	
10 mètres de rayon, relance des tests de Volonté ou Force des alliés.		Prescience* (niveau 3)	81
Peur (niveau 4)	75	1 action, 20 mètres, alerte mentale d'une présence maléfique (3PP).	
1 action, 10 mètres, impossibilité d'agir, fuite (10 tours) (test de Volonté) (1PP).		Psychokinésie* (niveau 4)	81
Chair en pierre (niveau 5)	75	1 action, toucher, pose une question à un objet (test d'Apparence) (2PP).	
2 actions, 5 mètres, transforme un adversaire en statue (1 heure) (test de Force) (3PP).		Projection d'eau bénite (niveau 5)	81

◆ FROID NORDANT

Aura de glace (niveau 1)	77	Légion sacrée	82
Aucun dégât de froid et protection de 2 points contre toute attaque physique.		Bénédiction martiale (niveau 1)	82
Jet de glace (niveau 2)	77	1 action, une arme non magique est bénie, +2 dégâts contre les Démons (5 minutes) (1PP).	
1 action, 10 mètres, 1d6 points de dégâts de glace (test de Perception) (1PP).		Aura de la légion divine (niveau 2)	82
Charge féroce (niveau 3)	77	5 mètres, les alliés réalisent leurs tests avec une caractéristique de 3 (sauf si supérieure).	
3 mètres (déplacement), attaque de contact touche automatiquement, 1 point de dégâts supplémentaire (1PP).		Sang et honneur (niveau 3)	82
Banquise (niveau 4)	77	1 action, les personnages bénéficient d'une Force de 5 (3 prochaines activations) (1PP).	
2 actions, 10 mètres de rayon, zone glacée (5 minutes), les tests d'Agilité/Perception nécessitent 1 succès supplémentaire (2PP).		Bénédiction* (niveau 4)	82
Paralysie (niveau 5)	77	1 action, 2 mètres, un allié humain réalise ses tests avec une caractéristique de 5 (1 heure) (1PP).	
1 action, 2 mètres, paralysé (10 minutes) (test de Perception) (3PP).		Volonté supranormale* (niveau 5)	82

◆ INFILTRATION

Aura de discréption* (niveau 1)	78	Nécromancie	83
Réussite automatique des tests de discréption (test d'Agilité versus animaux et êtres surnaturels).		Drain de vie (niveau 1)	83
Doigts de fée* (niveau 2)	78	1 action, toucher, X points de dégâts automatiques et X PV guéris (X = Volonté -1) (2PP).	
Ouverture/fermeture de serrures normales (1PP pour les protections technologiques).		Résurrection de combat (niveau 2)	83
Forme brumeuse (niveau 3)	78	5 mètres, un adversaire qui vient de mourir combat à vos côtés (1 activation) (2PP).	
1 action, 1 succès supplémentaire nécessaire pour toute attaque physique contre vous.		Épitaphe* (niveau 3)	83
Invisibilité (niveau 4)	78	Permet de poser 1 question à un mort (test de Volonté) (2PP).	
1 action, 2 succès supplémentaires nécessaire pour toute attaque physique contre vous (1 min) (3PP).		Douleur (niveau 4)	83
Passe-muraille* (niveau 5)	78	1 action, 10 mètres, tests avec une caractéristique de 1 (activation de la victime) (test de Volonté) (2PP).	
1 action, déplacement à travers toute matière morte (durant l'action suivante) (3PP).		Invocation de morts-vivants* (niveau 5)	83

◆ INSTINCT ANIMAL

Aspect du (animal fétiche)* (niveau 1)	80	Perçusions obscènes	84
1 action, 1 fois par heure, caractéristique associée à l'animal fétiche à 5 et pouvoirs liés (5 minutes) (1PP).		Icone sexuelle* (niveau 1)	84
Réflexes de combat (niveau 2)	80	1 action, 2 mètres, séduit la victime (30 secondes) (test de Volonté) (3PP).	
2 succès pour toucher (attaque physique).		Confidences sur l'oreiller* (niveau 2)	84
1 action de défense : 3 succès pour toucher.		Force un individu à répondre à une question pendant l'acte sexuel (test de Volonté) (1PP).	
Rage frénétique (niveau 3)	80	Orgasme mortel* (niveau 3)	84
2 points de dégâts supplémentaires si attaque au contact réussie (1PP).		Tue un individu pendant l'orgasme (15 minutes) (test de Volonté) (2PP).	
Bond (niveau 4)	80	Sommeil (niveau 4)	84
1 action, bond de 8 mètres (de long) ou 4 mètres (de haut), bonus de 2 points de dégâts au contact.		1 action, 10 mètres, impossibilité de s'activer et de se défendre (test de Perception) (2PP).	
Appel des animaux* (niveau 5)	80	Poison (niveau 5)	84
2 actions, invocation et contrôle d'un animal (10 min) (2PP) ou 3d6 animaux (5PP).		1 action, 2d6 points de dégâts automatiques supplémentaires (10 minutes) (test de Force) (3PP).	

◆ PROCESSE MARTIAL

Attaque en puissance (niveau 1)	85
Arme de prédilection de contact touche automatiquement, 1 point de dégâts supplémentaire (1PP).	
Attaque en finesse (niveau 2)	85
Pas de dégât de l'arme de prédilection, perte de la prochaine activation (1PP).	
Mur d'acier (niveau 3)	85
Pare une attaque avec l'arme de contact (1PP).	
Attaque à outrance (niveau 4)	85
2 actions, 4 attaques possibles, cibles différentes éventuelles.	
Aura magnétique (niveau 5)	85
Aucun dégât si vous êtes touché par une arme métallique.	

◆ TECHNOLOGIE MAGIQUE

Machine explosive (niveau 1)	86
1 action, explosion d'un petit objet technologique, 3 points de dégâts (2 mètres de rayon) (1PP).	
Générateur psychique* (niveau 2)	86
Génération de courant électrique. Branchement à une source électrique, récupération de 1PP par heure.	
Transmutation électrique (niveau 3)	86
1 action, immunise aux attaques physiques, déplacement via fils électriques (test de Volonté) (3PP).	
Éclair (niveau 4)	86
1 action, 20 mètres, 1d6*3 points de dégâts électriques sur 1 à 3 cibles (2 mètres) (test de Perception) (3PP).	
Choc mental (niveau 5)	86
1 action, vue, Volonté et Apparence de votre adversaire égales à 1 (durée variable) (test de Volonté) (3PP).	

◆ TRANSFORMATION SANGLANTE

Armes corporelles (niveau 1)	87
1 action, génération d'une arme de contact, dégâts = Force (1 heure) (1PP).	
Pointes acérées (niveau 2)	87
1 action, protection de 1 point contre toute attaque physique, +1 dégât mains nues ou armes corporelles.	
Cachette interne* (niveau 3)	87
Cache un objet de petite taille à la place d'un organe retiré.	
Sang acide (niveau 4)	87
Si dégâts subis (sauf feu, électricité ou mentaux) cause 1d6 points de dégâts à 1 adversaire (1 mètre).	
Gigantisme (niveau 5)	87
1 action, taille fois 2, Force 5, dégâts *3 points au contact, 10 PV temporaires (10 min) (3PP).	

◆ Les pouvoirs de caractéristique

Apparence humaine (Apparence 5)	65
Aura semblable à celle d'un être humain (c'est-à-dire inexistante).	
Beau gosse (Apparence 4)	65
Une réussite automatique en plus du résultat de votre test d'interaction avec un humain.	
Charisme surnaturel (Apparence 4)	65
Aucun humain ne vous attaque physiquement (sauf soldats de Dieu).	
Connaissance absolue (Volonté 4)	65
Tout savoir d'un sujet de votre choix. Plus l'information est pointue, plus cela prend du temps.	
Coup de bol (Volonté 4)	65
Modification légère du scénario (avec accord du maître de jeu).	

Coriace (Force 4)	64	Et toc (Perception 4)	65	Poing de fer (Force 4)	64
Dégâts réduit de 1 (mais toujours au moins 1) sauf dégâts automatiques.		Une réussite automatique en plus du résultat de votre test de fouille.		Dégâts à mains nues équivalent à un poignard ou un poing américain (2 dégâts).	
Destruction (Force 5)	65	Lecture des auras (Perception 5)	65	Point faible (Perception 4)	65
Détruit n'importe quel objet non magique (IPP).		Cinq minutes pour savoir si un être est surnaturel ou non (sauf si Apparence humaine) (3PP).		Vos attaques physiques causent toujours 1 dégât supplémentaire.	
Au-delà de 100 kg, test de Force difficile.				Prouesses physiques (Agilité 4)	65
Esquive acrobatique (Agilité 5)	65	Petit énervé (Agilité 4)	65	Capacités physiques (saut, course, natation, etc.) 3 fois supérieures à un être humain.	
Fait rater automatiquement une attaque au contact (2PP).		Au premier tour de chaque combat, vous agissez en premier.		Résistance à la douleur (Volonté 5)	65
				Majoration de PV égal à la Volonté.	

Index général

Absorption de chaleur	73	Compétence exotique	89	Icone sexuelle	84	Polymorphie	68																																																																																																
Action	31, 38, 39	Compétence spécialisée	89	Investigation	35	Pouvoirs	9, 39, 47, 64																																																																																																
Agent de sécurité	51	Con	7	Invisibilité	78	Pouvoir spécialisé	90																																																																																																
Ailes	92	Confidences sur l'oreiller*	84	Invocation de morts-vivants	56, 83	Premier de la classe	90																																																																																																
Alliés humains	89	Connaissance absolue	65	Janus	12, 15, 64, 101	Problème de poids	92, 93																																																																																																
Ambidextre	89	Contact avec un vétéran	90	Jet de flammes	73	Progression	47																																																																																																
Anaérobique	89	Contrôle mental	68	Jet de glace	77	Projection d'acide	69																																																																																																
Andrealphus	19, 64, 111	Coriace	64	Jordi	12, 15, 58, 64, 103	Projection d'eau bénite	81																																																																																																
Apparence humaine	65	Coup de bol	65	Joseph	12, 15, 64, 105	Prouesses	129																																																																																																
Appel des animaux	80	Couverture	90	Lame du jugement	81	Prouesses physiques	65																																																																																																
Arme escamotable	81, 89	Crâne de pierre	75	Langue divine	64	Psychokinésie	81																																																																																																
Arme mortelle	89	Critique	41	Laurent	12, 15, 59, 64, 107	Queue	92																																																																																																
Armes corporelles	87	Crocell	19, 21, 63, 64, 119	Lecture des auras	65	Racaille	52																																																																																																
Asocial	92	Daniel	12, 13, 58, 97	Lire les pensées superficielles	72	Rage frénétique	90																																																																																																
Aspect du (animal fétiche)	80	Dé 666	9, 31	Machine explosive	86	Rapide	90																																																																																																
Attaque à outrance	85	Défauts	92	Maladie	69	Réflexes de combat	80																																																																																																
Attaque en finesse	85	Dégâts	41, 45, 67	Malphas	19, 23, 64, 121	Remords insidieux	72																																																																																																
Attaque en puissance	85	Déjà mort	92	Malsain	92	Réserves	9, 27																																																																																																
Aura d'identification	28, 64	Détection du bien	68	Malthus	19, 23, 64, 123	Résistance à la douleur	65																																																																																																
Aura d'invulnérabilité	71	Détection du mal	72	Membre du GIGN	51	Résurrection de combat	83																																																																																																
Aura de courage	75	Destruction	65	Mercenaire	51	Sacrifice ultime	71																																																																																																
Aura de discréption	78	Doigts de fée	78	Michel	12, 16, 60, 64, 109	Sanguinaire	93																																																																																																
Aura de glace	77	Dominique	12, 15, 64, 99	Militaire	52	Sang acide	87																																																																																																
Aura de jugement	81	Douleur	83	Moment de gloire	90	Sang et honneur	82																																																																																																
Aura de la légion divine	82	Drain de vie	83	Monomaniaque	92	Skinhead	53, 89																																																																																																
Aura de protection	71	Dur à cuire	90	Mur d'acier	85	Squelettes	54																																																																																																
Aura magnétique	85	Éclair	86	Objet fétiche	92	Soins divins	71																																																																																																
Aura réduite	89	Éclair de lucidité	90	Ordre	39	Soldats de Dieu	90																																																																																																
Aux portes de la mort	89	Épitaphe	83	Orgasme mortel*	84	Sommeil	84																																																																																																
Avantages	89	Être surnaturel	...			Suicidaire	93																																																																																																
Baal	19, 21, 61, 64	Familier	54, 90	Pacifiste	93	Tatouages envahissants	93																																																																																																
Banquise	77	Forme brumeuse	78	Parasite interne	69	Transmutation électrique	86																																																																																																
Beau gosse	65	Générateur psychique	86	Paralysie	77	Trompe-la-mort	91																																																																																																
Belial	19, 21, 62, 64	Gigantisme	87	Partouze	27, 64	Truand	53																																																																																																
Bénédiction	82	Grand vide	68	Passe-muraille	78	Vapula	19, 23, 64, 125																																																																																																
Bénédiction martiale	82	Guérison	45	Peau d'apparence surnaturelle	93	Bifrons	19, 21, 56, 62, 64	Haine des animaux	92	Peau de pierre	75	Volant (au volant)	28	Blessure purulente	69	Humains	51, 89	Petit bobo	69	Vol	73	Bond	80	Hygiène déplorable	92	Petit énervé	65	Volonté supranormale	82	Cachette interne	87			Peur	75	Yeux d'apparence surnaturelle	93	Calculateur	92			Phobie des (élément effrayant)	93	Caractéristiques	9, 27, 28, 48, 64			Plage arrière (sur la)	28	Charisme surnaturel	65			Poing de fer	64	Chair en pierre	75			Point faible	65	Charge féroce	77			Pointes acérées	87	Chef de groupe	89			Points de pouvoir	9, 27, 64	Choc mental	86			Poison	84	Christophe	12, 13, 64			Policier	52	Code d'honneur	92			Policier municipal	52	Combat	39					Combustion spontanée	73				
Bifrons	19, 21, 56, 62, 64	Haine des animaux	92	Peau de pierre	75	Volant (au volant)	28																																																																																																
Blessure purulente	69	Humains	51, 89	Petit bobo	69	Vol	73																																																																																																
Bond	80	Hygiène déplorable	92	Petit énervé	65	Volonté supranormale	82																																																																																																
Cachette interne	87			Peur	75	Yeux d'apparence surnaturelle	93																																																																																																
Calculateur	92			Phobie des (élément effrayant)	93																																																																																																		
Caractéristiques	9, 27, 28, 48, 64			Plage arrière (sur la)	28																																																																																																		
Charisme surnaturel	65			Poing de fer	64																																																																																																		
Chair en pierre	75			Point faible	65																																																																																																		
Charge féroce	77			Pointes acérées	87																																																																																																		
Chef de groupe	89			Points de pouvoir	9, 27, 64																																																																																																		
Choc mental	86			Poison	84																																																																																																		
Christophe	12, 13, 64			Policier	52																																																																																																		
Code d'honneur	92			Policier municipal	52																																																																																																		
Combat	39																																																																																																						
Combustion spontanée	73																																																																																																						

Putain, quel est le con qui a coupé la lumière ?

C'est ce qu'ont dû se dire tous les Anges et les Démons présents sur Terre, ce jour de mai 2006, lorsque le Grand Black-out leur a fait perdre conscience. Ils ont tous perdu la mémoire, d'un coup, comme ça, en même temps.

Et quand cette mémoire est revenue, parfois des jours, des mois, des années plus tard, toute la hiérarchie avait disparu. Plus de contact avec le Paradis ou l'Enfer. Plus de supérieur. Rien. La zone. Walou. Peau de zob. Un lendemain de promesse électorale.

Aujourd'hui, en 2015, ils doivent apprendre à « revivre », seuls, comme des survivants, sans soutien et recherchés par les autres survivants d'en face. Ils sont la *Génération Perdue*.

Bienvenue dans ce nouvel opus de *In Nomine Satanis/Magna Veritas*, le jeu de rôles de **CROC** où vous incarnez des Anges et des Démons, combattant pour faire triompher leur camp sur Terre...

Et désormais, vous devez vous débrouiller pour survivre, sans papa et maman. Comme un nudiste à un défilé de haute couture ou un caniche à une convention zoophile.

Alors ça fait quoi d'être à poil ?

Ce livre de 144 pages tout en couleurs contient toutes les règles pour jouer à *In Nomine Satanis/Magna Veritas – Génération Perdue*.

Prix public conseillé : 40 €
Dépot légal : octobre 2015

ISBN : 979-10-95235-07-1



9 791095 235071

© Raise Dead Editions 2015

2 square Hector Guimard
78960 Voisins-le-Bretonneux

Imprimé en France par Canta Consulting

